

ISSN 2313-9692
e-ISSN 2250-4524

PENSARCINE
HACERCINE
ENSEÑARCINE

TOMAUNO

AÑO 10 | NÚMERO 10 | 2022
Departamento de Cine y TV
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Córdoba

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1>

EdFA Editorial de la
Facultad de Artes



UNC
Universidad
Nacional
de Córdoba

TOMAUNO

AÑO 10 | NÚMERO 10 | 2022

Departamento de Cine y Tv
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Córdoba

TOMAUÑO

AÑO 10 | NÚMERO 10 | 2022

EQUIPO EDITORIAL

Directora

- Esp. Paula Asís Ferri (Universidad Nacional de Córdoba / Universidad Nacional de Villa María, Argentina). *In memoriam* (1974-2022).

Editora

- Dra. Cristina Andrea Siragusa (Universidad Nacional de Córdoba / Universidad Nacional de Villa María, Argentina).

Comité Editorial

- Esp. Alejandro R. González (Universidad Nacional de Córdoba / Universidad Nacional de Villa María / Universidad Provincial de Córdoba, Argentina).
- Mgter. Martín Iparraguirre (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).

Consejo Académico Asesor

- Dra. Constanza Burucúa (University of Western Ontario, Canadá).
- Dra. Eva Da Porta (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).
- Dra. Cecilia Defagó (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).
- Dra. Irene Depetris Chauvin (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - CONICET / Universidad de Buenos Aires / Universidad Nacional de las Artes, Argentina).
- Dra. ngela Freire Prysthon (Universidade Federal de Pernambuco, Brasil).
- Dra. Verónica Garibotto (University of Kansas, United States of America).
- Dra. Catherine Grant (University of Reading, Inglaterra).
- Dr. François Jost (Sorbonne Nouvelle Paris III, Francia).
- Mgtr. Pedro Klimovsky (Universidad Nacional de Villa María, Argentina).
- Dra. Ana Laura Lusnich (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dra. Andrea Molfetta (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dr. Guillermo Olivera (University of Stirling, Escocia).
- Dr. Pablo Piedras (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dr. Angel Quintana (Universidad de Gerona, Cataluña).
- Dr. Eduardo A. Russo (Universidad Nacional de La Plata, Argentina).
- Dra. Natalia Taccetta (Universidad de Buenos Aires / Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - CONICET, Argentina).
- Dra. Cynthia Tompkins (Arizona State University Tempe, United State of America).
- Dr. Mariano Veliz (Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dr. Lauro Zabala (Universidad Autónoma Metropolitana, México).

Equipo técnico de producción editorial

- Dr. Hernán E. Bula - Secretario editorial, gestor y editor técnico OJS (Universidad Nacional de Córdoba / Universidad Provincial de Córdoba, Argentina).

- Tec. / Prof. Valentina Goldraj - Corrección de estilo (Trabajadora independiente, Argentina).
- Tec. Marina Fernández - Diseño y maquetación (Trabajadora independiente, Argentina).
- Lic. Florencia del Río - Diseño y maquetación (Trabajadora independiente, Argentina).

COMITÉ EVALUADOR/REFERATO N°10

- Mgter. Alejandra Alonso (Universidad Nacional de las Artes, Argentina).
- Dr. Gustavo Aprea (Universidad Nacional de las Artes / Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Lic. Sergio Adrián Armand (Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Prof. Irene Blei (Universidad Nacional Scalabrini Ortiz, Argentina).
- Dr. Miguel Bohorquez Nates (Universidad del Valle - Colombia).
- Dra. Iria Elena Cabrera Balbuena (Escuela Superior Politécnica del Litoral - Ecuador).
- Mgter. Camilo Cogua (Universidad Javeriana, Colombia).
- Dra. Eva Daporta (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).
- Dr. Jesús Alejandro Guzmán Ramírez (Universidad EAFIT, Colombia).
- Dra. Mónica S. Kirchheimer (Universidad Nacional de las Artes / Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dra. Elisangela Lobo Schirigatti (Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil).
- Prof. Ana Martin (Universidad Nacional de Avellaneda / Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica - ENERC, Argentina).
- Prof. Carla Martínez (Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina).
- Mgter. Rubén Monroy López (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia).
- Dr. Diego Moreira (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).
- Dra. Marlene Nascimento Da Silva (Universidad de Buenos Aires, Argentina).
- Dra. Jorgelina Orfila (Texas Tech University, Estados Unidos).
- Prof. Alicia Gabriela Rosenthal (Universidad de Buenos Aires / Universidad Nacional de La Matanza, Argentina).
- Mgter. Martha Carolina Sánchez Samaniego (Universidad Pedagógica Nacional de Colombia / Universidad Jorge Tadeo Lozano / Asociación de Films Animados - ASIFA, Colombia).
- Dra. Carla Schneider (Universidade Federal de Pelotas, Brasil).
- Lic. Juan Pascual Sgró (Universidad Nacional de La Rioja / Universidad Nacional de Córdoba / Universidad Nacional de Villa María, Argentina).
- Mgter. Victoria Suárez (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina).

AUTORIDADES

Universidad Nacional de Córdoba (UNC)

Rector: Mgter. Jhon Boretto

Vicerrectora: Mgter. Mariela Marchisio

Facultad de Artes UNC

Decana: Mgter. Ana Mohaded

Vicedecano: Lic. Federico Sammartino

Departamento de Cine y Televisión, FA, UNC

Director Disciplinar: Lic. Gustavo Alcaraz

EdFA - Editorial de la Facultad de Artes, UNC

Directora: Lic. Carina Cagnolo

DIRECCIÓN POSTAL

Departamento de Cine y TV | Facultad de Artes | Universidad Nacional de Córdoba
Pabellón México, Ciudad Universitaria (5000), Córdoba, Argentina

DIRECCIÓN ELECTRÓNICA

MAIL: tomaunocine@artes.unc.edu.ar

WEB: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/tomaunounc>

MAIL DEPTO. DE CINE Y TV: cinetv@artes.unc.edu.ar

ÍNDICES Y BASES DE DATOS

Toma Uno ha sido evaluada e indexada en las siguientes bases de datos internacionales: [Latindex \(Catálogo 2.0\)](#); [REDIB](#); [Núcleo Básico](#); [MIAR](#); [CORE](#); [BASE](#); [PKP Index](#); [DRJI](#); [I2OR](#); [MIAR](#); [revistasaa.net](#); [Latinoamericana revistas](#); [DARDO](#); [ROAD](#); [CiteFactor](#); [EuroPub](#); [JournalTOCs](#); [LatinREV](#); [Sherpa-Romeo](#); [Malena](#), entre otras.

IMPORTANTE

Las opiniones expuestas en los artículos firmados son responsabilidad de los autores y por lo tanto no expresan necesariamente el pensamiento de los editores o de las autoridades, del Dpto. de Cine y TV, de la Facultad de Artes, ni de la Universidad Nacional de Córdoba. Todos los artículos recibidos a través de convocatoria abierta han sido sometidos a un proceso de evaluación de pares a través del sistema de doble referato ciego. Los artículos a pedido se señalan en los encabezados correspondientes.

LICENCIA

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución - NoComercial - SinDerivadas 2.5 Argentina. (CC BY-NC-ND 2.5).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>



Toma Uno |

Departamento de Cine y TV | Facultad de Artes | Universidad Nacional de Córdoba.

Edición Anual

I.S.S.N (Versión Impresa): 2313-9692

I.S.S.N (Versión Electrónica): 2250-4524

EdFA Editorial de la
Facultad de Artes

09 *Editorial #10: La animación como fenómeno artístico, cultural, social y comunicacional.*

Alejandro R. González y Cristina Andrea Siragusa

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

PENSAR CINE

17 *El documental y el giro animado. Rupturas y continuidades.*

Lior Zylberman

Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina.

39 *Protagonistas femeninas en largometrajes animados: el caso de las películas de Juanba Berasategi.*

Maitane Junguitu Drona

Investigadora independiente, España.

57 *Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion.*

María Constanza Curatitoli

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

HACER CINE

75 *El poder transformador de la animación sobre el arte urbano.*

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València, España.

97 *El proceso de realización de Cucaracha.*

Exequiel Ayala Lucarelli, Matías Deon y Agustín Touriño

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

115 *Walter Tournier y el colectivo Imágenes: animando a la intemperie.*

Santiago González-Dambrauskas y Federico Beltramelli

Universidad de la República, Uruguay.

RESEÑAS DE PUBLICACIONES

133 *Mujeres y primeras películas en Argentina: una vacancia académica desde un abordaje desprejuiciado.*

Reseña del libro: *Entre preceptos y derechos. Directoras y guionistas en el cine mudo argentino (1915-1933).*

Pedro Sorrentino

137 *Todo para ver.*

Reseña del libro: *Paisaje ficcional en la TV Pública.*

Sergio Michelazzo

RESEÑAS DE PELÍCULAS

145 *Es difícil ser un cuerpo.*

Reseña del filme *Carne* (Camila Kater, 2019, Brasil/España).

Caleb Calvo

149 *Al interior de la violencia: animar la memoria a través de la Bestia.*

Reseña del filme *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021, Chile).

Ignacio Jairala

153 *Metáfora sobre la alienación contemporánea en clave animada.*

Reseña de la película: *Cucaracha* (Tourinho, 2020).

Victoria Inés Suárez

EXPERIENCIAS

161 *Exploraciones tecno-estéticas: reinterpretar el mundo a través de sus materialidades. Entrevista a Juan Pablo Zaramella.*

Luján Ailen Martínez y Juan Pablo Zaramella

Universidad Nacional de Villa María, Argentina.

Editorial #10

La animación como fenómeno artístico, cultural, social y comunicacional

Editorial #10.

Animation as artistic, cultural, social and communication phenomenon

Cristina Andrea Siragusa

Universidad Nacional de Córdoba
Universidad Nacional de Villa María
Córdoba, Argentina

siragusasociologia@yahoo.com.ar

 <https://orcid.org/0000-0001-6986-9466>

Alejandro R. González

Universidad Nacional de Córdoba
Universidad Nacional de Villa María
Córdoba, Argentina

argonzal@artes.unc.edu.ar

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39226>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/n86eh4iol>

Resumen

En esta ocasión la Editorial de *Toma Uno* se propone revisar una extraña, e inesperada, intersección de tres movimientos que confluyeron para hacer especial este número 10 (2022): uno, ligado a los diez años de la revista, por lo que resulta oportuno reflexionar acerca de la trayectoria de una publicación especializada en cine y artes audiovisuales que ha crecido en el marco del Departamento de Cine de la Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba (UNC); otro, que

Palabras Clave

Nota editorial,
cine de animación.

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 Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

recupera los debates que contiene la temática de la convocatoria centrada en la animación como lenguaje y práctica artística-profesional; por último, un homenaje a Paula Asís Ferri (1974-2022) quien participó de la gesta fundacional y fue su directora durante años.

Abstract

Key words

Editorial note,
animation film.

On this occasion this editorial reviews a strange –and unexpected– mix-up of three events that converge, and make this 10th edition (2022) so special: the first one is linked to the ten years of the journal, so it is only appropriate to reflect of the trajectory of a specialized publication in cinema and audiovisual arts that has grown within the Film Department of the Faculty of Arts, Universidad Nacional de Córdoba. The second event deals with the debates related to the current call for papers's theme, focused on animation as language and professional practice. Finally, a tribute to the late Paula Asís Ferri (1974-2022), who was a founding member of this journal and who acted as its Director for several years.

Si la mención a una década conserva el poder referencial del ciclo, importa pensar acerca de la coexistencia de diversos y múltiples tiempos sociales, artísticos, culturales y productivos, entre otros, que habitan en los diez números que constituyen *Toma Uno*. Asumiendo un posicionamiento político-académico, la revista se define desde un criterio de acceso abierto, bajo la evaluación de pares externos doble ciego, aceptando contribuciones originales que permitan construir diálogos y polémicas directamente vinculados al devenir de temas y problemas que definen (y definieron) al campo audiovisual en este tiempo.

De este modo se configuraron tensiones alrededor de las imágenes audiovisuales en su capacidad de representar realidad(es); de confluir/convivir/potenciarse con otras artes; de recorrer los cine(s) latinoamericano(s); de problematizar las intersecciones donde se cruza el cine y la historia produciendo memorias; de desandar y visibilizar el cine y el audiovisual comunitario; de indagar acerca de experiencias disruptivas en la historia del cine; de pensar las características contemporáneas que asume la serialidad en las formas audiovisuales; de mapear los vínculos entre género, disidencias y diversidades en el cine y las artes audiovisuales; de interpelar lo político/la política/las políticas en la cinematografía y el audiovisual; y, este año, de contemplar el fenómeno de la animación desde múltiples aristas que interpelan su potencia y presencia como acontecimiento socio-artístico-cultural y comunicacional.

Toma Uno creció en este tiempo constituyéndose en un referente dentro de las publicaciones especializadas a nivel local y nacional, y consolidando al mismo tiempo el proyecto editorial al ser indizada o incluida en diversas bases de datos, directorios y redes internacionales. Más allá de la relevancia de su trayectoria, *Toma Uno* cada año supo convocar a lxs docentes, egresadxs y estudiantes del Departamento de Cine de la Facultad de Artes (UNC), tejiendo una red de vínculos e imaginarios que permitió su expansión y apropiación como la “revista del Departamento”. En 2019, la cátedra de Realización Televisiva de la institución desarrolló como proyecto la creación de una serie web acerca de la revista incorporando en cada episodio una entrevista a lxs autorxs del número #6.

El proyecto de la revista surgió de los intercambios entre Ximena Triquell, Paula Asís Ferri y Magalí Vaca durante un tiempo en el que fueron parte de la Comisión Asesora del Departamento de Cine. Se incluye a continuación la cita in extenso de Ximena Triquell quien narra la experiencia de ese momento fundacional:

Hace un tiempo atrás, al celebrar los veinte años del Doctorado, refería a un hecho que a menudo dejamos de lado y es que todo lo que existe antes fue pensado por alguien: alguien imaginó una ciudad, al lado del río; alguien imaginó en ella una Universidad; alguien imaginó una Facultad de Artes. Me gusta mucho pensar en esta potencia del pensamiento.

Lo que no veía entonces y que me apareció con claridad –casi como una epifanía– esta mañana, es que para que ese pensamiento se concrete hace falta que se encuentre con algo más, algo que hoy llamaría deseo. Es ese el verdadero motor, pero agregaría además que hace falta que ese deseo se encuentre con el deseo de otrxs.

Ayer, cuando me refería a estas Jornadas, pensaba que el hecho de que Clemen y Marcelo hubieran imaginado este espacio alguna vez, tenía que ver con su interés –de cada unx– por la reflexión teórica, por el pensamiento riguroso, por su procedencia de las artes visuales. Hoy, esta mañana, creo que tuvo también que ver con ese encuentro de dos personas deseantes. *Toma Uno* también es resultado de la materialización de deseos, en este caso, de Magalí Vaca, Paula Asís y míos.

Casi no nos conocíamos cuando en una Asamblea fuimos electas para integrar el Consejo Consultivo del Departamento de Cine y de ahí, de ese espacio, de tareas tan burocráticas y a menudo inútiles –transcribíamos las actas, por ejemplo, lo que nos llevaba muchísimo tiempo y las que estoy segura que nadie nunca leyó– surgió la idea de una revista.

El objetivo de esta –o lo que pusimos en los papeles– puede haber sido fortalecer la investigación en nuestro Departamento, generar un espacio de intercambio entre académicos y realizadores, entre investigadores de diferentes puntos del país y de la región, dar visibilidad a lo que investigamos. Pero junto con estos, en realidad, el verdadero objetivo era hacer algo juntas.

Después venía lo otro: articular investigación con producción y docencia, de ahí los títulos PENSAR CINE, HACER CINE, ENSEÑAR CINE (después agregamos EXPERIENCIAS para dar lugar a la crónica de procesos de producción y/o experiencias extensionistas). También esto se sostenía en un deseo, el de reflexionar con otrxs sobre nuestras prácticas.

Hoy, presentamos el #9. La revista está indexada, cuenta con un cierto reconocimiento a nivel nacional y en la región (me acaban de pedir este número desde Uruguay) y creo que constituye una cierta referencia en nuestra Facultad. Está además alojada en una plataforma de acceso libre y los artículos que se publican están bajo licencias colaborativas (creative commons). Esto es también una apuesta a participar de nuevas formas de producción y circulación del conocimiento (Triquell, 2022).

El #1, publicado en versión impresa y digital, se realiza desde una dirección general compartida entre Ximena Triquell, Paula Asís Ferri y Magalí Vaca. En el #2 la dirección general está a cargo de Ximena Triquell y desde el #6 de Paula Asís Ferri. El Comité Editorial mantuvo de forma permanente la participación de Alejandro González y Martín Iparraguirre y después se sumaron otros integrantes del Departamento de Cine. Volveremos después sobre esta historia.

El eje de esta edición, “La animación como fenómeno artístico, cultural, social y comunicacional”, surgió entre quienes integramos el Equipo Editorial hace tiempo ya, por lo menos tres ediciones atrás. Es un eje que fue debatido ampliamente y que fue relegado frente a otras temáticas. Para este número, la directora de la revista, nuestra querida Paula Asís, no tuvo miramientos y cerró el debate interno; definió que ya era el momento para que *Toma Uno* focalizase sobre lo animado, rescatando la innegable relevancia de esta forma audiovisual.

A diferencia de lo que ocurre en algunos círculos académicos, a este equipo editorial la animación no le resulta distante ni extraña en el universo de la imagen en movimiento: nuestra revista se inscribe institucionalmente en el Departamento de

Cine y Televisión de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, donde desde el año 1994 se propone la experimentación, la producción, el debate y la reflexión sobre la forma audiovisual animada a través de su Centro Experimental de Animación (CEAn). *Paula* integró el CEAn desde su época de estudiante y, hasta su reciente fallecimiento, estuvo a cargo de la Coordinación del Área de Docencia e Investigación en Animación; desde donde impulsó el Foro Académico Internacional sobre Animación (FAIA) que se realiza con continuidad desde 2007.

Al habilitar desde la revista este debate sobre lo animado, sucedieron algunas situaciones que creemos necesario mencionar. Primero, la búsqueda de referatos para este número resultó mucho más ardua y compleja que lo habitual. Consideramos que esto se debe a que quienes abordan la animación como objeto de estudio son aún algunxs pocos en relación con otras temáticas del audiovisual; lo que daría cuenta de que hasta hoy lo animado se configura como campo liminar y su incorporación en la Academia no se encuentra suficientemente consolidada, al menos en nuestra latitud sur. Segundo, para este Comité Editorial resultó muy interesante observar grandes divergencias de opiniones entre referatos sobre un mismo artículo. Irrumpieron posiciones opuestas entre académicos del hemisferio Norte y del Sur; como así también entre quienes habilitan miradas desde la práctica artística como investigación y quienes prefieren establecer límites entre práctica artística e investigación. También surgieron miradas que contrastaban entre lo autoral y lo *mainstream*. Esta situación nos advierte acerca de que la animación como objeto de estudio es un campo en debate sobre sí mismo y que en este momento coexisten múltiples miradas que tensionan entre sí; lo cual nos resulta muy auspicioso: *la animación es un campo fértil sobre el que se lucha y se debate.*

Paula Asís Ferri (Pauli, Pau, Paulita para nosotrxs) puede definirse como una hacedora de mundos en los cuales éramos felices de habitar, en los que elegíamos habitar. Egresada de la Licenciatura en Cine y TV de la UNC fue artífice de tres espacios (al menos) que nos interesa mencionar: *como docente* fue parte de la construcción de un ámbito para la enseñanza y la experimentación del Sonido en el cine y las artes audiovisuales no solo en la Universidad Nacional de Córdoba, sino también en la Universidad Nacional de Villa María; *como investigadora* se interesó en la producción cinematográfica regional además de conducir la Secretaría de Investigación y Producción de la Facultad de Artes en los últimos años; *como gestora* construyó las condiciones de posibilidad para que *Toma Uno* y el *Anima Festival Internacional de Animación de Córdoba* y su *Foro Académico (FAIA)* se afianzaran y crecieran.

El equipo editorial ha demorado la publicación de este número porque no encontraba un modo de despedirse. Y ahí radicó el error: *Paula* se caracterizó (y se caracteriza) por una enorme fuerza vital por lo cual pensar que se ha ido es un enorme problema de comprensión. *Paula* está con nosotrxs porque su amorosidad, compromiso y pasión por este espacio hace que cada unx la invoque/convoque una y otra vez en las prácticas editoriales y reflexivas que hacen que *Toma Uno* siga adelante. En este #10, de una manera inimaginable, celebramos un ritual mágico y eterno que convoca a la vida, como la animación; por eso estábamos pre-destinadxs a conversar sobre sus fronteras, intersticios y posibilidades. *Toma Uno* cumple diez años y nos preparamos para construir un nuevo escenario para el devenir del

pensamiento, la investigación y la acción sobre el cine y el audiovisual desde la Facultad de Artes.

Referencias

Bibliografía

Triquell, X. (2022, 14, 15 y 16 de septiembre). *Presentación de Toma Uno #9, 2021*. XXV Jornadas de Investigación en Artes, CePIA, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba.



Video: Paredes, L. (Dir.) (2022). *PAULA*. Argentina: Producción independiente.
<https://youtu.be/Ro3xIBX3rUo>

Cómo citar este artículo:

González, A. R. y Siragusa, C. (2022). Editorial #10. La animación como fenómeno artístico, cultural, social y comunicacional. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/issue/view/10_2022.





PENSARCINE

El documental y el giro animado. Rupturas y continuidades

Documentary film and the Animated Turn.
Ruptures and Continuities

Lior Zylberman

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Universidad Nacional de Tres de Febrero

Centro de Estudios sobre Genocidio

Universidad de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Buenos Aires, Argentina

liorzylberman@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-3500-2781>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39162>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/mxnz4srug>

Resumen

Se puede afirmar que en los últimos años se ha producido en el cine documental un giro animado; es decir, un uso cada vez mayor de la animación para representar la realidad. El presente artículo se propone problematizar dicho giro a partir de lo que a primera vista puede parecer un oxímoron: la animación como cine de lo real. En esa dirección, nos preguntaremos cómo comprender y determinar al documental animado, qué características posee y cuáles son sus posibilidades expresivas. Finalmente, si se examinan sus alcances resulta importante también poder pensar sus límites.

Palabras Clave

Película documental, cine de animación, mimesis, archivos.

Recibido: 10/05/2022 - Aceptado: 30/08/2022

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

Abstract

Key words

Farocki, film,
essay, migration,
Adorno.

It can be affirmed that in recent years there has been an animated turn in documentary cinema; that is, increasing use of animation to represent reality. This article sets out to problematize this shift based on what at first sight may seem an oxymoron: animation as a cinema of the real. In this direction, we will ask how to understand and determine the animated documentary, what characteristics it has, and what are its expressive possibilities. Finally, if we examine its potential, it is also important to be able to think about its limits.

Pues sabemos que son dibujos y no seres vivos.
Pues sabemos que son dibujos proyectados sobre una pantalla
(...) Y, sin embargo, los percibimos como vivos,
los percibimos en sus actos y comportamientos,
los percibimos como seres vivos, ¡incluso como seres reflexivos!
Sergei Eisenstein (2018, p. 78)

Presentación

En los anuncios de los Premios Óscar del año 2022 de la categoría Mejor Largometraje Documental hubo una nominación que sorprendió a la propia lógica de la terna: la postulación de *Flee* (Poher Rasmussen, 2021). Este mismo título, que gira en torno a un refugiado que escapa de Afganistán para llegar a Dinamarca, también alcanzó la nominación como mejor película de animación. Si bien este hecho puede parecer anecdótico, lo cierto es que la nominación de *Flee* a mejor documental por la Academia de Hollywood –sin dudas un termómetro de la industria cinematográfica¹– puede pensarse como la institucionalización definitiva del documental animado: el “giro animado” del documental, giro iniciado tiempo atrás, quedó así normalizado².

¿Pero qué se puede entender por “giro animado”? ¿Cómo comprender y determinar al documental animado? ¿Qué características posee? ¿Por qué su “normalización” ocurre en estos momentos? Lo cierto es que la animación en el ámbito del cine de no ficción no es una novedad, su uso se encuentra cada vez más extendido y en los últimos años se ha abierto una línea concreta de investigación en el campo de los estudios sobre cine³.

En esa dirección, a partir de un corpus conformado por varios filmes –como el mencionado *Flee*, *Tower* (Maitland, 2016), *Last Hijack* (Pallotta y Wolting, 2014), *L’image manquante* (Panh, 2013), *Eva de la Argentina* (Seoane, 2011), *Waltz with Bashir* (Folman, 2008) y *New Year Baby* (Poeuv, 2006) entre otros–, presentaremos una serie de interrogantes para tratar de caracterizar y comprender el fenómeno del documental animado. En lo que sigue, intentaremos definirlo con el objetivo de colocarlo en la historia del cine documental, en un recorrido que no estará exento de interrogantes, dudas y cuestionamientos. En consecuencia, no es nuestro objetivo clausurar el debate o brindar respuestas definitivas, sino, en el

1 En décadas previas, la misma Academia rechazó la nominación de *The Thin Blue Line* (Morris, 1988) en la terna documental al considerar que no aplicaba para dicha categoría. Al respecto, véase Resha (2015, pp. 49-81)

2 Junto a Schlögel (2007), podemos pensar que los “Tums, giros o vuelcos no inventan ni descubren de nuevo el mundo, [sino que] desplazan puntos de vista y acceso que hasta entonces no permitían verle facetas poco o nada iluminadas. Son indicadores de una ampliación de modos históricos de percepción, no ‘lo totalmente nuevo’ o ‘distinto’” (p. 72).

3 Véase, por ejemplo, el dossier “Making it (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation” editado por Skoller (2011).

propio desarrollo de estas, abrir caminos para profundizar el estudio. Algunas de las preguntas que emergen al momento de caracterizar al documental animado se vinculan con sus posibilidades: ¿qué trae de novedoso?, ¿qué permite esta forma? A su vez, resulta sugerente también indagar en qué contexto se fortalece, se normaliza y se valida. Finalmente, si preguntamos por sus alcances es importante también poder pensar sus límites.

Quizá una perspectiva histórica-cultural como también estética de poder pensar la emergencia del documental animado es colocándolo en un contexto “pos”. En un primer momento, arribamos a la época de la postfotografía, con las implicancias técnicas y perceptivas que ello conllevó (Fontcuberta, 2016); luego, a la instancia del posdocumental (Català Domenech, 2021), momento en el cual el documental ha encontrado una drástica transformación de sus parámetros fundamentales ya que debe enfrentarse no solo con una realidad más compleja, sino también transitar por un mundo con una innumerable cantidad de tecnologías de la imagen.

Comprendiendo el documental animado

Al examinar cómo entendían al documental sus primeros teóricos, se puede llegar a afirmar que el animado no debería tener, en principio, ningún conflicto con sus perspectivas: ¿la animación no sería una forma de “tratamiento creativo de la realidad” (Grierson, 1933, p. 8)?, ¿el documental animado no puede ser pensado como un “método documental” que puede persuadir y “poner a la gente y sus problemas, sus trabajos y sus servicios, ante ellos mismos” (Rotha, Road y Griffith, 1968, p. 115)? Incluso también puede “representar la vida bajo la forma en que se vive” (Flaherty, 1993, p. 152). Con todo, y a pesar de que ya en la década de 1910 hubo ensayos de (proto)documentales animados⁴, estos primeros pensadores y documentalistas no consideraban a la animación en su horizonte de posibilidades. Lo que será luego el documental clásico poseía un fuerte anclaje en el paradigma de la fotografía, con su aspiración de objetividad y su confianza en la “esencia automática de la reproducción técnica” (Català Domenech, 2021, p. 43). A partir de ese momento primó también el discurso de la mímesis y, aunque los realizadores apelaban a las recreaciones y elaboradas puestas en escena, el sujeto-realizador quedaba enmascarado, sobre todo desde una narración que apelaba a la impartición de conocimiento: lo que la cámara enfocaba parecía ser una realidad tal cual.

En ese contexto, la animación era usada en el documental, ya sea para mostrar estadísticas o mapas –como sucede en *The Plow That Broke the Plains* (Lorentz, 1936) o en la serie *Why We Fight* (Capra, 1942-1945)–, o bien en producciones audiovisuales educativas y escolares, es decir, en un género “menor”. Tiempo después, en la década de 1960, la emergencia del *direct cinema* (cine directo) llevará a las nociones de *objetividad* y *no intervención* a un nuevo nivel: las recreaciones, una herramienta válida para el documentalista,

4 Véase, por ejemplo, *The Sinking of the Lusitania* (McCay, 1918), considerado uno de los primeros documentales animados.

fueron asesinadas por los ‘muchachos verité’ de la década de 1960 (Robert Drew, Ricky Leacock, DA Pennebaker, David y Albert Maysles, Frederick Wiseman, y otros) que proclamaron que todo excepto lo que sucedía frente a la cámara sin ensayar o inducir a ser una invención, inauténtico (Nichols, 2016, p. 34).

El documental animado viene así a poner en tensión algunas de las bases del documental como la cuestión de la objetividad y de la intervención. La objetividad se sustentó tanto en el realismo cinematográfico como en el discurso proveniente del proceso tecnológico-químico de la fotografía⁵; a su vez, dicha objetividad se ancló en la función social y cívica buscada por el documental clásico, a la cual se ha referido John Corner⁶. Por el otro lado, la intervención históricamente se concentró en dos cuestiones: en la (supuesta) promesa de no intervención propiamente dicha del documentalista en la creación de situaciones; y en la comprensión de que el documental es una forma de cine opuesta a la ficción en la cual el director posee solamente un “cierto grado de control sobre algunos aspectos de [la] realización” (Allen y Gomery, 1995, pp. 272-273)⁷. Bajo dicho aspecto, la animación se encontraría en el polo máximo del control, ya que la imagen en su totalidad –encuadre, personaje, etc.– que se ve en pantalla es creada por el realizador; en consecuencia, el documental animado representa uno de los desafíos más claros a los modelos más simplistas de lo que el documental es o puede ser. Una primera afirmación o máxima para comprender al documental animado reside en caracterizarlo como el estilo más intervencionista de todos.

Pero el documental animado también posee –al menos– un elemento más para discutir “el problema de la imagen”: la cuestión de la indicialidad. Si el realismo hacía base en el carácter indicial y mimético de la imagen fotográfica, el documental animado pone en discusión también aspectos filosóficos respecto a la ontología de la imagen cinematográfica. En esa dirección, algunos investigadores han sugerido pensar al documental animado dentro de la modalidad performativa propuesta por Nichols (2013); sin embargo, como sugiere Honess Roe (2013), “meter con calzador el documental animado en uno de los modos de Nichols amenaza con limitar nuestra comprensión de la forma” (p. 19).

Como señala Corner (2002), el documental ya no puede ser entendido como un “discurso de sobriedad” debido a los nuevos niveles de representación y reflexividad que plantea (p. 264); es por eso que resulta más sugerente abandonar el discurso de la mimesis en pos de una perspectiva que entienda al documental como una forma retórica que asevera “que el mundo representado es verídico”

5 Sin dudas algunos textos de Bazin, como “Ontología de la imagen fotográfica”, son la referencia principal a dicha tendencia. Véase Bazin (1966, pp. 13-20).

6 Corner (2002) denomina a dicha función “proyecto de civismo democrático” (p. 259); según esta, se considera al documental como un medio para crear y publicitar versiones dominantes de ciudadanía. Se trata del documental en su fase clásica financiado de manera directa o indirecta por organismos oficiales.

7 Otros autores han escrito también que “a menudo diferenciamos una *película documental* de una de *ficción* según el grado de control que se ha ejercido durante la producción” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 29).

(Plantinga, 2005, p. 114). De este modo, el documental animado se libera de las relaciones causales entre huella e índice, entre realidad e imagen, entre lo fílmico y lo profílmico para problematizar aspectos temporales, espaciales y psicológicos que el documental convencional no puede expresar. Así, más que repensar una definición de *documental* a fin de incluir también al animado, tarea que escapa a los objetivos del presente escrito, estimamos que la discusión se puede volver más productiva si se piensan las estrategias representacionales ya que ello nos habilitará examinar qué permite hacer y qué puede alumbrar la utilización de la animación en el documental.

En la genealogía de la investigación académica sobre el documental animado, se suele colocar a Paul Wells como uno de los primeros autores que lo teorizó ofreciendo posibles tipologías para su comprensión y análisis (Honesty Roe, 2011; Ward, 2005). En referencia a la “animación con tendencia documental”, Wells (1998, p. 28) sugirió cuatro modos: el imitativo –en el cual se emplean los tropos del documental “vivo”–, el subjetivo, el fantástico y el posmoderno. Tiempo después, Honesty Roe (2013) desafiará la perspectiva de Wells para pensar ya no modalidades, sino funciones al considerar, justamente, cómo funciona el documental animado. En consecuencia, para responder a lo que de otro modo el documental convencional no puede hacer, la autora sugiere tres funciones: la sustitución mimética, la sustitución no mimética y la evocación. Estas no deben ser pensadas como compartimentos estancos o fijos, sino más bien como tendencias y herramientas heurísticas para pensar el lugar de la animación en el documental.

Tanto la sustitución mimética como la no mimética tienden a utilizar la animación para “copiar” al documental convencional. En ocasiones la primera es empleada para mostrar algo que resulta difícil o imposible de alcanzar, ya sea por cuestiones temporales o geográficas, porque determinado evento no pudo ser filmado en su momento, o bien por cuestiones personales –algún entrevistado se niega a ser filmado o quizá ya murió al momento de producirlo–. *The Sinking of the Lusitania*, *Tower*, *Chicago 10* (Morgen, 2007), *Waltz with Bashir*, *Auschwitz. The Nazis and the Final Solution* (Rees, 2005), *Flee* y *Camp Confidential: America's Secret Nazis* (Loushy y Sivan, 2021) son algunos ejemplos sugerentes para pensar esta función que emplea ya sea la animación en la totalidad de la duración o solamente en algunas secuencias: en la tarde en que se hundió el transatlántico Lusitania luego de que fuera torpedeado no había cámaras, tampoco existen filmaciones de las cámaras de gas de Auschwitz mientras estaban en funcionamiento, durante el juicio a los “10 de Chicago” no se permitieron cámaras en el juzgado, *Waltz with Bashir* o *Tower* recurren a la dinámica de “cabezas parlantes” solo que las entrevistas son animadas con cierta tendencia hacia el realismo y en el caso de *Tower* –que narra la masacre producida por Charles Whitman en la Universidad de Texas en 1966– se recurre a la animación, entre otras razones, para conservar la juventud de los entrevistados. Se presentan así razones varias por las que, ante una imposibilidad temporal, geográfica o material, la animación es utilizada en forma mimética para dar cuenta de los hechos. En estos títulos la animación posee cierto estilo realista –por eso puede hacer la sustitución mimética– y se apoya, a su vez, en los tropos del documental convencional –la entrevista, la voz de Dios o el reemplazo de la imagen de archivo indicial–. La animación no necesariamente “ilustra”, sino que forma parte central de las estrategias narrativas del documental: ya no es la cámara “fotomecánica” (o digital) la que “estuvo allí”, sino que es la cámara animada la “testigo” de la situación.

Quizá la diferencia más notoria con la sustitución no mimética es que en los títulos mencionados no hay una preocupación por que la animación se asemeje a “la vida real” ni tampoco se percibe necesariamente la intención de establecer un vínculo visual con la realidad o de crear una ilusión de imagen “filmada”; por el contrario, como afirma Honess Roe (2013), la animación es empleada “como un medio propio, un medio que tiene el potencial de expresar un significado a través de su realización estética” (p. 24). Ejemplos de esta función la podemos pensar con la secuencia animada de Los rubios (Carri, 2003) que a través del uso de *playmobiles* puede presentar sus recuerdos –y fantasías– de la desaparición de sus padres. La biografía *Eva de la Argentina* (Seoane, 2011) presenta la vida de Eva Duarte de Perón a través de la perspectiva y obra de Rodolfo Walsh con animaciones que parten de diseños del ilustrador Francisco Solano López –conocido por su labor en *El Eternauta*– y nos acerca, en consecuencia, a imágenes más próximas al trazo de la historieta. Finalmente, en *L’image manquante* Rithy Panh recurre a muñecos de arcilla y dioramas para narrarnos su vida y sus recuerdos durante el genocidio camboyano que tuvo lugar en la década de 1970; en el inicio, mientras vemos cómo unas manos crean los humanos de arcilla, la voz en *off* da cuenta de la sustitución no mimética: “con las manos vivas, hacemos un hombre, no hace falta mucho, basta con que te lo creas”⁸ (3 min. 25 seg.).

La distinción que se suele hacer entre el cine de ficción y de no ficción puede ser trasladada al documental animado: la ficción (animada –como algunas películas de Pixar, por ejemplo– o no) “sugiere un mundo imaginado”, mientras que la no ficción (animada o no) se dirige hacia “el mundo en que vivimos” (Nichols, 2013, p. 13). Esta distinción cobra aún más fuerza con documentales que recurren a la sustitución no mimética. *L’image manquante*, por ejemplo, sostiene su vínculo con lo real no solo a partir de cómo fue catalogada⁹ por su director, productores o distribuidores, sino también por nuestro conocimiento sobre lo extrafílmico: el genocidio camboyano como obra y vida de Rithy Panh. Si aceptamos a la animación como una estrategia retórica para convencer y persuadir al espectador, podemos afirmar que en estas sustituciones, las aseveraciones sobre –y el vínculo con– el mundo histórico poseen *a priori* un mecanismo de apoyo similar al documental convencional; sin embargo, la necesidad de convocar lo extrafílmico se vuelve, quizá, su “talón de Aquiles” con el fin de lograr plena autonomía. Retomaré esta cuestión más adelante.

La tercera función que presenta Honess Roe (2013) es la evocativa. Aquí, la animación hace frente a un tipo de limitación representativa: “ciertos conceptos, emociones, sentimientos y estados de ánimo son particularmente difíciles de representar mediante imágenes de acción real” (p. 25). La animación entonces se

⁸ La referencia a la “creencia” por parte de Panh nos remite a la idea del documental como experiencia elaborada por Sobchack (1999). En un texto donde propone un abordaje fenomenológico para su análisis, la autora sugiere que el término *documental* “designa una relación subjetiva particular con un objeto cinematográfico”; en otras palabras, el documental “es menos una cosa que una experiencia (...) y el término nombra no sólo un objeto cinematográfico sino un modo específico de conciencia e identificación con la imagen cinematográfica” (p. 241, las cursivas son del original).

⁹ La distinción entre ficción y documental según su catalogación ha sido trabajada, entre otros, en un ya clásico texto de Carroll (1996).

utiliza como herramienta para evocar la experiencia en forma de ideas, sentimientos y sensibilidades, para visibilizar aspectos “invisibles” haciendo “imaginar” al espectador el punto de vista y, sobre todo, las sensaciones de otra persona. Se puede llegar a discutir si la sustitución no mimética se puede corresponder a la lógica de la evocación; sin embargo, si profundizamos esta función junto a los modos de Paul Wells, el modo subjetivo ayuda a clarificar sus características (Ward, 2005). Así, la función evocativa apunta a una mayor expresividad, a una exploración poética y a modos de expresar aspectos sumamente subjetivos que la imagen “real” no puede ofrecer. Las secuencias oníricas de *Waltz with Bashir* pueden corresponderse a esta función e, incluso, los sueños, recuerdos, sensaciones y sentimientos del film de Panh antes mencionado. Se trata de elementos que quizá se pueden expresar con la palabra, pero no con la imagen tradicional.

Las secuencias animadas de *New Year Baby* resultan representativas de esta función. En este documental, la realizadora Socheata Poeuv vuelve a Camboya con el objetivo de conocer sus orígenes y reconstruir la historia familiar durante el genocidio. Uno de los hitos más transitados en los documentales sobre la temática es la entrada de los Jemeres Rojos a Phnom Penh y su posterior evacuación –que deja vacía a la capital camboyana–; la película de Poeuv no es la excepción. Sin embargo, además de utilizar las imágenes de archivo que comúnmente vemos en los títulos que han abordado el tema, aquí irrumpe una secuencia animada –la primera de varias– para evocar dicho momento. En una primera instancia vemos un dibujo con cierto tinte *naif* (Imagen 1); sin embargo, pronto esos humanos se convertirán en cuervos negros –con la cabeza roja– que se irán volando, dejando la ciudad por el campo (Imágenes 2-5). La elección del ave y su color no es casual; el negro alude al color del uniforme –junto al tradicional *krama*, que bien podría ser el color de la cabeza– que toda la población debió usar en las aldeas colectivas. La animación permite evocar, al mismo tiempo, una metáfora –imposible de hacer con la imagen “real”– y un dato histórico, estimulando así la sensibilidad del espectador.

Crisis del archivo y posibilidades expresivas

Analizadas las posibilidades expresivas de la animación en el documental, adviene la pregunta por el por qué: ¿por qué y cuáles pueden ser las razones por las que la animación se ha vuelto una estrategia de representación válida? Sugerimos dos respuestas tentativas que desde ya no son las únicas posibles. La primera se refiere a la crisis del archivo; la segunda, a los diversos giros que ha dado el documental en los últimos años.

Numerosos autores se han referido a la cuestión del archivo, desde Michel Foucault y Jacques Derrida hasta Arlette Farge y Paul Ricoeur, entre tantos otros. Con todo, aquí nos interesa detenernos en lo que comúnmente se entiende por “imagen de archivo”, es decir, un registro fílmico-audiovisual utilizado en determinado título que no fue realizado por dicha producción. Desde ya que la cuestión de la imagen de archivo no es una novedad, Shub (1927) ya se había valido de este tipo de material para *La caída de la dinastía Romanov* (*Padenie dinastii Romanovykh*), film que años después le serviría a Leyda (1964) para problematizar el cine de compilación –“cine engendrando cine”– en su texto ya canónico. En los últimos tiempos, se ha



Imágenes 1-5: Poeuv, S. (2006). *New Year Baby* [largometraje/documental].
Camboya: Broken English Productions.

vuelto a pensar este asunto a partir de las producciones de tipo *found footage* o metraje encontrado (Weinrichter, 2009).

Como señala Baron (2014), el término “material o imagen de archivo” puede haber hecho referencia específicamente a “materiales físicos almacenados en archivos controlados por instituciones estatales o de otro tipo”, colecciones oficialmente sancionadas como depósitos autorizados de pruebas audiovisuales sobre el pasado (p. 7). Esta perspectiva debe ser entendida como una definición primaria que se vincula con los primeros reservorios de imágenes en movimiento; es decir, se refiere a los lugares en los que estas se almacenan por medio de ciertos “actos de inclusión y exclusión diversamente informados” (p. 7). Con el tiempo, la noción de “imagen de archivo” fue resignificándose, sobre todo a partir de cuestiones relacionadas con la ubicación, la procedencia y la autoridad de esta; y a ello se le debe sumar la calidad –en términos de estándares filmicos o televisivos– de dicha imagen. De este modo, como sugiere Baron, la noción de *archivo* como lugar concreto de almacenamiento “ha dejado de reflejar el complejo aparato que constituye ahora nuestra relación con el pasado a través de sus rastros fotográficos, filmicos, sonoros, videográficos

y digitales” (p. 7); y aunque los cineastas siguen recurriendo a los archivos oficiales como fuentes de documentos audiovisuales también se acude cada vez más a fuentes que se encuentran fuera de estos. Así, los documentales se han apropiado de –y han reutilizado– películas caseras, colecciones de videos domésticos y, en la actualidad, documentos generados por usuarios de las diversas redes sociales.

La búsqueda de nuevas fuentes se debe a que el reciclado de ciertas imágenes posee un límite. Para ciertos temas e historias, una y otra vez, se han utilizado las mismas imágenes –imágenes que en su constante uso y reciclado van perdiendo su propia historia–. A ello se le debe sumar la gran (sobre)producción de documentales –ya sean largos, medios o series– que han generado las diversas plataformas *streaming* que, ávidas de imágenes, deben buscar soluciones a los diversos obstáculos estéticos y de producción.

Para lo recién dicho, vale entonces como ejemplo el registro mencionado sobre la caída de Phnom Penh o bien el tren que parte de una estación luego de una deportación que vemos en *Nuit et Brouillard* (Resnais, 1956), secuencia que ha sido utilizada en la mayoría de los documentales sobre los campos de concentración nazi¹⁰. En ese sentido, el límite se encuentra en la cantidad de veces que es posible “reciclar” una imagen como también en la propia capacidad de estas para seguir narrando historias. ¿Qué se puede contar cuando las imágenes ya han sido vistas una y otra vez?

Esto ha tenido, al menos, tres vías resolutivas. Por un lado, la búsqueda constante de nuevas imágenes en archivos oficiales que lleva a una “carrera” archivística particular. Quizá el caso de *A Film Unfinished* (Hersonski, 2010) sea un ejemplo de ello, ya que al mismo tiempo en que revisa filmaciones previamente empleadas en otros documentales nos presenta imágenes poco conocidas. El corolario de esa vía es, entonces, la promesa de que nos mostrará imágenes “nunca antes vistas”.

La segunda vía, consolidada a partir de la emergencia del documental en primera persona, ha permitido y avalado que los archivos familiares –imágenes que en la mayoría de los casos poseen una calidad inferior– puedan ser trasladados a la obra documental. Esta vía trae como consecuencia un cambio no solo en los formatos de los materiales utilizados, sino también en el tipo de situaciones registradas: la vida cotidiana, escenas familiares, diarios íntimos, etc. Momentos que no fueron pensados para una vida –y mirada– pública, sino para una circulación privada.

Estas dos líneas dan cuenta de la capacidad y de los límites del documental para expresar en imágenes sus ideas e historias: el archivo, sea cual sea su origen, tiene un límite. Por supuesto que las imágenes de archivo pueden ser utilizadas de diversos modos: para ilustrar, para evocar, para narrar, como evidencia e, incluso, como una vía más experimental. Sin embargo, los límites aparecerán tarde o temprano y la producción quedará vinculada –incluso limitada– a las posibilidades

¹⁰ En una de sus últimas producciones, *Aufschub*, Farocki (2007) recupera el metraje filmado por Rudolph Breslauer –por orden el oficial SS Albert Gemmeker– en el campo de concentración de Westerbork al cual pertenece dicha secuencia; en su medimetraje, Farocki no solo se propone analizar las imágenes, sino también devolverles su historia.

del metraje encontrado y disponible¹¹.

La tercera vía es una tendencia cada vez más creciente: desde *The Thin Blue Line* las recreaciones estilizadas se han vuelto un recurso más frecuente en el documental. La recreación, como ya se mencionó, fue una herramienta constituyente del documental clásico –basta con ver los films de Flaherty o *Night Mail* (Wright y Watt, 1936), título nodal de la escuela inglesa–. Como indagamos en otro lugar (Zylberman, 2022), en el período clásico la recreación “ocultaba” su puesta en escena, sus “costuras”; en cambio, en la actualidad se la estiliza de tal forma que ha llegado a que sea más que evidente su puesta en escena. La recreación aparece allí donde no hubo posibilidad de registro, en las evocaciones y también como estrategia para presentar hipótesis sobre lo acontecido; así, como señala Bruzzi (2006), la recreación “puede cumplir una función liberadora, sobre todo para un tema histórico del que no se dispone de ningún archivo” (p. 45)¹². En este panorama, la animación se inserta como parte y a la vez como continuación de esta tercera vía, habilitando otras instancias tales como la exploración y evocación de aspectos subjetivos –por ejemplo, la memoria– y sensoriales a los cuales la recreación “indicial” no puede llegar necesariamente.

En este marco la animación no solo se apoya en la imagen, sino también en el sonido, lo cual vuelve al documental animado una compleja producción de diseño audiovisual. Si bien el documental tradicional posee también elaboradas bandas sonoras, en el animado, al partir de cero, todo debe ser diseñado. No nos queremos detener aquí en los diversos niveles de dicha banda, sino en uno en particular: la voz, tanto desde una perspectiva sonora como asociada a la autoridad. Recordemos que esta se encuentra presente en forma descarnada desde el inicio del documental –primero desde los intertítulos y luego con la “voz de Dios”–, luego en forma incipiente en la década de 1930 y de manera sistemática a partir de la de 1960 cuando la entrevista comenzó a ser un recurso cada vez más habitual que logró así encarnar una voz –un sonido– con un cuerpo. En esa dirección, el documental animado recupera este recurso, sobre todo a partir de las entrevistas animadas. Surgen así algunos problemas nodales: ¿quién es el que habla?, ¿a qué cuerpo le pertenece esa voz?, ¿cómo construye esa voz autoridad? Se tensiona, de esta manera, la expresividad de lo animado con la “reproducción de lo real” del documental.

En los títulos relevados para esta investigación encontramos registros sonoros muy diversos, ya sea por su fuente o por su ubicación temporal: en *Tower*, los testimonios simulan estar tomados en el momento del tiroteo –es decir, en 1966–, cuando la mayoría de los protagonistas eran jóvenes, por lo tanto, la voz sonora no pertenece al presente de la realización; en *Waltz with Bashir*, los testimonios fueron registrados en el presente y se refieren al pasado, así –con excepción de dos casos– las voces de los entrevistados coinciden con su correlato animado; en

11 Desde ya que el empleo de este tipo de imágenes no es una obligación, sino una opción, un recurso –estético y ético– de cada documentalista. Basta con ver títulos como *Edificio Master* (Coutinho, 2002) o *Shoah* (Lanzmann, 1985).

12 No debe dejar de mencionarse que Bruzzi (2006) también señala que “lo que falta, sin embargo, es la intención política detrás de las reconstrucciones. Ahora se utilizan para realzar y hacer más accesible el dramatismo latente de la situación documental” (p. 46).

L'image manquante a pesar de ser un documental animado en primera persona, la voz narradora –que relata desde un yo– no es la de Rithy Panh, sino la de Randal Douc que se enmascara como la del director camboyano; finalmente, en *Flee* la voz y la fuente sonora es indeterminada, ya que su protagonista solamente es nombrado con el genérico Amin y desconocemos quién realmente es.

Estos ejemplos conducen a resquebrajar la concepción clásica del testigo en el documental ya que aquí imagen y sonido se encuentran descarnados: cuerpo, voz y sonido no necesariamente remiten a la misma persona. En consecuencia, y como contrapartida, se puede afirmar que en el documental animado la voz y el sonido cobran una fuerza expresiva particular: parafraseando una reflexión de Bazin (2000) sobre *Lettre de Sibérie* (Marker, 1956), podemos decir que “el elemento primordial es la belleza sonora, y es desde ella desde donde la mente debe saltar hacia la imagen. El montaje se hace oído al ojo” (p. 36). Se presenta así una dialéctica entre presencia y ausencia que conduce a pensar en los dos últimos aspectos a problematizar en esta sección: por un lado, el acúsmetro; por el otro, la noción de voz.

Como señala Chion (1998), el acúsmetro es ese personaje cuya posición en relación con la pantalla lo sitúa “en una ambigüedad y un talante especial”. Se puede definir, entonces, como un personaje que no está

ni dentro ni fuera (en relación con la imagen): dentro no porque la imagen de su fuente –el cuerpo, la boca– no está incluida, pero tampoco fuera porque no está abiertamente situada en *off* (...) y a la vez porque está implicada en la acción (p. 123).

El acúsmetro no se trata de un sonido o voz en particular, sino de una categoría de personajes “con pleno derecho, propios del cine sonoro, y cuya particularísima presencia se sostiene en el seno de la imagen por su misma ausencia” (p. 124). Si bien Chion emplea esta noción para analizar y problematizar ciertas películas de ficción, tomamos este concepto para pensar cómo se establece el vínculo entre el sonido y los personajes en el documental animado. El acúsmetro es la aplicación del término *acusmática* –que refiere a “lo que se oye sin ver la causa originaria del sonido” (p. 74)– a la caracterización del personaje.

Con lo dicho, sugerimos que a pesar de que en el documental animado se vea “la causa del sonido” esta no es la fuente; es decir, por más que veamos a “Ari Folman animado” testimoniar, no es “Ari Folman animado”, sino “Ari Folman carne y hueso” la fuente sonora. Lo podemos complejizar aún más con *Flee*: ¿quién es Amin? No tiene apellido, nunca lo vimos “en carne y hueso”, tampoco es un personaje público; quizá sea la confluencia de varias historias, quizá sea –que es lo que ha afirmado el realizador– un sobrenombre para proteger la identidad del “verdadero Amin” –incluso la voz de Amin no es la del “verdadero Amin”–. Todo este rodeo sirve para complejizar el sonido en el documental animado, lo que nos lleva a sugerir que los personajes de los documentales animados –en su vinculación sonora– son acúsmetros. Con todo, y como señalaremos más adelante, existen instancias donde se pueden producir momentos de desacusmatización; es decir, “cuando se revela el rostro del que surge la voz, y la voz se encuentra así, por el sincronismo, atribuida a un cuerpo en el que está confinada y como encerrada” (p. 125).

El segundo aspecto a problematizar es el de la voz. Al desencarnar el vínculo entre voz, sonido y fuente, el documental animado conduce a repensar las características de esta. Al mismo tiempo que se necesita complejizar el vínculo entre voz-sonido-fuente, también se debe expandir la manera de entenderla. De este modo, siguiendo a Plantinga (2014), la voz debe ser comprendida como la cuarta “manipulación¹³ discursiva del mundo proyectado” (p. 139). Este autor señala que “toda película de no ficción tiene un discurso que asume una postura o actitud implícita hacia lo que presenta” (p. 140). Al presentar una tipología de voces en el desarrollo de su obra, Plantinga sugiere también pensarla como una forma de autoridad narrativa que asume la película. En las graduaciones de las voces emergen diversos grados de autoridad epistémica. En síntesis, la voz debe ser comprendida como perspectiva y como posición de conocimiento y, en tanto forma retórica, la voz en el documental animado será aquella construcción narrativa que permitirá entender a la obra justamente como un documental. Comprender a los personajes de los documentales animados como acúsmetros nos permite vislumbrar cómo, en última instancia, se construyen y caracterizan las personas-personajes a la vez que se genera un nuevo tipo de pacto sonoro.

El giro animado y sus posibilidades expresivas

El giro animado también puede ser comprendido a partir de la emergencia de nuevos modos de entender al documental. En efecto, a partir de la década de 1990 germina un nuevo cine documental que “ha dejado atrás la idea expresa de documento, sin abandonar por ello el interés por lo real” (Català Domenech, 2021, p. 81). Este nuevo documental ya no se propone representar “simplemente” la realidad, sino interpretarla al mismo tiempo que la muestra:

el nuevo documental estudia, desmenuza y piensa tan intensamente y con tanta variedad de recursos la realidad que merece con creces el apelativo de cine de lo real, es decir, un cine que se ocupa de lo real en sus múltiples dimensiones (p. 81).

A su vez, se trata de un documental que toma en forma explícita elementos típicos de la ficción, inventando, imaginando y especulando, pero siempre partiendo de o regresando al mundo histórico. En esa dirección, este intenso cine de lo real puede ser considerado como un cine que sobrepasa los límites del documental clásico –e incluso del moderno– para ser pensado como un cine posdocumental.

Como ha sugerido Català Domenech, en el posdocumental confluyen tres vías –la ficción, el documental y la vanguardia– a través de las cuales se desarrolló el cine desde sus inicios hasta sus formas posmodernas de la década de 1980. Para dicho autor, el posdocumental rompe los límites que las separaban y recoge sus formas expresivas para emplearlas en la tarea de explorar la realidad cinematográficamente.

¹³En inglés Plantinga usa la palabra *manipulation*. No debe dársele a ese término ninguna connotación conspirativa sino entenderlo, desde la perspectiva pragmática del autor, como uso.

...la diferencia básica con el documental clásico reside en que, mientras este trabajaba para captar imágenes de lo real con el fin de mostrárselas al espectador para que asumiera una determinada circunstancia, [el posdocumental] trabaja a partir de imágenes de lo real para generar, junto con el espectador, un proceso de pensamiento acerca de la realidad. El documental clásico pretendía generar una toma de conciencia acerca de unas circunstancias que se presentaban como completas, mientras que el posdocumental las mantiene abiertas para poder explorarlas (pp. 81-82)¹⁴.

Antes mencioné que la década de 1990 presupone un clivaje, un punto de ruptura respecto al documental clásico; en efecto, algunos autores han reflexionado que, a partir de ese momento y sobre todo con el inicio del siglo XXI, se ha producido una serie de giros que han ido posibilitando la emergencia de nuevas formas. Estos giros no son rupturas epistemológicas –de hecho, nunca se han abandonado del todo algunas de las características del documental clásico–, sino, siguiendo a Fabbri (2000), nuevas formas de “plegar una tela muy compleja” (p. 18). Junto a Català Domenech (2021), podemos clasificar las distintas formas del posdocumental mediante los siguientes giros: subjetivo, ensayístico, emocional, imaginario y onírico. Escapa a los objetivos del presente escrito dar cuenta en forma pormenorizada de esta diversidad; en consecuencia, me referiré únicamente al imaginario.

El giro imaginario, que comparte las características del animado, supone una transformación más radical respecto a los giros anteriores ya que pone en entredicho el concepto mismo de *documental*. Si el nuevo documental de la década de 1990 colocó su acento en la subjetividad, el giro imaginario y el animado proponen una “forma documentalista que prescinde en gran medida de aquello que estaba (supuestamente) en la base de la concepción misma del documental” (Català Domenech, 2021, p. 312), esto es, su intrínseca referencia fotográfica con la realidad. Los documentales de estos giros llegan “a la realidad elípticamente a través de la imaginación” (p. 312) en lugar de asumir una condición puramente indexal. Ahora bien, esta cuestión no implica que se abandone necesariamente el realismo figurativo, sino que lo compondrán con otros materiales.

Aunque en el mencionado giro Català Domenech incluye al documental animado como una de sus modalidades –contiene también al *webdoc*, la realidad virtual, la realidad expandida, el cómic documental, entre otras–, se puede discutir si es posible pensar específicamente en un giro animado. No pasaría por sus características, sino por su centralidad: el documental animado reclama para sí estéticas y diseños propios que conducen a que se destaque de manera aislada. Es verdad que comparte el núcleo de las transformaciones radicales que ha traído este giro, pero por el aumento de la cantidad de producciones, exploraciones y búsquedas estilísticas llevadas adelante, estimo que el animado debe alcanzar una posición diferenciada. Los giros se solapan, se pisan y se complementan, pero el animado presupone un cambio en la “materialidad” de la imagen: al mismo tiempo que continúa la “tradicción” quiebra la lógica documental de la imagen. *L'image*

14 Muchas de estas prácticas pueden ser encontradas ya en los orígenes mismos del documental clásico, sin embargo, gracias a la porosidad del posdocumental, se puede apreciar hasta qué punto estuvieron antes estrictamente separadas en el imaginario cultural.

manquante es un ejemplo de un documental atravesado por todos los giros, pero que sin embargo opta por la animación como estética y herramienta de conexión con la realidad. En el caso de Panh, esto último no resulta anecdótico ya que en siguientes documentales, como por ejemplo *Exile* (2016) o *Les tombeaux sans noms* (2018), vuelve a revisar el genocidio camboyano desde una perspectiva posdocumental, pero sin recurrir a la animación.

De este modo, el documental animado abre un abanico de posibilidades tanto estéticas como temáticas. Entre ellas, la animación resulta una potencia expresiva que habilita documentar el horror de un modo singular. En esa dirección, Hachero Hernández (2015), al analizar *Waltz with Bashir*, sugirió pensar a la animación como una forma de alcanzar cierta distancia expresiva, de poder mirar a la Gorgona sin sus efectos paralizantes: la animación lograría así rasgar el velo de lo irrepresentable, actuando como una imagen intermediaria. En la mencionada película, así como también en *L'image manquante*, *Flee*, *Tower* o *Last Hijack*, por mencionar algunos de los títulos ya citados, la animación le propone al espectador una distancia frente al horror de la guerra, la masacre y la violencia, permitiendo en consecuencia “elaborar un documento de una realidad más allá de lo físico que sería difícilmente abordable mediante una imagen de base fotográfica” (p. 117).

Sin embargo, todas las películas recién mencionadas hacen uso de imágenes “fotográficas” –ya sea cinematográficas o de archivos visuales y audiovisuales– en algunos momentos del metraje, como si este tipo de imágenes fuera el que permite testimoniar con una legitimidad que la animación no puede alcanzar. Si bien volveré a ello en la siguiente sección, resulta sugerente pensar también en una especie de simbiosis que le permite al documental animado acercarse al horror en base a una ruptura y un distanciamiento que habilitan otro tipo de experiencia perceptiva. Sirva la siguiente secuencia de *L'image manquante* como ejemplo (Imágenes 6-9): a lo largo de la película, Panh nos narra la muerte de diversos familiares suyos; las figuras de arcilla yacen ya “muertas” y una mano “real” ingresa a cuadro a cubrir los “cadáveres”. Una imagen absolutamente desgarradora que logra su potencia emotiva por no ser vista o, mejor dicho, por el distanciamiento que produce la animación. Sin embargo, la voz over vicaria de Panh nos dice: “deseo librarme de esta imagen de hambre y sufrimiento. Así que te la muestro” (48 min. 31 seg.). A través de un fundido encadenado aparece la foto de los tres niños fallecidos en un momento en que estaban vivos. De haber habido imágenes de la muerte de estos niños o de sus cadáveres, ¿nuestra mirada los hubiera soportado? Del mismo modo sucede en *Last Hijack* donde la animación es utilizada de forma expresiva y evocativa para dar cuenta de los secuestros de barcos que realiza Mohamed, un pirata somalí (Imágenes 10 y 11). La imagen animada propone así una “experiencia inmersiva a través de la cual poder mirar al horror, pero también protege gracias a la distancia expresiva” (Hachero Hernández, 2015, p. 120). Un recurso similar se emplea en *Flee* para narrar el secuestro del padre de Amin que es presentado con trazos borrosos, casi en forma espectral como si fuera una pesadilla (Imagen 12).



Imágenes 6-9: Panh, R. (2013). *L'image manquante* [largometraje/documental].
Camboya: Bophana Productions.



Imágenes 10 y 11: Pallotta, T. y Wolting, F. (2014). *Last Hijack* [largometraje/documental].
Países Bajos: Sub LA.



Imagen 12: Poher Rasmussen, J. (2021). *Flee* [largometraje/documental].
Dinamarca: Final Cut for Real.

La imagen animada se “desprende” así de la realidad a la que se refiere, pero esta sigue estando ahí. La animación entonces puede ser entendida como una “desfiguración”, una “representación que huye de lo referencial para explorar las posibilidades expresivas de una imagen distanciada” (Hachero Hernández, 2015, p. 121). De este modo, el documental animado no necesariamente se propone concebir un documento de la realidad, así como tampoco reproducirla, sino dar cuenta de cómo fue vivida.

A modo de cierre: ¿autonomía del documental animado?

En el recorrido realizado señalamos algunas de las posibilidades expresivas y temáticas que el documental animado habilita y por las cuales queda enmarcado en la condición del posdocumental; así, con las diversas modalidades y corrientes que trae, el animado nos invita a pensar que el documental sigue siendo una forma viva en constante exploración que va a la par de nuestra forma de percibir la realidad –junto y más allá de las pantallas–.

Si expusimos las posibilidades que el documental animado permite, resta formular una pregunta más, una pregunta cuya respuesta quedará abierta: ¿cuáles son sus límites? En principio, pareciera que no posee ninguno ya que por las características mencionadas todo –en términos estéticos y temáticos– puede ser abordado desde esta perspectiva; la limitación, entonces, se asentaría en las capacidades creativas y económicas del documentalista y su equipo de producción.

Sin embargo, hay límites. Uno de ellos radica en la credibilidad y en la propia capacidad de una animación de verse como un documental. ¿Por qué *Waltz with Bashir* o *Flee*, por mencionar algunos, han sido pensados y discutidos como documentales mientras que *Persépolis* (Satrapi y Paronnaud, 2007) no? El otro límite radica en la posible autonomía del documental animado; es decir, en la posibilidad de romper, finalmente, con la lógica y dependencia del documental clásico. Con su potencia, el documental animado todavía queda subsumido a este, siendo quizá la entrevista el signo más evidente. Así, vemos en *Waltz with Bashir*, *Tower* o *Flee* entrevistas animadas próximas a la tradición de las cabezas parlantes.

La otra cuestión radica en la invocación a la imagen indicial –fotográfica, fílmica, videográfica–; es decir, en traer imágenes “reales” con el fin de sugerir “en realidad, esto es así”. Es como si el documental animado alcanzara un nivel de expresión que necesita en última instancia ser corroborado con imágenes reales. Si bien es verdad, tal como señalamos en la sección anterior, que la animación puede actuar como intermediación, el costo que debe pagar es el de un posible quiebre de la autonomía de la imagen animada que quedaría relegada en pos de la imagen indicial. *Flee* convoca imágenes “reales” en forma constante (Imagen 12); en la secuencia de créditos del final de *L'image manquante* vemos a Rithy Panh en plena jornada de filmación (Imagen 13); en *Tower* no solo se convoca a imágenes del período, sino que hacia el final irrumpen entrevistas con los protagonistas sobrevivientes en la actualidad (Imágenes 14 y 15); el video final de *Waltz with Bashir* logra shockear al espectador, haciendo caer la protección que la animación proporcionaba (Imágenes 16 y 17).



Imagen 13: Poher Rasmussen, J. (2021). *Flee* [largometraje/documental]. Dinamarca: Final Cut for Real. Imagen de archivo.



Imagen 14: Panh, R. (2013). *L'Image manquante* [largometraje/documental]. Camboya: Bophana Productions. Secuencia de créditos.



Imágenes 15 y 16: Maitland, K. (2016). *Tower* [largometraje/documental]. Estados Unidos: Tower Documentary LLC. Los primos.



Imágenes 17 y 18: Folman, A. (2008). *Waltz with Bashir* [largometraje/documental]. Israel: Bridgit Folman Film Gang. A la izquierda, la secuencia onírica del recuerdo de la masacre de Sabra y Shatila; a la derecha, video de dicha masacre.

Con todo, es justo mencionar que la autonomía del documental animado no es necesariamente una búsqueda llevada adelante por los realizadores de los títulos mencionados. Lo que sí podemos destacar, y ese ha sido nuestro objetivo con este escrito, es el lugar de la animación en el paisaje posdocumental contemporáneo. Con toda su potencia y riqueza, el animado es testigo de las constantes búsquedas estéticas que el documental realiza desde sus inicios, lo cual lo lleva a explorar diversas vías para tratar creativamente la realidad.

Referencias

Bibliografía

- Allen, R. C. y Gomery, D. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*. Barcelona: Paidós.
- Baron, J. (2014). *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*. Londres: Routledge.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bazin, A. (2000). Chris Marker. Lettre de Sibérie. En N. Enguita Mayo, M. Expósito y E. Regueira Mauriz (Eds.), *Chris Marker: Retorno a la inmemoria del cineasta* (pp. 35-37). Valencia: Ediciones de la Mirada.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bruzzi, S. (2006). *New Documentary*. Abingdon: Routledge.
- Carroll, N. (1996). From Real to Reel: Entangled in Nonfiction Film. En *Theorizing the Moving Image* (pp. 224-252). Nueva York: Cambridge University Press.
- Català Domenech, J. M. (2021). *Postdocumental. La condición imaginaria del cine documental*. Santander: Shangrila.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Corner, J. (2002). Performing the Real. Documentary Diversions. *Television & New Media*, 3(3), pp. 255-269.
- Eisenstein, S. (2018). *Walt Disney*. Madrid: Casimiro.
- Fabbri, P. (2000). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.
- Flaherty, R. (1993). La función del "documental". En J. Romaguera I Ramio y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y manifiestos del cine* (pp. 151-154). Madrid: Cátedra.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Grierson, J. (1933). The Documentary Producer. *Cinema Quarterly*, 2(1), pp. 7-9.
- Hachero Hernández, B. (2015). Deformar a la Gorgona: La imagen animada como estrategia para documentar el horror. *Con A de animación*, 5, pp. 114-125.
- Honess Roe, A. (2011). Absence, Excess and Epistemological Expansion. Towards a Framework for the Study of Animated Documentary. *Animation*, 6(3), pp. 215-230.

- Honess Roe, A. (2013). *Animated Documentary*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Leyda, J. (1964). *Films beget Films*. New York: Hill and Wang.
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Nichols, B. (2016). *Speaking Truths with Films. Evidence, Ethics, Politics in Documentary*. Oakland: University of California Press.
- Plantinga, C. (2005). What a Documentary Is, After All. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(2), pp. 105-117.
- Plantinga, C. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México: UNAM.
- Resha, D. (2015). *The Cinema of Errol Morris*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Rotha, P., Road, S. y Griffith, R. (1968). *Documentary Film*. Londres: Faber and Faber.
- Schlögel, K. (2007). *En el espacio leemos el tiempo*. Madrid: Siruela.
- Skoller, J. (Ed.) (2011). Special issue: Making it (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation. *Animation: an interdisciplinary journal* 6(3). <https://journals.sagepub.com/toc/anma/6/3>.
- Sobchack, V. (1999). Toward a Phenomenology of Nonfictional Film Experience. En J. M. Gaines y M. Renov (Eds.), *Collecting Visible Evidence* (pp. 241-254). Minneapolis y Londres: University of Minnesota Press.
- Ward, P. (2005). *Documentary. The margins of reality*. Londres: Wallflower.
- Weinrichter, A. (2009). *Metraje encontrado: La apropiación en el cine documental y experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Zylberman, L. (2022). Esto (¿)fue(?) así. Sobre la recreación en el documental contemporáneo. *ACTIO. Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, 6(1), pp. 1-15.

Filmografía

- Capra, F. (Dir.) (1942-1945). *Why We Fight* [largometraje/documental]. Estados Unidos: U.S. War Department.
- Carri, A. (Dir.) (2003). *Los rubios* [largometraje/documental]. Argentina: Cine Ojo.

- Coutinho, E. (Dir.) (2002). *Edificio Master* [largometraje/documental]. Brasil: VideoFilmes.
- Farocki, H. (Dir.) (2007). *Aufschub* [cortometraje/documental]. Alemania: Harun Farocki Filmproduktion.
- Folman, A. (Dir.) (2008). *Waltz with Bashir* [largometraje/documental]. Israel: Bridgit Folman Film Gang.
- Hersonski, Y. (Dir.) (2010). *A Film Unfinished* [largometraje/documental]. Israel: Belfilms.
- Lanzmann, C. (Dir.) (1985). *Shoah* [largometraje/documental]. Francia: Historia.
- Lorentz, P. (Dir.) (1936). *The Plow That Broke the Plains* [cortometraje/documental]. Estados Unidos: Resettlement Administration.
- Loushy, M. y Sivan D. (Dirs.) (2021). *Camp Confidential: America's Secret Nazis* [cortometraje/documental]. Estados Unidos: BABKA.
- Maitland, K. (Dir.) (2016). *Tower* [largometraje/documental]. Estados Unidos: Tower Documentary LLC.
- Marker, C. (Dir.) (1956). *Lettre de Sibérie* [largometraje/documental]. Francia: Argos Films.
- McCay, W. (Dir.) (1918). *The Sinking of the Lusitania* [cortometraje/documental]. Estados Unidos: Universal Film Manufacturing Company.
- Morgen, B. (Dir.) (2007). *Chicago 10* [largometraje/documental]. Estados Unidos: Consolidated Documentaries.
- Morris, E. (1988). *The Thin Blue Line* [largometraje/documental]. Estados Unidos: American Playhouse.
- Pallotta, T. y Wolting, F. (Dirs.) (2014). *Last Hijack* [largometraje/documental]. Países Bajos: Sub LA.
- Panh, R. (Dir.) (2013). *L'image manquante* [largometraje/documental]. Camboya: Bophana Productions.
- Panh, R. (Dir.) (2016). *Exile* [largometraje/documental]. Camboya: Bophana Film Productions.
- Panh, R. (Dir.) (2018). *Les tombeaux sans noms* [largometraje/documental]. Camboya: Bophana Film Productions.
- Poeuv, S. (Dir.) (2006). *New Year Baby* [largometraje/documental]. Camboya: Broken English Productions.
- Poher Rasmussen, J. (Dir.) (2021). *Flee* [largometraje/documental]. Dinamarca: Final Cut for Real.

- Rees, L. (Dir.) (2005). *Auschwitz. The Nazis and the Final Solution* [miniserie/documental]. Gran Bretaña: BBC Films.
- Resnais, A. (Dir.) (1956). *Nuit et Brouillard* [cortometraje/documental]. Francia: Argos Films.
- Satrapí, M. y Paronnaud, V. (Dir.) (2007). *Persépolis* [largometraje]. Francia: 2.4.7. Films.
- Seoane, M. (Dir.) (2011). *Eva de la Argentina* [largometraje/documental]. Argentina: Azpeitia Cine.
- Wright, B. y Watt, H. (Dir.) (1936). *Night Mail* [cortometraje/documental]. Gran Bretaña: GPO.

Biografía

Lior Zylberman

Doctor en Ciencias Sociales, Investigador del CONICET y del Centro de Estudios sobre Genocidio de la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Es Profesor Titular de Sociología en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Codirige la *Revista Cine Documental* y es coeditor de la *Revista de Estudios sobre Genocidio*. Es autor de *Genocidio y Cine Documental* (EDUNTREF, 2022).

Cómo citar este artículo:

Zylberman, L. (2022). El documental y el giro animado. Rupturas y continuidades. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39162>



Protagonistas femeninas en largometrajes animados: el caso de las películas de Juanba Berasategi

Lead female characters in animated feature films:
the case of the movies by Juanba Berasategi

Maitane Junguitu Drona

Investigadora independiente

Vitoria-Gasteiz, España

mjunguitu@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-5110-5759>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39164>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/nnr6w9vg2>

Resumen

El presente artículo, que forma parte de una investigación enmarcada en los estudios de género, plantea los estereotipos o convenciones recurrentes de la protagonista femenina en el largometraje de animación. Para ello se establece un marco teórico donde se recogen varios análisis realizados sobre films del ámbito comercial, concretamente, los largometrajes de The Walt Disney Company y los dirigidos por Hayao Miyazaki. El marco teórico se completa con la teoría de la *beautiful fighting girl* de Tamaki Saito. Seguidamente se estudian las protagonistas femeninas de los seis largometrajes estrenados entre 1992 y 2017 dirigidos por el pionero de la animación vasca Juanba Berasategi. El principal objetivo de la investigación es determinar los estereotipos y convenciones presentes en la obra de Berasategi, la cual se sitúa en el ámbito del cine independiente.

Palabras Clave

Estudios
de género,
protagonista, cine
de animación,
personaje,
largometraje.

Recibido: 10/06/2022 - Aceptado con modificaciones: 05/09/2022
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 Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/arg/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

Abstract

Key words

Women's studies,
protagonist,
animated film,
characters,
featured films.

This paper presents the traditional stereotypes and conventions of the female lead character in the animated feature. This research will analyze movies within women's studies. We define the theoretical framework within mainstream films, specifically the ones by The Walt Disney Company, and the films directed by Hayao Miyazaki. We also consider the theory of the 'beautiful fighting girl' by Tamaki Saito. After setting the framework, we investigate the case of the female lead character from the six animated features released between 1992 and 2017 directed by the Basque animation pioneer Juanba Berasategi. The main purpose of this research is to determine the stereotypes and conventions in the work of Berasategi which is created in the context of independent filmmaking.

1. Introducción

El presente artículo tiene como objetivo describir a las protagonistas femeninas de los largometrajes de animación, identificar sus convenciones y estereotipos en el cine comercial y luego aplicar dichas categorías a un caso de estudio dentro del cine independiente. Concretamente, se comprobará si estas descripciones de personajes las aplica el director vasco Juanba Berasategi en sus largometrajes. Esta investigación se enmarca en el contexto de los estudios de género para observar la representatividad femenina en el cine y, a su vez, en el contexto de los cines nacionales, en este caso el del cine vasco.

El marco teórico se constituye mediante la identificación de estereotipos, formas y psicologías con las que aparecen los personajes femeninos en el cine de animación *mainstream*. Específicamente, presentamos los análisis previos realizados sobre dos de los grandes referentes de la industria: los largometrajes de The Walt Disney Company¹ y los de Hayao Miyazaki. Ahondaremos, por un lado, en el concepto de *princesa* y, por otro, en el de *chica guapa luchadora* o *beautiful fighting girl* descrito a partir de obras japonesas, pero también presente en occidente.

Una vez identificadas y descritas las formas estereotípicas de los personajes femeninos protagonistas del largometraje de animación, realizaremos el análisis de caso. Concretamente, centramos la atención en las heroínas de las películas dirigidas por el cineasta vasco Juanba Berasategi (Pasaia, 1950-2017) que, a través de su empresa Lotura Films, produce cine independiente en la Comunidad Autónoma Vasca (España).

Analizaremos seis de los siete² largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi: *Ipar haizaren erronka* (1992)³, *Ahmed*, *Alhambra* *printzea* (1997), *Alhambra* *giltza* (2003), *Barriola*, *San Adriango Azeria* (2007), *Tormesko itsumutila* (2012) y *Nur eta herensugearen tenplua* (2017)⁴. Tras observar que a medida que Berasategi

1 Empresa conocida inicialmente como Walt Disney Studios y a la que a partir de aquí llamaremos simplemente *Disney*.

2 La ópera prima de Juanba Berasategi, *Kalabaza tripontzia* (1985), está formada por siete cortometrajes. Este largometraje no se incluye en el estudio ya que no hay un personaje femenino principal que tenga continuidad a lo largo de toda la película. Debemos determinar que *Ahmed*, *Alhambra* *printzea* y *Alhambra* *Giltza* son adaptaciones libres de *Cuentos de la Alhambra* de Washington Irving, publicado en 1832 bajo el título *The Alhambra: a series of tales and sketches of the Moors and Spaniards*; y que *Tormesko itsumutila* es una adaptación del clásico medieval anónimo *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, publicado en 1554.

3 Los derechos de autor de *Ipar haizearen erronka* se llevaron a juicio. La dirección fue atribuida a Juanba Berasategi en detrimento de Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela (Junguitu Drona, 2019).

4 Dado que todas las películas tienen su versión original en euskera, se opta por mantener el título original a lo largo de este documento. En el listado de filmografía se presentan los títulos tanto en euskera como en castellano. Igualmente, se respeta el nombre original del resto de películas citadas.

crece como creador y sus films muestran un personaje femenino cada vez más definido, se estima la necesidad de realizar un análisis concreto para determinar las características que presentan las protagonistas de sus films y discutir si podemos situarlas no en el marco de las heroínas de las grandes superproducciones.

2. El origen de los relatos

Cuando Disney estrena el primer largometraje de animación comercial, *Snow White and the seven dwarfs* (Hand, 1937), la empresa opta por reproducir a través de imágenes animadas un cuento de hadas, una elección que determina la forma y el fondo de la película y de los próximos estrenos. Como Montoya Rubio (2018) señala, los “clásicos Disney” –categoría otorgada a los largometrajes comercializados por Disney– no siempre se corresponden a adaptaciones de cuentos de hadas, pero, con el paso de los años, acaban creando convenciones propias en estructuras y arquetipos, tales como la búsqueda del “amor verdadero” o el “beso de amor verdadero” (pp. 180-187). En esa misma línea Mollet (2013) expone que Disney crea el “cuento de hadas americano” en el que las protagonistas buscan el llamado “sueño americano”; en los primeros largometrajes las protagonistas lo hacen de forma pasiva, esperando una solución, y en los más actuales tomando la responsabilidad de mejorar su propia situación (pp. 122-123). Destaca que los primeros clásicos Disney, que son además adaptaciones de cuentos de hadas, tienen a princesas como principales personajes femeninos.

Creemos conveniente pararnos a mencionar el trabajo de Propp (1977) para explicar la estructura de los cuentos maravillosos. Su estudio muestra unos indicadores que, si comparamos, se repiten en los largometrajes Disney. Propp señala como protagonista constante a un varón que, en muchas de las historias analizadas, se relaciona con una princesa. Esta princesa –que no siempre tiene que ser un miembro de la realeza– aparece de diversas maneras. Podemos señalar que este personaje es parte de la “transformación” de la narración, es decir, es un elemento necesario de la acción. Dice Propp:

Si pudiéramos presentar aquí el cuadro de las transformaciones, podríamos llegar a convencernos de que desde el punto de vista morfológico todos los elementos del cuento pueden ser extraídos de la historia que cuenta el rapto de una princesa por un dragón, de la forma que hemos llegado a considerar como la fundamental (p. 132).

Esa afirmación sugiere que el rol de la princesa es el de objeto a ser recuperado por el héroe, pero esta no es la única forma en la que aparece en la narración. La princesa constituye una esfera de acción que aparece vinculada a su padre, el rey. En este caso, la princesa se define como personaje buscado –el objeto previamente mencionado–, como mandatorio –ella o su padre pueden realizar un encargo al héroe–, o como ayudante del héroe o donante de objetos necesarios para que este complete su cometido. Al final de la historia, el héroe puede ser premiado con el matrimonio con la princesa o personaje femenino, por lo que este vuelve a tomar el rol de objeto.

La presencia de una o más princesas en las historias populares no se remite exclusivamente a aquellas de origen ruso, ya que muchos textos de diversas procedencias hacen referencia a historias y cuentos de casas reales que incluyen, lógicamente, princesas. Antes de que Propp realizara su análisis, encontramos ejemplos en la épica grecolatina, como es el caso de la *Odisea* y la *Ilíada* o en el *Mahabharata* hindú. Incluso en las historias recogidas de la tradición oral vasca, que podemos considerar más cercanas al trabajo de Berasategi, encontramos ejemplos de héroes que salvan a jóvenes –princesas o no– de las garras de un dragón⁵.

3. La convención de la protagonista femenina

Cuando se trata de buscar convenciones y estereotipos en las situaciones y los personajes representados en la animación, Furniss (2004) plantea en *Art in motion: animation aesthetics* seis condicionantes que pueden perpetuar imágenes racistas, sexistas o de cualquier otro tipo de discriminación. De estos seis condicionantes queremos destacar cuatro: el autor del producto, la audiencia a la que está dirigido, el contexto histórico de producción y la relevancia de la investigación que pretende medir esos estereotipos.

Aunque en su trabajo Furniss plantea ejemplos de representaciones que quedan fuera del cine mainstream, en nuestro caso nos centramos, desde el punto de vista del género, en determinar estereotipos de personajes femeninos en la animación comercial, tomando como principales representativos los largometrajes Disney y aquellos dirigidos por Hayao Miyazaki.

3.1. Evolución de la (no siempre) princesa Disney.

Montoya Rubio (2018) afirma que el modelo narrativo de los largometrajes Disney se convierte en referente del resto de producciones comerciales animadas (y de imagen real), especialmente en aquellas que adaptan cuentos de hadas. Es por ello que tomamos a Disney como el principal referente de la animación comercial en occidente para determinar las convenciones que existen respecto a las protagonistas femeninas.

Así, las protagonistas Disney están indudablemente relacionadas con el concepto de *princesa*. Lo cierto es que, aunque en *Snow White and the seven dwarfs* ya aparece la primera princesa Disney, no es hasta el cambio de siglo cuando el concepto *Princesa Disney* coge fuerza a partir de la creación de una línea de juguetes específica que incluye a ocho personajes principales de los largometrajes Disney (Wohlwend, 2009). La franquicia de juguetes se convierte en un éxito de ventas, lo cual ayuda a expandir la *Princesa Disney*. A su vez, se da la particular circunstancia de que en ese grupo se incluyen protagonistas femeninas que son

⁵ El investigador Hornilla (1991) presenta diversas variantes de esta historia mediante ejemplos en su estudio de los héroes vascos *Los héroes de la mitología vasca*.

tanto princesas como plebeyas. Eso parece indicar que las señas de identidad de esas “princesas” son más complejas de lo que puede parecer.

Teniendo en cuenta el grueso de largometrajes Disney es posible estudiar la evolución de estos personajes. Para acercarnos a los posibles estereotipos de las princesas Disney, nos basamos en primer lugar en el estudio realizado por Amy M. Davis (2006) titulado *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature animation* –con ejemplos hasta 2005– y, en segundo lugar, en el artículo *From Snow to Ice: A Study of the Progression of Disney Princesses from 1937 to 2014* de Maegan M. Davis (2014) –que viene a completar el anterior con ejemplos más recientes–.

Amy M. Davis (2006) divide la producción de largometrajes Disney en tres etapas: los años clásicos (1937-1967), la era transitoria o *middle* (1967-1988) y la era *Eisner* (1989-2005). La realidad es que entre 1937 y 1985 tan solo se llevan a la pantalla cuatro princesas y en 2005 se llega a un total de nueve, habiendo muchas más protagonistas femeninas.

En lo que respecta a la primera época, Blancanieves, Cenicienta y Aurora son consideradas como las tres protagonistas –y princesas– más inocentes y pasivas. Como la autora apunta, todas ellas tienen la ausencia de una poderosa figura paterna que las motive a participar en la acción⁶. Aunque queda fuera de la realeza, Anita, en *One hundred and one dalmatians* (Geronini, Luske y Reitherman, 1961), coincide con el resto de las protagonistas en mostrar una existencia devota a su pareja sentimental.

Las protagonistas ya mencionadas son adolescentes o adultas y, en la misma época, aparecen Alicia y Wendy, las niñas y no princesas protagonistas de *Alice in Wonderland* (Geronini, Jackson y Luske, 1951) y *Peter Pan* (Geronini, Jackson, Kinney y Luske, 1953). Alicia y Wendy son ejemplos de protagonistas que aceptan la aventura y que, sin embargo, representan la etapa previa a la madurez, próxima a aquella en la que dejarán de lado los juegos imaginativos y las aventuras.

Durante la segunda etapa del largometraje Disney se imponen aquellos protagonizados por animales antropomorfos. Uno de los ejemplos es *The rescuers* (Lounsbery, Reitherman y Stevens, 1977), donde la protagonista es la ratona Miss Bianca que tiene una relación simbiótica con la niña humana a la que debe salvar. Esto, según Amy M. Davies, es la respuesta a los movimientos feministas de los años setenta, ya que Miss Bianca, aun teniendo un interés romántico, debe cumplir con su labor profesional. En los ochenta se recupera la figura de la princesa tradicional a través de Eilonwy en *The Black Cauldron* (Berman y Rich, 1985), donde cambia la convencional representación de la princesa: “*she is strong, feisty, wilful, adventurous, and independent*” (p. 157).

⁶ Sobre la ausencia de la figura paterna y/o materna es interesante revisar *The Heroine's Journey* de Murdock (1990). La investigadora plantea que las protagonistas inician su camino con el rechazo de la madre y el apoyo del padre, lo cual simboliza el deseo masculino y el sacrificio hacia este.

En la tercera etapa (1989-2005) existen cuatro princesas: Ariel, Jasmine, Pocahontas y Kida. Las cuatro mantienen algunos elementos comunes con las anteriores, como el hecho de que sean huérfanas de madre, pero difieren totalmente en personalidad, ya que son independientes y muestran determinación para tomar sus propias decisiones. Esta evolución respecto a la primera generación no es casual, ya que entre medias está la mencionada Eilonwy y otras protagonistas no-princesas como Alicia y Wendy. Aunque difieran en personalidad, tres de las cuatro princesas tienen un interés romántico masculino; a pesar de que, en el caso de Pocahontas, ella rechaza terminar la historia junto al hombre. Esto supone Aunque difieran en personalidad, tres de las cuatro princesas tienen un interés romántico masculino; a pesar de que, en el caso de Pocahontas, ella rechaza terminar la historia junto al hombre.

No obstante, hay que mencionar que algunos de los personajes femeninos que no entran en la categoría de *princesa* sí siguen esos patrones psicológicos y apuestan igualmente por el final romántico –Bella, Mulan y Esmeralda, por poner unos ejemplos⁷. Todas ellas, princesas o no, muestran en esta etapa objetivos más allá de encontrar el amor, aunque este sea parte del proceso de autoconocimiento e independencia que realizan.

Coincidiendo con este periodo de Disney, DreamWorks estrena *Shrek* (Adamson y Jenson, 2001). Este largometraje supone un desafío y una parodia de lo que hasta ese momento Disney había planteado, incluido el concepto *princesa*. La protagonista, Fiona, aparentemente diseñada bajo los mismos parámetros Disney –una hermosa joven de la realeza que espera pacientemente a su amor–, se deconstruye como mujer de acción, en ocasiones con actitudes obscenas. Ros (2007) señala que, en parte, el personaje de Fiona está influido por las heroínas de videojuegos que por aquel entonces comienzan a tomar fuerza⁸.

Respecto a los films posteriores, Maegan M. Davis (2014) afirma que las protagonistas de *The Princess and the Frog* (Clements y Musker, 2009), *Tangled*, (Greno y Howard, 2010) y *Frozen* (Buck y Lee, 2013) se presentan con sueños propios que pueden conseguir sin la ayuda de un hombre. Estas protagonistas no dejan de lado el interés amoroso, a excepción de la princesa Elsa de *Frozen*. Tampoco debemos olvidar dentro del universo Pixar a la princesa Mérida de *Brave* (Andrews, Chapman y Purcell, 2012) que podemos considerar como el último filón de estas princesas. En ella prevalecen directamente su autonomía e independencia junto a valores familiares, por encima de la belleza, la comodidad y, por supuesto, el interés romántico.

7 En la tercera etapa Disney, Amy M. Davis (2006) señala tres categorías además de *princesa*: tres *hijas buenas* –Bella, Mulan y Jane–, cuatro *chicas duras* –Esmeralda, Megara, Audrey y la Capitana Amelia– y finalmente Lilo y Nani que representan las relaciones entre hermanas.

8 Pocos años antes, en 1996, se lanza el videojuego *Tomb Raider* (Douglas, 1996) con Lara Croft como protagonista. Kennedy (2002) en su artículo “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?” se cuestiona si el personaje se trató de un ejemplo empoderador y feminista o si se limitó a ser un objeto de consumo masculino.

3.2. Oriente: la chica guapa luchadora y las protagonistas miyazakianas.

Para describir a las protagonistas femeninas de los largometrajes de animación japoneses nos basamos en dos criterios fundamentales: la teoría de la *chica guapa luchadora* de Tamaki Saito y los largometrajes dirigidos por Hayao Miyazaki.

Saito (2011), en su libro *Beautiful fighting girl*, expone la forma que toman algunas de las protagonistas japonesas de *manga*, *anime* y videojuegos. Señala que las heroínas son bellas adolescentes que afrontan batallas sin esperar a que un héroe lo haga por ellas. Su aspecto se caracteriza principalmente por grandes ojos cristalinos, boca pequeña, armaduras que parecen lencería y pechos desproporcionados. Como indica el investigador, el origen de este icono no se puede situar en un único ejemplo, sino que son varios los personajes que lo moldean a partir del *anime* de la década de los setenta. Un análisis más concreto de todos los ejemplos lleva a Saito a determinar subgéneros dentro de las protagonistas, como *magical girl*, *transforming girl*, chicas con coraje y determinación, *Alien girl next door*, entre otras⁹.

Saito expone que el concepto de *chica guapa luchadora* se desarrolla e impone en las producciones japonesas, pero que en occidente también existen algunos ejemplos, tanto en animación como en imagen real. Explica que las representaciones occidentales son habitualmente musculadas y con valores masculinos, mientras que en Japón surgen como chicas puras con las que las jóvenes pueden identificarse. Por su lado, la comunidad *otaku* aficionada al *manga* y al *anime* sí realiza interpretaciones sexuales de las protagonistas niponas, como consecuencia de la lectura que hacen de la “realidad” de los contenidos de ficción. En contraposición, los personajes Disney aparecen sin aparente carga sexual, al igual que sucede con el único exponente Disney que Saito considera como *chica guapa luchadora*: Mulan del film *Mulan* (Bancroft y Cook, 1998).

Aunque la mayoría de los ejemplos mencionados por Saito son relativos a series de *anime* dirigidas para su emisión en televisión, también incorpora a su análisis algunos personajes cinematográficos, entre los que destaca principalmente los largometrajes de Hayao Miyazaki.

Pérez Guerrero (2013) expone las características de todos los personajes femeninos de los largometrajes –protagonistas o no–, dividiéndolos según la edad en jóvenes, adultos y ancianos, y de acuerdo a su función narrativa. La investigadora encuentra varias constantes: las protagonistas se dividen entre niñas y adolescentes, las villanas son adultas y las ancianas ejercen de mentoras. La edad y los roles tienen consecuencias a nivel temático o de representación, ya que las protagonistas tienden a ser activas y suponen un factor de cambio para la humanidad. Son personajes fuertes e independientes –valores masculinos–, pero al mismo tiempo muestran su femineidad, entre otros modos, mediante sentimientos maternales.

⁹ Para ahondar en las tipologías se recomienda revisar la tabla de la genealogía de la *beautiful fighting girl*. Ver Saito (2011, pp. 128-129).

Según Saito, Nausicaä de *Kaze no tani no Naushika* (Miyazaki, 1984) y San de *Mononoke hime* (Miyazaki, 1997) son las únicas chicas guapas luchadoras de la filmografía de Miyazaki, más concretamente, del subgénero miko o sacerdotisa que trae la unión entre dos mundos. Además, indica que Nausicaä, aunque no fue diseñada con el objetivo de remarcar su sexualidad, sí que es leída de esta manera por los otaku, a diferencia de las protagonistas Disney.

4. Análisis de los largometrajes de Juanba Berasategi

Después de identificar unos parámetros generales relativos a las protagonistas femeninas en el cine dirigido a grandes masas, es el momento de ahondar en el caso específico de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi. Así, situamos al realizador vasco en el contexto del cine independiente, es decir, realizado con menores recursos económicos en comparación con los films previamente mencionados y con una distribución más limitada. Además, destaca que todas las películas analizadas están dirigidas a una audiencia infantil. Para el análisis de los personajes, nos basamos en los siguientes parámetros: función narrativa o rol en la historia, actitud, objetivos –incluyendo un posible interés amoroso–, variante de edad y disfraz como elemento narrativo. Finalmente, realizamos un análisis en profundidad de las “princesas” Zuria¹⁰ de *Ahmed, Alhambrako printzea* y Carmen de *Alhambrako giltza*.

FILM	NOMBRE	ROL	EDAD	DISFRAZ	ACTITUD	INTERÉS AMOROSO
Ipar haizaren erronka	Ane	Co-protagonista	Niña	Sí	Activa	No
Ahmed, Alhambrako printzea	Zuria	Objeto de deseo	Adulta	No	Activa	Sí
Alhambrako giltza	Carmen	Co-protagonista	Adulta	Sí	Activa	Sí
Barriola, San Adriango Azeria	Graziana	Co-protagonista	Adulta	Sí	Activa	Sí
Tormesko itsumutila	María	Ayudante	Niña	No	Activa	Sí
Nur eta herensugearen tenplua	Nur	Protagonista	Niña	No	Activa	No

Tabla 1: Junguitu Dronda, M. (2022). Análisis de las protagonistas de los films de Juanba Berasategi.

¹⁰ En la versión original en euskera, la princesa protagonista recibe el nombre de Zuria (Blanca) y su padre, el rey, tiene de nombre Antso (Sancho).

4.1. La protagonista activa de Berasategi

Tras el análisis de los siete largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi se comprueba que en todos ellos, a excepción de *Kalabaza tripontzia*, existe un personaje femenino principal que habitualmente es la coprotagonista de la historia. Tan solo en el último largometraje, *Nur eta herensugearen tenplua*, se presenta una protagonista absoluta. El resto de los personajes femeninos, sin ser las auténticas protagonistas del film, comparten ese rol con el héroe masculino y realizan en paralelo a él su propio viaje de la heroína. Además, en el caso de Carmen y Graziana de *Barriola*, *San Adriango Azeria* nos encontramos con sendos viajes iniciáticos. El viaje de la heroína se ve claramente en el personaje de Ane, de *Ipar haizearen erronka*, quien comparte la misma relevancia con su hermano mellizo Peiot y su amigo Watuna. En el caso de Zuria, aunque se podría matizar, el viaje de la heroína no es tan claro como en los ejemplos anteriores, por lo cual la consideramos objeto de deseo del personaje masculino principal. Lo mismo sucede, en menor medida, con María de *Tormesko itsumutila* que tiene mucha menos relevancia en la trama que el resto y a quien consideramos una ayudante del protagonista.

Debemos reparar también en el título de las películas, ya que solamente en una ocasión aparece el nombre de uno de los personajes femeninos, que además coincide con el único film en el que tenemos una protagonista absoluta, Nur. Es relevante también que en tres de los cinco largometrajes restantes el protagonista da nombre a la película: por un lado, Ahmed y Barriola y, por otro lado, Lázaro, al cual se referencia por su pseudónimo, el Lazarillo de Tormes.

Observamos que todas las protagonistas son personajes activos, con objetivos claros, que no dudan en romper con los valores y las costumbres establecidas para cumplir sus deseos. En algunos casos incluso se hace referencia explícitamente a situaciones de discriminación por sexo, como cuando Ane no puede ser marinero por ser mujer o cuando Zuria no pueda elegir a su propio futuro marido.

Los objetivos de la mayoría de las protagonistas incluyen a un varón; cuatro de las seis protagonistas tienen interés romántico por sus compañeros. Sin embargo, este interés romántico lo podemos matizar, ya que en ningún caso dejan de lado sus propias metas a favor de la compañía de un hombre. Zuria exige ser respetada como persona, reivindica su libertad para opinar y amar y, en consecuencia, rechaza a su enamorado en múltiples ocasiones. Carmen solamente asume el amor cuando se da cuenta de que debe hacerlo para conseguir su objetivo: hacer cumplir una profecía. Graziana comprueba que su interés amoroso es incompatible con su realidad y lo rechaza. Tal vez el ejemplo más excepcional es el de María, quien se muestra abierta a compartir su intimidad con Lázaro –incluso se desviste delante de él– y quien, de manera inversa a la situación habitual de los cuentos de hadas, despierta al héroe inconsciente mediante un beso que provoca su “renacer”, tal y como hace Bella en la película de Disney *The Beauty and the Beast* (Trousdale y Wise, 1991).

Es llamativo que las dos protagonistas más jóvenes, Ane y Nur, sean las únicas que no tienen un interés amoroso. En otras palabras, aquellas protagonistas

que están caracterizadas como adolescentes o mujeres adultas son las que tienen una relación sentimental con un chico de similar edad¹¹.

Para terminar debemos plantear una pequeña reflexión sobre el vestuario. Todas las protagonistas de los films analizados, a excepción de Nur, visten falda como atuendo principal. Por su parte, Ane y Graziana se disfrazan momentáneamente de hombres para hacerse pasar por uno. Esta acción plantea un discurso sobre los valores masculinos y femeninos y las desigualdades sociales a través del motivo del disfraz, que no es exclusivo de Berasategi, ya que, en 1998, Disney lo hace en *Mulan*.

4.2. El caso de Carmen y Zuria

Las protagonistas de *Ahmed*, *Alhambra printzea* y *Alhambra giltza* son las dos únicas que podemos considerar “princesas” y, por ello, podemos establecer una comparación más concreta con parte del marco teórico establecido.

La princesa Zuria es la única princesa “oficial”, es decir, con título, dentro de la filmografía de Juanba Berasategi. Zuria es la hija del Rey de Navarra; no tiene hermanos y por lo tanto es la heredera. Apelando a la tradición del reino se le exige casarse con el hombre que gane el torneo, por lo cual, ella no tiene decisión sobre el asunto. Además, vive confinada en la fortaleza real. Es una princesa de carácter temperamental que desoye órdenes y tradiciones; decide marcharse del castillo y se muestra cabalgando, blandiendo espadas y dejando de lado a sus pretendientes. Debemos destacar que en un momento dado de la narración Zuria aparece vomitando explícitamente en pantalla, una imagen sin precedentes que se repite años más tarde, de manera similar, cuando la princesa Fiona de *Shrek* eructa junto a su compañero.

En *Ahmed*, *Alhambra printzea* uno de los temas principales es la libertad. Dentro del significado de *libertad* la autonomía para amar no es más que un motivo, como también lo es el derecho a tomar las propias decisiones o la posibilidad de circular sin restricciones. Partiendo de esa significación, que Zuria anhele la libertad implica encontrar el amor, pero como hemos señalado, no a cualquier precio¹².

11 En ningún caso podemos determinar con exactitud la edad de las protagonistas y nos basamos en su aspecto físico para realizar estas afirmaciones. El único film que puede suscitar dudas es *Tormesko itsumutila*, ya que María y Lázaro parecen representar niños, pero las responsabilidades sociales que ambos tienen parecen situarlos en una edad más avanzada, tal vez más cerca de la adolescencia.

12 La vestimenta de Zuria es rosa, un color tradicionalmente asociado al sexo femenino. Cabe destacar que en la primera etapa Disney hay dos princesas que visten un vestido de similar color.



Imagen 1: Berasategi, J. (Dir) (1997). *Ahmed, Alhambra printzea/Ahmed, príncipe de la Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films. Zuria blandiendo una espada en plena batalla¹³.

Respecto a Carmen, estamos ante un personaje que no tiene título oficial de princesa, pero que sí está ligado a la nobleza, ya que descubre ser la heredera del último Rey de la Alhambra¹⁴. Es una joven huérfana adoptada por Sara, una mujer judía a la que llama “tía”, que ejerce de mentora en su viaje iniciático.

A diferencia de las habituales princesas, Carmen tiene trabajo propio: es vendedora de flores en el puerto de Sevilla, así como una charlatana que intenta timar a los viajeros recién llegados ofreciéndoles predicciones de futuro¹⁵. Su vida es aparentemente tranquila y en ningún momento muestra deseo alguno de cambiarla, por ejemplo, emparejándose con un hombre. Es su misión –la profecía que debe hacer cumplir– la que le exige buscar una pareja de diferente origen al suyo. Es decir, al personaje de Carmen la historia le impone un interés romántico. Eso no significa que ella sea ajena a la atracción que suscita al sexo opuesto, ya que le gusta que los hombres flirteen con ella, aunque su primera respuesta sea manifestar rechazo.

La independencia de Carmen se sugiere en numerosas ocasiones, entre otros ejemplos, cuando no confía en el héroe y le cuesta aceptar que depende de él para salvarse. Además, esta personalidad activa se ilustra a través del cambio de

¹³ La imagen ha sido tomada de la película *Ahmed, Alhambra printzea*. La imagen pertenece a Lotura Films y en este artículo únicamente se ha utilizado con fines divulgativos.

¹⁴ Si consideramos que *Alhambra giltza* es la secuela de *Ahmed, Alhambra printzea*, cabe la posibilidad de que Carmen sea una descendiente lejana de Zuria y Ahmed, el príncipe heredero de Granada. Esto puede explicar las similitudes y/o relaciones entre los dos personajes analizados.

¹⁵ María, de la película *Tormesko Itsumutila*, es la única otra protagonista analizada que tiene oficio propio. Concretamente, María trabaja de criada para un arcipreste.



Imagen 2: Berasategi, J. (Dir.) (2003). *Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films. Carmen junto a su anciana tía y mentora¹⁶.

vestuario de Carmen, ya que pasa de llevar una falda a ponerse un traje preparado para la acción en el desierto que tan solo deja entrever sus ojos.

Como mencionamos previamente, Zuria y Carmen, junto a Graziana, son las protagonistas más adultas, pero, a diferencia de la última, aparecen sexualizadas. Al contrario que el resto de los personajes, el diseño de los vestidos de Zuria y Carmen incluye sendos escotes y ambas, en dos secuencias casi idénticas, avanzan hacia la cámara contoneando sus caderas.

Aun cuando comparten varias características como son la psicología y la actitud, también representan a nivel temático conceptos contrapuestos: diferentes culturas –la navarra, alegoría de la cultura vasca, y la andaluza–, tonos de piel –blanca y pelirroja frente a morena y pelo negro–, religiones –cristiana y musulmana– y clases sociales –nobleza y clase baja–. Esta dicotomía está presente en las dos películas, ya que Zuria ejerce de nexo entre el reino cristiano y el musulmán y Carmen se mueve en una Sevilla multicultural. Por lo tanto, Zuria y Carmen sirven como ejemplo de los numerosos matices sociales que Berasategi muestra en sus películas.

¹⁶ La imagen ha sido tomada de la película *Alhambra*. La imagen pertenece a Lotura Films y en este artículo únicamente se ha utilizado con fines divulgativos.

5. Conclusiones

La primera conclusión que debemos señalar a partir del marco teórico es que, aunque está presente en las producciones Disney, el concepto de *princesa* es insuficiente, ya que no todas las protagonistas son princesas ni mantienen unas características constantes a lo largo de los años.

De este modo, el concepto de *chica guapa luchadora* de Saito parece más acertado o, al menos, compatible con el modelo occidental planteado por Disney a partir de los ochenta, ya que en la búsqueda del “sueño americano” descrito por Mollet está la consecución activa de unos objetivos. También creemos relevante, siguiendo la teoría de Saito, no limitarnos a definir personajes de animación, ya que la idea analizada puede plantearse en cómics, videojuegos o imagen real, de tal modo que estamos ante un estereotipo presente en diferentes tipos de medios narrativos.

En lo que se refiere a la obra de Juanba Berasategi concluimos que solamente en su último largometraje existe una protagonista absoluta. Aunque todos los personajes femeninos analizados son activos, se observa una clara evolución que película tras película parece llevar a Berasategi hasta esa heroína final, ya que, hasta el momento, solamente encontramos coprotagonistas, objetos de deseo y ayudantes.

Las protagonistas de Berasategi, al igual que las de Disney, tienen habitualmente un interés romántico al tiempo que se presentan activas y luchadoras con objetivos propios. De este modo, las situamos a la par de las protagonistas de la tercera etapa de Disney con la que además coinciden los años en los que se estrenan las películas vascas analizadas. Quedarían fuera del grupo las protagonistas de corta edad de Berasategi, Ane y Nur, que no tienen un objetivo amoroso y que podemos identificar con las niñas de la primera etapa Disney definida por Amy M. Davis.

Los personajes analizados también muestran características de los ejemplos orientales y más concretamente similares a los de Miyazaki; son decididos y tienen objetivos propios en ocasiones ligados al cambio social: un ejemplo de ello es el entorno multicultural de Zuria y Carmen. Estos dos personajes, a diferencia de las protagonistas definidas en el marco teórico, son presentados con una aparente carga sexual, tanto por sus escotados vestidos como por sus respectivas escenas contoneando las caderas. A este ejemplo se puede sumar el caso de María, compañera de Lázaro de Tormes, cuyo personaje tiene un origen literario tradicional y, aunque ejerce de criada de un arcipreste, deja a un lado el posible recato religioso que podría tener a favor de una actitud más desvergonzada.

En definitiva, el análisis de las protagonistas de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi nos lleva a concluir que estas comparten ciertas características con las personalidades y los roles propios del cine *mainstream* de a partir de mediados de los ochenta, tanto occidental como oriental. Sin embargo, el autor añade algunos elementos propios que sirven para dar personalidad tanto a sus personajes como a su obra. Además, la libertad creativa del autor como director independiente da pie a que pueda explorar diferentes tipos de personajes, ya que encontramos diferentes roles, diseños y caminos narrativos. Determinamos que el director vasco apuesta

por un modelo positivo de mujer, dejando de lado representaciones tradicionales y pasivas, ya que, incluso en el único caso de una protagonista en un rol de objeto de deseo, esta se corresponde con el perfil activo descrito.

Todo esto indica que, aunque situamos sus obras dentro de un cine con menos recursos económicos y proyección como es el cine independiente del País Vasco, Berasategi realiza un cine de su tiempo, añadiendo rasgos propios que en cierta medida lo diferencian del resto de las producciones.

Referencias

Bibliografía

- Davis, A. M. (2006). *Good Girls & Wicked Witches*. New Barnet: John Libbey.
- Davis, M. M. (2014). From Snow to Ice: A Study of the Progression of Disney Princesses from 1937 to 2014. *Film Matters*, 5.2, pp. 48-52.
- Furniss, M. (2014). *Art in motion: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey.
- Hornilla, T. (1991). *Los héroes de la mitología vasca*. Bilbao: Mensajero.
- Junguitu Dronda, M. (2019). *Kalabaza Planeta eta Juanba Berasategi. Panorámica de la animación comercial vasca* [tesis doctoral no publicada, Universidad del País Vasco]. Leioa, País Vasco.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies: International Journal of Computer Games Research*, 2(2). Recuperado el 26/09/2022 de <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels&Tales*, 27(1), pp. 109-124. <https://digitalcommons.wayne.edu/marvels/vol27/iss1/6/>.
- Montoya Rubio, A. (2018). El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios. *Con A de animación*, 8, pp. 178-191. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9656>.
- Murdock, M. (1990). *The heroine's journey*. Boston y London: Shambhala.
- Pérez Guerrero, A. M. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Con A de animación*, 3, pp.108-121. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1428>.
- Propp, V. (1977). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

Ros, N. (2007). El film Shrek: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 44(6). Recuperado el 26/09/2022 de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2195>.

Saito, T. (2011). *Beautiful fighting girl*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Wohlwend, K. E. (2009). Damsels in Discourse: Girls Consuming and Producing Identity Texts through Disney Princess Play. *Reading Research Quarterly*, 44.1, pp. 57-83. <https://doi.org/10.1598/RRQ.44.1.3>.

Filmografía

Adamson, A. y Jenson, V. (Dirs.) (2001). *Shrek* [largometraje]. Estados Unidos de América: DreamWorks Animation.

Andrews, M. y Chapman, B. (Dirs.) (2012). *Brave/Brave (Indomable)* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios.

Bancroft, T. y Cook, B. (Dirs.) (1998). *Mulan* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

Berasategi, J. (Dir.) (1985). *Kalabaza tripontzia/La calabaza mágica* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (1992). *Ipar haizaren erronka/La leyenda del viento del norte* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (1997). *Ahmed, Alhambra printzea/Ahmed, príncipe de la Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2003). *Alhambra giltza/El embrujo del sur* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2007). *Barriola, San Adriango Azeria/Barriola, el zorro ladrón* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2012). *Tormesko itsumutila/El lazarillo de Tormes* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2012). *Nur eta herensugearen tenplua/Nur y el templo del dragón* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berman, T. y Rich, R. (Dirs.) (1985). *The Black Cauldron/Tarón y el caldero mágico* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Buck, C. y Lee, J. (Dirs.) (2013). *Frozen/Frozen: el reino de hielo* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

- Clements, R. y Musker, J. (Dir.) (2009). *The Princess and the Frog/Tiana y el sapo* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Douglas, P. (Programador principal) (1996). *Tomb Raider* [videojuego]. Reino Unido: Core Design.
- Geronini, C., Jackson, W., Kinney, J. y Luske, H. (Dir.) (1953). *Peter Pan* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Geronini, C., Jackson, W. y Luske, H. (Dir.) (1951). *Alice in Wonderland/Alicia en el país de las maravillas* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Geronini, C., Luske, H. y Reitherman, W. (Dir.) (1961). *One Hundred and One Dalmatians/101 Dálmatas* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Greno, N. y Howard, B. (Dir.) (2010). *Tangled/Enredados* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Hand, D. (Dir.) (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs/Blancanieves y los siete enanitos* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Lounsbery, J., Reitherman W. y Stevens, A. (Dir.) (1977). *The Rescuers/Los rescatadores* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Miyazaki, H. (Dir.) (1984). *Kaze no tani no Naushika/Nausicaä de Nausicaä del Valle del Viento* [largometraje]. Japón: Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Dir.) (1997). *Mononoke hime/La princesa Mononoke* [largometraje]. Japón: Studio Ghibli.
- Trousdale, G. y Wise, K. (Dir.) (1991). *The Beauty and the Beast/La Bella y la Bestia* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Agradecimientos

Esta investigación se plantea a partir de una de las conclusiones de la tesis doctoral *Kalabaza Planeta eta Juanba Berasategi. Panorámica de la animación comercial vasca* defendida en 2019 por la autora del presente artículo. Además, una versión reducida de este artículo se presentó a modo de comunicación oral en el VIII Congreso Internacional del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de UPV/EHU, organizado por el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad del País Vasco en Leioa, en el año 2018, bajo el título “Zuria and Carmen, fighting against the princess stereotype”.

Biografía

Maitane Junguitu Drona

Ha ejercido de profesora e investigadora en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Su objeto de investigación se centra en el desarrollo histórico de la animación comercial del País Vasco y estudia en profundidad los elementos formales, la estética y las temáticas de los films de Juanba Berasategi. También ha publicado varios artículos sobre videojuegos producidos en el País Vasco. Ha realizado varias estancias de investigación en Estados Unidos y Escocia.

Cómo citar este artículo:

Junguitu Drona, M. (2022). Protagonistas femeninas de animación: el caso de los films de Juanba Berasategi. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39164>.



Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación *stop motion*

Materialities and expressiveness in Latin American short films with stop motion techniques

María Constanza Curatitoli

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Centro de Investigación y Transferencia

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes

Córdoba, Argentina

m.c.curatitoli@unc.edu.ar

 <https://orcid.org/0000-0001-5709-6590>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39166>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/2bm96nkoq>

Resumen

La animación independiente de autor resulta una ventana abierta a un espacio multiforme de exploraciones técnicas, temáticas y estilísticas. Con narrativas condensadas bajo el formato de cortometraje, la práctica de animación permite poner en cuadro diálogos y tensiones entre materiales empleados, convenciones sobre modos de hacer y rupturas a enunciados predominantes en otras expresiones artísticas.

La riqueza de las imágenes que conforman el corpus de este artículo invita a dirigir la mirada al uso de los diversos materiales que construyen los universos de cada cortometraje. Revisaremos la construcción de la puesta en escena y la función

Palabras Clave

Animación,
materiales,
objetos,
stop motion,
cortometrajes
latinoamericanos.

Recibido: 24/06/2022 - Aceptado con modificaciones: 12/09/2022
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 Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

expresiva de las materialidades en tanto objeto expresivo dentro de cuatro cortometrajes independientes latinoamericanos: *Padre* (Grasso, 2013, Argentina), *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile), *Guaxuma* (Normande, 2018, Brasil) y *Carne* (Kater, 2019, Brasil). Si bien los dos cortometrajes brasileños presentan una mixtura de técnicas, el énfasis estará puesto en la animación stop motion presente en los cuatro casos de estudio.

Key words

Animation, materials, objects, stop motion, latin american short films.

Abstract

Author independent animation is an open window to a multiform space of technical, thematic and stylistic explorations. With condensed narratives under a short film format, the practice of animation allows dialogues and tensions to be framed between the materials used, conventions about the “know-how” and ruptures with predominant statements in other artistic expressions.

The richness of the images that are part of this corpus, invites us to look at the use of the various materials that build the universes of each short film. In this article we will review the construction of the staging and the expressive function of materialities as an expressive object within four independent Latin American stop motion short films: *Padre* (Grasso, 2013, Argentina), *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile), *Guaxuma* (Normande, 2018, Brazil) and *Meat* (Kater, 2019, Brazil). Although the two Brazilian short films present a mixture of techniques, the emphasis will be placed on the stop motion animation present in the four case studies.

Elogio a la lentitud: prácticas de *stop motion* en cortometrajes latinoamericanos

Relegado de los principales circuitos comerciales de distribución y exhibición, como así también de las historizaciones y del análisis del cine, el formato cortometraje ha resistido los embates de su marginalización. Portador de un carácter innovador y contestatario, ha explorado diversos modos de producción y desafíos estéticos como así también distintas funciones culturales y sociales (Cossalter, 2015). Dentro de este formato, el lenguaje de la animación ha encontrado las posibilidades estéticas –y fundamentalmente productivas– de su metraje para poner en cuadro un sinnúmero de imágenes construidas con un imponente valor artístico. Apartados de estos circuitos anteriormente mencionados, pero con una fuerte presencia en Festivales de Animación, distintos cortometrajes latinoamericanos se han destacado entre la crítica, la academia, el gran público y el público especializado al llegar a recibir un sinnúmero de distinciones alrededor del mundo.

Cortometrajes de *stop motion* o, en términos de Sáenz Valiente (2006) “animación corpórea” como *Padre* (Grasso, 2013, Argentina) y *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile) evidencian las tensiones latentes entre acontecimientos del pasado reciente y sus representaciones desde la singularidad de vivencias y memorias de una posgeneración. En sus tópicos, desplazan la mirada a la (re)construcción crítica y aguda de dos mujeres alejadas del lugar de víctimas de las sangrientas últimas dictaduras militares que tuvieron lugar en Argentina y Chile respectivamente. Mientras la obra de Grasso retrata la vida doméstica de la hija de un alto mandatario a quien ¿cuida? durante el ocaso de la última dictadura militar argentina, Covarrubias le pone cuerpo al rostro esquivo¹ de Ingrid Olderock, ex agente de la DINA, conocida como “La mujer de los perros” por los métodos que utilizaba con sus víctimas en el centro de tortura “La venda sexy”, ubicado en la comuna de Macul, en la capital chilena.

1 Ingrid Olderock, ex oficial de Carabineros, fue agente de la DINA entre 1973 y 1977. Fue la primera mujer paracaidista de Latinoamérica y se encargó de formar a casi un centenar de mujeres en técnicas de tortura. Olderock adiestraba perros para abusar sexualmente de las víctimas detenidas en el centro conocido como “La venda sexy” o “La *Discoteque*”, en un barrio de clase media de Santiago. Hija de un ex oficial nazi, y reconocida abiertamente como tal, fue una mujer solitaria –su única compañía era su perro Volodia– con fuertes rasgos psicopáticos y perversos; los testimonios dan cuenta de la inexpresividad y frialdad con la que torturaba. Su figura salió tímidamente a la esfera pública a comienzos de la década del ochenta cuando sufrió un atentado en la vía pública por parte de, según ella, gente que creía que “sabía demasiado”; desde ese entonces, una bala de calibre 38 quedó alojada en su cráneo. Fruto de ese episodio, y por la demencia que se le adjudicaba, fue pasada a retiro. Su rostro se mantuvo oculto hasta que en la década del noventa la fotógrafa Paz Errázuriz y la periodista Cecilia Donoso reconocen a Olderock saliendo de una despensa barrial. Donoso y Errázuriz la siguieron hasta su domicilio y poco tiempo después se animaron a tocar su puerta para concertar una entrevista con ella. La primera parte de la entrevista fue publicada con el título “A la vuelta de la esquina” en el número 23 de la *Revista de Crítica Cultural*, dirigida por Nelly Richard. Olderock murió en el año 2001, a los 56 años de edad, sin ser juzgada. Ver Donoso y Errázuriz (2001).



Imagen 1: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

Por otra parte, y según los efectos que imprimen en las imágenes ciertas técnicas animadas artesanales y la marca singular de su materialidad (Hosea, 2019), encontramos casos paradigmáticos en dos cortometrajes animados brasileños. *Guaxuma* (Normande, 2018) y *Carne* (Kater, 2019) exploran la materialidad de los elementos que componen la puesta en escena al depositar en ellos las huellas identitarias de su territorio, las marcas y las opresiones de los cuerpos feminizados.

Las posibilidades que brinda el *stop motion* como técnica animada corpórea, en estos casos, no se constituye en un valor o cualidad de la obra *per se* si no se acompaña de una lectura de los materiales con que cada imagen, figura y/o decorado son constituidos. Tampoco se destaca precisamente el despliegue técnico dentro de su realización: en este sentido podemos ubicar a estas obras en un lugar bastante alejado del “modelo de súper-producción *stop motion* en el contexto del moderno cine de espectáculo” (Costa, 2014, p. 27) en el que se inscriben films como los de Tim Burton, Henry Selick, Nick Park o Wes Anderson, por citar algunos ejemplos de directores que han apostado al *stop motion* para la realización de formidables largometrajes que resultan –desde su modo de hacer– escasos dentro de la Historia del Cine. El complejo y avanzado desarrollo de la técnica y los recursos utilizados para estas producciones se posiciona, siguiendo a Costa, como un grito artístico y poético que demuestra que la técnica ha logrado sobrevivir al avance de la revolución de la animación digital, aunque siga evidenciando una “poética del esfuerzo” y lentitud en su realización, junto a una acotada y compleja factibilidad en términos productivos y económicos (pp. 27-28).

Sin embargo, el formato del cortometraje (pensado como medio y como forma discursiva) sumado al carácter fuertemente autoral de las producciones que aquí nos convocan (evidenciado tanto en sus modos de producción como en las poéticas y experimentaciones formales llevadas a cabo) dejan entrever que no necesariamente la destreza técnica constituye el valor de su realización. Si observamos cómo opera

la utilización de los distintos materiales empleados y la particular realización de la técnica en cada obra podemos vislumbrar el valor expresivo que adquieren estas imágenes en su relación con los acontecimientos representados. De este modo, se desprende una *función metafórica* que, siguiendo a Aguilar Moreno (2007), adquieren los materiales utilizados para la construcción de una forma audiovisual, ya que pueden sugerir aquello no dicho o expresado, por ejemplo, en los diálogos. Podemos sumar a esta concepción la particularidad que Purves (2010) le confiere a la ilusión de movimiento dada por el registro sucesivo de cuadros. Para Purves, el movimiento con esta técnica se construye, contradictoriamente, cuando la cámara se detiene. Por lo tanto, “entre” aquello no dicho y “entre” aquello estático puesto en cuadro, habita el *ánima*.

Oda a los objetos

LAS COSAS

Las cosas, nuestras cosas,
les gustan que las quieran;
a mi mesa le gusta que yo apoye los codos,
a la silla le gusta que me siente en la silla,
a la puerta le gusta que la abra y la cierre
como al vino le gusta que lo compre y lo beba,
mi lápiz se deshace si lo cojo y escribo,
mi armario se estremece si lo abro y me asomo,
las sábanas son sábanas cuando me echo sobre ellas
y la cama se queja cuando yo me levanto.
¿Qué será de las cosas cuando el hombre se acabe?
Como perros las cosas no existen sin el amo.

Gloria Fuertes (1975)

El poema de Gloria Fuertes puede resultarnos inspirador si detenemos la mirada en el vínculo entre los objetos, la intervención de quien los manipula y los efectos de sentido que se adquieren a partir de dicha relación. Una sensación de melancolía y vacío provocada por cientos de objetos fluyendo interminablemente en ciudades sin presencia humana, se deposita en el ritmo constante y circular del cortometraje *Empty places* (de Crécy, 2020, Francia). Realizado con las técnicas de 2D y 3D, no expone una relación íntima con la materialidad dentro de la imagen (podemos pensar en una suerte de “huella invisible” en torno a este tipo de imágenes producidas digitalmente, donde no se hace explícita la presencia de su creador en aspectos pictóricos tales como el trazo, la textura o el uso del color), pero sí nos permite reflexionar sobre ese devenir del tiempo desde una hipnótica oda al movimiento y los vínculos entre las cosas y lo humano. Aquí nos encontramos frente a una expectación nostálgica de algo que (animado intencionalmente de ese modo) se mueve constante y mecánicamente, sin alma, sin destino posible. Cuando Purves (2010) define las características del *stop motion*, enfatiza la acción de manipular “generalmente a mano” (p. 6) distintos objetos sólidos en un determinado espacio

físico. Esta intervención de la mano de quien anima provee en muchos casos la presencia de la huella autoral en forma explícita dentro del cuadro; de acuerdo a la superficie de los materiales empleados, esta puede ser evitada o utilizada expresivamente dentro del campo de lo visible. Realizado bajo esta técnica podemos encontrar, por ejemplo, un estrecho vínculo construido entre las emociones de un personaje, la (no)relación con su padre y la memoria sobre los objetos que caben dentro de una maleta en el cortometraje *Negative Space* (Kuwahata y Porter, 2017, Francia). Los espacios vacíos y tiempos perdidos, aquí otra vez, instalan la pregunta sobre lo visible y lo invisible, lo tangible y lo intangible. Los espacios ocupados por objetos se resignifican en torno a lo que vemos en cuadro y, fundamentalmente, en torno a cómo los vemos.

En la imagen en movimiento toda información táctil, acaso la más primaria y carnal de las sensaciones, proveniente de los objetos es transmitida visualmente. Aun siendo conscientes de que en ese pasaje se presenta una mediación fotográfica tanto en encuadre como en iluminación y profundidad de campo, no podemos desatender que la experiencia de quien observa es moldeada por el dispositivo de registro y las decisiones estéticas vinculadas a la imagen fotográfica misma. Respecto a esta “memoria táctil” asociada a los objetos reflexiona Švankmajer (2014) cuando entiende que esta

penetra en los rincones más remotos de nuestra infancia; desde ahí se proyecta en la forma de una analogía a partir del más leve estímulo táctil o mediante la provocación de la imaginación táctil, alentando el ‘arte táctil’ de la comunicación (p. 83).

De este modo, como espectadores percibimos por medio de la imagen en movimiento

sensaciones táctiles que si, necesariamente, difieren de las que experimentan ‘realmente’ sus personajes, despiertan (...) recuerdos, memorias táctiles, también ‘reales’, surgiendo una suerte de sinestesia cinematográfica en la que la vista funciona como auténtica ventana a todos nuestros sentidos (tacto, olfato, gusto...), transmitiendo al cerebro sensaciones conflictivas y complejas (Palacios en Švankmajer, 2014, pp. 25-26).

Para delimitar un marco conceptual que oriente la lectura de las obras que analizaremos en este trabajo nos interesa traer la idea de Merlo (2017) cuando sostiene que la imagen, la película y el cine son lo que son gracias a la intrusión de los objetos, entendiendo por ellos a pequeñas unidades de sentido inerte que intervienen en la misión de una película. Para Merlo, el objeto no solo tiene un valor físico, sino de sentido. Por lo tanto, es posible pensarlo más allá de su función de accesorio, decorado o *prop*, dependiente de alguna otra cosa o *alguien* (relación sujeto/objeto), o como una simple “cosa para ser vista” (p. 15). Pero para que ello ocurra, es necesario mirarlo como tal. Si bien la noción de *objeto* alude naturalmente a aquellas cosas materiales presentes en la escena, la elección del término aprovecha su carácter polisémico para instaurar sobre él un fascinante espectro de posibilidades expresivas, narrativas e ideológicas (p. 24) ya que habilita la posibilidad, al leer una imagen, de modificar jerarquías, relativizar la presencia humana, abrir un espacio ético a lo marginal, periférico y objetual (pp. 10-11).

En este vínculo establecido entre objeto y sujeto, entre materialidad y memoria, Buchan (2020) destaca la posibilidad del *stop motion* de trabajar con una variedad de objetos, texturas y materiales del mundo real, que alojan un recuerdo para el artista. De este modo, los objetos animados pueden representar lo que no se ve. El uso de la arena en *Guaxuma* o el plato de cerámica en el primer relato de *Carne* pueden dar cuenta de ese vínculo estrecho entre aquello que se relata y el soporte físico sobre el cual lo narrado se desenvuelve expresivamente. Buchan reinterpreta a Halbwichs y señala los modos en que la(s) historia(s) o la autobiografía pueden ser abordadas por la animación *stop motion*, distinguiendo la inmaterialidad de la historia –cuando ya no tenemos una relación experiencial orgánica– respecto de la memoria depositada en la materialidad –tangible en los objetos culturales que conforman la puesta en escena animada–.

Las potencialidades expresivas que se pueden hallar en el trabajo hecho a mano en “pequeña escala” cuentan con escasas posibilidades de réplica en grandes producciones comerciales o digitales, según el planteo de Hosea (2019). Recuperando la noción de *craftivism* –lo artesanal como activismo político y social– de Betty Geer, Hosea propone pensar en la potencia de lo artesanal en tanto permite distinguir una marca personal sobre el objeto, con una presencia de la subjetividad individual y del cuerpo plasmada sobre la superficie del material. De este modo, el material lleva consigo el rastro de la presencia del artista como un relicario que garantiza su autenticidad como obra de arte de ese individuo (p. 28). Ciertos materiales utilizados en el *stop motion* (arena, arcilla, papel o pintura fresca, por ejemplo) traen consigo las huellas de quien anima, a modo de marca individual que explicita los mecanismos de su construcción.

Lo inerte que se anima

Baleada en la cabeza frente a su casa, Ingrid Olderock denuncia que el ataque fue perpetrado por sus ex compañeros. Su rostro era de los únicos conocidos. Una bala alojada en su cabeza la acompaña hasta su muerte. Un plano detalle de la fractura en su sien resulta la puerta de entrada al interior de un personaje siniestro, en el que *Bestia* se sumerge, sin compasión, para relatar lo ominoso desde una puesta en escena cargada de simbolismos. Con ausencia de diálogos, el origen de la materialidad de sus elementos se convierte en objeto y gesto expresivo. La construcción de personajes y decorados fusiona materiales que desprenden en la imagen diversas texturas (brillantes, opacas, porosas, uniformes) asignándole una función expresiva a cada presencia. De este modo, las tensiones entre la dureza e inexpressividad de un rostro de cerámica y el peligro latente de su fractura permiten el desarrollo de un personaje frío, oscuro y macabro. En relación a la identificación y raíz abiertamente nazi del personaje, la construcción de una cabeza con apariencia de porcelana y un cuerpo en tela remite directamente a la estética de las muñecas alemanas de porcelana de principios del siglo XX. Un pasado familiar se hace presente sobre la superficie del rostro, bajo la aparente docilidad de sus formas regordetas y un aspecto terso, sedoso y brillante. Esta rigidez gestual que propicia la elección

del material² refuerza la dureza y crueldad con que se describen las prácticas de Olderock, al tiempo que deja entrever una contradicción con sus inseguridades y temores en la esfera privada. El resto de su cuerpo presenta una apariencia blanda –solo se la ve desnuda en su cuarto, el espacio exploratorio de su sexualidad– que destaca en sus movimientos y gestualidades una “inexpresividad expresiva”: dentro de cada plano, el rostro del personaje no se anima; es *entre* plano y plano que se presentan leves cambios en su rostro (por sustitución de su cabeza), pero se mantiene inmóvil mientras cuadro a cuadro otros elementos son animados. El personaje del perro Volodia presenta rasgos de aparente ingenuidad y simpatía: nada en él permite pensar en las vejaciones para las que está entrenado, y su textura de fieltro resulta amable, suave y confortable. Nuevamente, la memoria táctil evocada por Švankmajer nos convoca para revisar las sensaciones despertadas en nuestra infancia por estos “mundos de juguete”. Podemos pensar que esta decisión estética apoyada en el tipo de materiales escogidos se constituye en una forma lúdica de poder abordar lo inefable, en un modo plástico de suavizar el horror sin por ello dejar de cuestionarlo. El espacio para la fantasía, construido mayormente con peluche y en apariencia amigable, aunque no por ello menos macabro, resulta un escenario de escape a las oscuras prácticas cotidianas que de igual manera dan lugar a acciones de lo más aberrantes.



Imagen 2: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

- 2 Las distintas piezas de las cabezas del personaje no están realizadas realmente en porcelana, sino en resina de poliuretano. El proceso implica en primer lugar el modelado de la pieza, que puede realizarse en plastilina o arcilla (positivo del modelado), para luego realizar un molde (obtención del negativo). A continuación se realiza el vaciado donde se obtienen los positivos del muñeco con esta resina. La resina de poliuretano es un material que brinda alta fidelidad y rendimiento para la reproducción de pequeños detalles. La pieza resultante, que luego es coloreada con pigmentos específicos, es liviana, rígida y resistente. Para asemejar el aspecto a la estética de las muñecas de porcelana, el rostro del personaje exacerba su acabado de estilo laqueado o pulido brillante, al utilizar una resina cristal incolora como última capa.

Respecto a los decorados, la elección del cartón para la construcción del hogar muestra la liviandad y fragilidad de ese espacio que la cobija: en cualquier momento, todo puede desaparecer. Una superficie porosa, sin brillos y con bordes rugosos, se contrapone a la superficie brillante del rostro donde fácilmente podría impregnarse la huella de quien manipula. Si bien el personaje está siendo doblemente manipulado (por el animador en tiempo presente y por las fuerzas de quien acataba órdenes en el tiempo pasado), no hay sobre él rastro físico alguno de esa intervención. El hogar, de apariencia liviana y porosa, nos hace pensar en la posibilidad de huir y desaparecer sin dejar rastros. En la relación entre decorados, utilería e iluminación, se destaca el cruce entre opacidad y brillo de sus elementos: mientras el hogar resulta opaco, áspero y poroso, los alimentos con los que interactúan los personajes resultan visualmente estridentes, con apariencia húmeda y jugosa. Este convite a la degustación se convierte en una instancia de goce y voracidad. Intensificado por el tratamiento sonoro, cada acto que involucra a la comida –particularmente la carne– desencadena acciones donde la avidez se apodera de los personajes.

Con una puesta en escena plásticamente similar a *Bestia* (en distintos conversatorios brindados en Argentina, Hugo Covarrubias ha mencionado la influencia que el trabajo de Bou Grasso ha ejercido en su obra), *Padre* presenta una serie de relaciones entre sus elementos que nos permiten distinguir ciertos rasgos expresivos más allá de aquello que se hace y (no) se dice. Con ausencia total de diálogos, el cortometraje de Bou Grasso retrata la vida cotidiana de la hija de un alto mandatario militar, durante los últimos años de la dictadura cívico-militar en Argentina. La construcción espacial prioriza la robustez de los muros del hogar y todo aquello que sucede puertas adentro, casi como un espacio que se obstina en no ser parte de lo que pasa afuera. La información relativa al contexto se inmiscuye dentro de la casa mediante informaciones que llegan por algunos medios de comunicación: el papel de periódico que envuelve las flores que cuidadosamente la hija coloca en el jarrón (y como tal, un diario de ayer que no cumple con traer las noticias del día) o una radio que funciona como compañía en una solitaria cocina donde el personaje transcurre anodinamente sus días. En este caso, el objeto “radio” cumple dos roles radicalmente opuestos en *Padre* y *Bestia*: mientras aquí sirve como fuente que hace visible un contexto y trae información hacia adentro, en la obra de Covarrubias sirve para ocultar, con música disco, los mecanismos de tortura que se cometían en el centro de detención (que además de “La venda sexy” también llevaba el mote de “La Discoteque”).

Un rol fundamental juega la constitución de la paleta cromática y el tratamiento de las superficies. Con una predominancia de tonos marrones, granates y grises tanto para los decorados como para los objetos, los vestuarios y el tono de piel del personaje, sumados a un diseño lumínico que da lugar a penumbras y ratios pronunciados, se crea una atmósfera sombría que genera asfixia y pesadumbre. El escaso contraste, desde lo cromático, entre el decorado y el personaje los vuelve casi una misma cosa, un objeto vetusto que intenta permanecer incólume aun cuando ya no quedan certezas (¿y presencias?) de que eso sea posible. Mientras que en *Bestia* distinguimos la opacidad en el decorado, en *Padre* se destacan las superficies sólidas de apariencia metálica o brillante, acaso como una estructura rígida a la que el personaje se aferra íntimamente en un acto repetitivo de limpiar-lustrar-volver a limpiar. El mobiliario robusto, las condecoraciones del padre militar

y el mármol de la mesada sostienen la fragilidad de un personaje casi raquítrico, de rostro con rasgos angulosos y mirada petrificada. La rutina del personaje se sostiene en la relación apática con los objetos que la rodean mientras lleva a cabo tareas de cuidado para un padre que nunca vemos en escena. Este cúmulo de acciones repetitivas también alcanza al vínculo entre el personaje y la comida. Mientras en *Bestia* las acciones están cargadas de voracidad (y un marcado goce respecto a ello), aquí presenciamos el desgano y la falta de deseo ante la acción de comer. Casi como una acción necesaria para continuar con un dejo de energía vital, la comida resulta poco atractiva, opaca y empastada cromáticamente con el resto del decorado. El brillo resalta en los utensilios y la vajilla con un efecto sobre la construcción de esos objetos que destaca una apariencia hiperrealista para lograr el aspecto de porcelana, metal o vidrio en diminutas piezas.



Imagen 3: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

La posibilidad expresiva que brinda una múltiple utilización y exploración de materiales y técnicas encuentra en el cortometraje *Carne*, de la brasileña Camila Kater, una verdadera fiesta sensorial animada. Un relato dividido en cinco episodios bajo un hilo conductor que tiene a la cocción de la carne –y su reflexión sobre el paso del tiempo– como una metáfora sobre las experiencias de los cuerpos feminizados en una sociedad de histórico y perpetuado arraigo patriarcal. Cabe destacar aquí la potencia que recobra la noción de *craftivism* y lo artesanal como activismo político, ya que desde su misma materia se hace visible un posicionamiento y lugar de enunciación. A continuación nos detendremos en las construcciones del primer y cuarto relato (“Cruda” y “Hecha”), en tanto ambos presentan una puesta en escena con elementos corpóreos y volumétricos.

Mediante el uso de la voz en *off* como vehículo para el desarrollo de los relatos en primera persona, Rachel Patricio relata en el episodio “Cruda” las peripecias en

torno a la relación con su madre durante la temprana adolescencia, la mirada de los otros respecto a su cuerpo, la disconformidad y el rechazo a una corporalidad gorda. El estado transitorio otorgado a estas identidades (la sentencia de estar gorda y no ser gorda) problematiza sobre los conflictos en torno a la aceptación del cuerpo, el imperativo y culto a los cuerpos esbeltos y atléticos como sinónimo de saludables y la frustración de las personas adultas por no poder hacer encajar a sus hijas dentro del estereotipo de “muñeca”. De este modo, la imagen animada se construye pintada cuadro a cuadro sobre un plato de cerámica. El plato, que funciona como escenario, se fractura ante la frustración de la mirada de los otros y construye celdas que marcan los límites sobre los que debe moldearse la corporalidad del personaje. Se entrometen en el plato alimentos frescos –animados por *stop frame*– para construir escenarios que restringen las posibilidades de existencia de Rachel a un esquema de aquello saludable que garantiza, según su madre nutricionista, la fórmula infalible para un cuerpo sano y esbelto. Los límites que se construyen sobre el plano derivan en paredes y candados que restringen el acceso a la comida y al abrirse revelan el deseo incumplido de la madre: pensar a la niña Rachel, tanto en apariencia como en carácter, como una muñeca. La secuencia utiliza objetos preexistentes y los mixtura con pintura predominantemente de un vibrante color rojo. La fluidez en el movimiento está dada en la pintura cuadro a cuadro sobre el plato, donde se presentan las verdaderas cualidades físicas de un personaje con claras aptitudes para la práctica del atletismo; como contraparte, el plano final del episodio muestra una muñeca antigua de porcelana sentada dentro de un armario, con pomposos y anticuados vestidos. El movimiento de la muñeca es limitado, solo se remite a la caída y fractura de sus partes al tiempo que la voz en *off* problematiza sobre la mirada y expectativa de los otros respecto a la gordura –como un estar transitorio– y la autoafirmación del yo personaje –que se habita como *ser*–.

El cuarto relato, “Hecha”, utiliza la arcilla roja como materia para la libre transformación de los cuerpos feminizados durante la menopausia. Cruzando problemáticas raciales, de género, sexualidad, maternidades (no) deseadas y los mandatos sobre los que la medicina tradicional sostiene protocolos de atención a la salud ginecológica, la voz en *off* relata de un modo poético la experiencia atravesada por el cuerpo físico y emocional de Valquiria. La arcilla propicia el espacio para constantes transformaciones de la carne, generando una imagen profundamente sensible a las texturas y huellas dactilares que se depositan en la materia tras su manipulación. La presencia de la animadora se hace explícita sobre la arcilla en cada intervención, reforzando la idea sobre la decisión que los otros (en este caso, hombres heterosexuales) intentan imponer sobre estos cuerpos.

Con una puesta en escena construida en base a tres elementos principales (arena, fotografías de archivo y agua), Nara Normande construye para *Guaxuma* un clima narrativo y expresivo que se apoya en sus elementos –y las posibles reconfiguraciones que derivan de la mixtura entre ellos– para llegar a una *mise en abîme*: aquello que en palabras de Merlo (2017) produce “un vértigo en el que lo real, lo realista y lo fantástico se cruzan” (p. 5). La arena es utilizada como escenario y materia que da cuerpo a los recuerdos de la animadora-narradora. La presencia del material en las escenas de *live action* deja entrever esa cualidad frágil y movidiza que adquiere la arena si se la piensa como soporte para los recuerdos fotográficos del pasado, al tiempo que habilita las posibilidades de resignificar esos recuerdos

bajo una nueva construcción pictórica. Las relaciones entre la playa de Guaxuma y la infancia, la familia y las amistades son moldeadas y reconstruidas desde la manipulación de estos pocos elementos que guardan consigo el peso afectivo, las *lembranças* y *saudades* de la protagonista.

Mediante la técnica de animación con partículas sobre una mesa de vidrio retroiluminada, la presencia o ausencia de material conforma una escala de valor entre las sombras y las luces, generando texturas y volúmenes sobre la imagen. El mismo recurso de la luz-sombra dado por la ausencia o presencia de material dentro del cuadro, también es utilizado para imprimir las huellas identitarias y de territorio sobre sus personajes. De este modo, el distinto tratamiento del material permite identificaciones sobre el color de la piel o el aspecto de los cabellos. Cuando la arena es utilizada en seco, como partículas, un rasgo de volatilidad acompaña los movimientos dentro del cuadro con composiciones que actúan por momentos como ráfagas veloces o fantasmales y por momentos como imágenes claras y definidas. Distinto efecto genera dentro del cortometraje la animación con arena mojada: un aspecto de masa uniforme, densa y opaca construye una imagen volumétrica sin sombras ni luces. La primera escena que presenta esta técnica se construye, a modo de réplica, sobre una imagen fotográfica de Tayra, íntima amiga de la protagonista durante la infancia. Las réplicas y semejanzas entre los nombres, los cuerpos y los movimientos, entre aquello recordado y lo que desde el presente se materializa, se constituye en un hilo conductor que entreteteje la narrativa con la materialidad de su puesta en escena. Nos atrevemos a pensar, entonces, que si a los materiales empleados los movemos de tal estatuto y los pensamos en tanto *objeto* (Merlo, 2017), las relaciones establecidas entre *lo que se dice* (el modo de narrar), *lo que se hace* (la técnica en particular) y *aquello con lo que se hace* (los elementos mencionados) pueden enriquecer una obra animada para conformar un todo expresivo, difícilmente escindible y necesariamente interrelacionado entre sí.

Las relaciones entre narrativa, técnica y materiales encuentran un punto culmine dentro de este ejemplo, en las secuencias que utilizan muñecos: dos personajes de tela recubiertos con arena, en apariencia idénticos (con una leve diferencia en el color del cabello), traen a escena los cuerpos infantiles de Nara y Tarya, a quienes siempre confundieron por sus nombres y su aspecto físico. Esta semejanza física y cercanía emocional se refleja en lo coreográfico de los movimientos de los muñecos dentro del espacio. La construcción y el registro del movimiento de estos personajes se da curiosamente en un escenario natural que devela y explicita los mecanismos propios de la práctica. Fruto de esta intervención, el mar (que en otras escenas de registro fotográfico en *live action* instaaura desde su fluir y sonoridad los marcos reconocibles del escenario donde transcurren estos ejercicios de recuerdos) revela una nueva temporalidad, subordinada al movimiento fluido de los personajes. Este nuevo movimiento del mar, de apariencia extraña y artificial, revela el tiempo “entre”³ *frames* y habilita la coexistencia de dos temporalidades dentro

3 Resulta ineludible, al pensar en aquello que se aloja tras un “entre”, recuperar a Norman McLaren cuando expresa que “Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros” (McLaren en Furniss, 1998).

de la historia. El tiempo expandido propio del hacer animado queda evidenciado y resignificado.

A modo de conclusión

Este ejercicio de lectura de las relaciones entre narrativas, técnicas de animación y materiales empleados nos deja, por un lado, la fascinante experiencia de expectación del formato cortometraje, en tanto habilita un espacio de múltiples exploraciones estilísticas y expresivas. La potencialidad condensada en su métrica, el carácter autoral que aún prevalece en la escena de la animación latinoamericana –pensando el fenómeno como territorio heterogéneo, en constante expansión y con distintas particularidades entre sus geografías– y la audacia para construir relatos e imágenes nos permiten encontrar un caudal artístico que desarrolla mecanismos formales altamente significativos para el lenguaje de la animación. La disgregación que realizamos para el análisis entre los elementos materiales de sus componentes y el rol expresivo asignado a cada uno de ellos busca mirar puertas adentro de la definición conceptual las tensiones presentes que nos permiten enriquecer la lectura de cada imagen. Esto no desatiende la consideración principal de entender la totalidad de los elementos presentes en la imagen como *objeto*.

Los distintos efectos de sentido que surgen en este tipo de producciones animadas nos permiten pensar en el valor que añade la presencia de los materiales –y el vínculo explícito y estrecho con lo humano– dentro de la puesta en escena. El objeto concreto puede convertirse en *objeto sensible*, con un carácter polisémico. Recuperando a Merlo, los materiales empleados no actúan simplemente como algo accesorio o secundario, sino que son parte constitutiva del sentido de estas obras al ser apropiados, reorganizados y reinterpretados para el espacio fílmico. Como vehículo visible de lo narrativo, como portadores de simbolismos y metáforas, los objetos refuerzan aquello no dicho o no expresado por el relato. No es solo la técnica la que imprime una característica al tipo de animación, sino también aquellos materiales que son elegidos para hacerlo. Al resignificar en muchos casos el valor de lo artesanal –desde su dimensión estética y política– se destaca en este tipo de producciones la naturaleza propia de su materia para hacerla dialogar o tensionar con la narrativa, permitiendo configurar un rasgo expresivo distintivo respecto a otras técnicas animadas. La cualidad del movimiento de objetos sólidos (respecto al tipo de movimiento que se desprende de ciertas técnicas de dibujo 2D o 3D por computadora) puede albergar tanto las huellas de quien manipula (dactilares, por ejemplo, o bien la intervención del propio cuerpo operando dentro del cuadro) como de un tipo de movimiento más pausado y menos fluido, que en este caso aporta a la intencionalidad de sus personajes y a la historia contada. Podemos concluir entonces que los distintos modos en que la técnica de *stop motion* es empleada en estos cortometrajes imprime en el cuadro un rasgo particular de corporeidad, poniendo en diálogo la materialidad de su imagen con las representaciones que evoca.

Referencias

Bibliografía

- Aguilar Moreno, J. (2007). *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento.
- Buchan, S. (2020). Memoria Rerum: Animated Materiality, Memory, and Amnesia. En M. van Gageldonk et al. (Eds.), *Animation and Memory* (pp. 23-43). Cham: Palgrave Macmillan.
- Cossalter, J. (2015). El cortometraje documental en Latinoamérica. Relegado en la historia del cine, efectivo en el campo de juego. *Imagofagia*, 12. Recuperado el 28/09/2022 de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/419>.
- Costa, J. (2014). La stop-motion como ejército de resistencia. La tardía edad de oro de una técnica anacrónica. *Con A de Animación*, 4, pp. 24-30. Recuperado el 28/09/2022 de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157>.
- Donoso, C. y Errázuriz, P. (2001). A la vuelta de la esquina; una entrevista con Ingrid Olderock. *Revista de crítica cultural*, 23, pp. 14-21. Recuperado de el 28/09/2022 <https://americalee.cedinci.org/portfolio-items/revista-de-critica-cultural/>.
- Fuertes, G. (1975). *Obras incompletas*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. Sidney: Jhon Libbey & Company Limited.
- Hosea, B. (2019). Made by Hand. En C. Ruddell y P. Ward. (Eds.), *The Crafty Animator. Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value* (pp. 17-43). Cham: Palgrave Macmillan.
- Merlo, A. (2017). *Los útiles y los inútiles. Presencia y visibilidad de los objetos en el cine*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Purves, B. (2010). *Stop motion*. Lausanne: Ava Publishing.
- Sáenz Valiente, R. (2006). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: De la Flor.
- Švankmajer, J. (2014). *Para ver, cierra los ojos*. Logroño: Pepitas de calabaza.

Filmografía

- Bou Grasso, S. (Dir.) (2013). *Padre* [cortometraje]. Argentina: Les Films de l'Arlequin, Opusbou.
- Covarrubias, H. (Dir.) (2021). *Bestia* [cortometraje]. Chile: Trébol 3.

de Crécy, G. (2020). *Empty places* [cortometraje]. Francia: Autour de Minuit Productions.

Kater, C. (2019). *Carne* [cortometraje]. Brasil: Abano Producoes.

Normande, N. (2018). *Guaxuma* [cortometraje]. Brasil: Les Valseurs.

Porter, M. y Kuwahata, R. (2017). *Negative space* [cortometraje]. Francia: Ikki Films & Manuel Cam Studio.

Biografía

María Constanza Curatitoli

Lic. en Cine y Tv. Becaria Doctoral CONICET (CIT/UNVM). Doctoranda en Artes (FA/UNC); Prof. Asistente en las Cátedras *Animación* y *Elementos de Gráfica y Animación* (FA/UNC). Integrante del equipo de investigación *Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: El espacio y los espacios* (2010-2020)-SECyT-UNC. Productora del Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA y Foro Académico Internacional de Animación de Córdoba – FAIA.

Cómo citar este artículo:

Curatitoli, M. C. (2022). Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación *stop motion*. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39166>.





HACERCINE

El poder transformador de la animación sobre el arte urbano

The transforming power of animation on Street Art

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

Grupo I+D+i Animación UPV

Valencia, España

mlorenzo@dib.upv.es

 <https://orcid.org/0000-0002-9630-2374>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39182>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/pyqall4xk>

Resumen

Este artículo presenta el trabajo de artistas que han interconectado el mundo del grafiti con el de la animación. Primeramente, atenderemos al acercamiento que han efectuado los artistas urbanos en dirección a la animación, para centrarnos en la aportación del muralista Blu a esta. En segundo lugar, profundizaremos en cortometrajes de autor que han explorado el mundo del arte urbano, transformando su lenguaje visual mediante diferentes procesos de animación, como los trabajos de la animadora valenciana Silvia Carpizo que ha explorado en sus cortometrajes las posibilidades narrativas de los murales de Escif (Valencia) y de la East Side Gallery (Berlín); el interesante experimento de Mario Rulloni y Juan Pablo Zaramella de animar la ciudad de Buenos Aires mediante una serie de estarcidos; y

Palabras Clave

Cine de animación, arte urbano, muralista, experimentación, documentación fotográfica.

Recibido: 11/06/2022 - Aceptado: 05/09/2022

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 Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

la animación experimental de María Lorenzo que parte de un archivo recopilatorio de fotografías para animar el arte urbano de la ciudad de Valencia.

Abstract

Key words

Animation
cinema, Street
Art, muralist,
experimentation,
photographic
documentation.

This essay addresses to the connection between graffiti and animation. Firstly, it will be examined how Street Artists have approached to animation, to center attention to the animated murals by Blu. Secondly, this essay will focus on *auteur* short films that have explored Street Art, transforming its visual language through different animation processes, such as Valencian animator Silvia Carpizo, who has explored in her short films the narrative possibilities of murals from Escif (Valencia) and the East Side Gallery (Berlin); Mario Rulloni and Juan Pablo Zaramella, who animated the city of Buenos Aires through a series of stencils; and the experimental animation by María Lorenzo, which take from a compilation archive of photographs to animate Valencia.

Introducción

El grafiti surgió simultáneamente en diferentes partes del mundo, tomó forma en la década de los años sesenta del pasado siglo y estalló en los noventa, ya bajo la denominación de *postgraffiti*. Ligado al uso de pintura en aerosol, el grafiti se originó en Filadelfia, Estado Unidos, en torno a 1968, con las acciones del artista Cornbread (Pan de Maíz) (García Pardo, 2015, p. 43). El movimiento pronto se expandió a Nueva York, donde adquirió mayor diversidad y madurez. Sin embargo, también se considera que el arte urbano surgió simultáneamente en París, con las pinturas estarcidas que comunicaban mensajes subversivos durante las protestas de Mayo del 68. El arte urbano también ha estado imbricado con otras artes, como los géneros musicales urbanos (*Rap, Hip Hop, Break Dance*, entre otros) o la cultura del patinaje (*Skating*).

Es posible afirmar que el grafiti se ha convertido en el movimiento artístico contracultural más importante desde la revolución punk; surgido de la cultura *underground* (Fernández Herrero, 2018, p. 112), el grafiti discurre sobre la delgada línea entre la expresión estética, la protesta social o política, e incluso la ilegalidad (cuando se traspasan los límites de la propiedad privada o se contamina el mobiliario urbano o los medios de transporte).

Asimismo, se debe diferenciar entre *graffiti* y *arte urbano*, dos términos que a menudo se usan de modo indistinto, aunque no significan lo mismo. Ambos son movimientos coetáneos que surgen en los años sesenta, aunque el término *postgraffiti* (que generalmente se asimila al más general *arte urbano* o *Street Art*¹) se empieza a emplear a partir de los ochenta. Como señala Abarca Sanchís (2010), la forma más habitual de definir *arte urbano* o *postgraffiti* es aludiendo a las diferencias que lo separan del grafiti. Mientras que en el grafiti propiamente dicho la firma (o *tag*) es el punto más importante de la intervención, el *postgraffiti* contempla toda una multiplicidad de acciones que trascienden de manera relevante la propia visibilidad del artista o de su *tag*, entre las que se cuentan: el muralismo, los estarcidos (*Stencil Art*), las pegatinas (*Sticker Art*), las esculturas y el cartelismo.

Sin embargo, el arte urbano no deja de evolucionar hacia nuevas tendencias y materiales tan diversos como los mosaicos o las piezas que “visten” la ciudad con hilo y telas (“*Urban knitting*”). Sin duda, la última frontera de la pintada es la realidad virtual, con la existencia de aplicaciones que permiten crear pinturas de estilo *spray* sobre fondos que reproducen entornos urbanos, si bien estas piezas solo existen en el metaverso.

En resumen, el arte urbano es un movimiento global, diverso en su práctica, que goza cada vez de mayor reconocimiento social e institucional y permea, incluso, los entornos culturales más tradicionales como la galería, el museo o la casa de subastas. Y aunque el *postgraffiti* haya sido etiquetado como la versión *amable* o

1 Aunque el término *Street Art* está muy extendido incluso en el ámbito de habla hispana, en este artículo se empleará predominantemente la denominación *arte urbano*. Al mismo tiempo, se utilizará la grafía aceptada por la Real Academia Española *graffiti*, en lugar del extranjerismo original *graffiti*.

domesticada del grafiti, lo cierto es que su carácter crítico es aún patente en la mayor parte de sus manifestaciones.

Por su parte, la animación es una expresión artística que ha conseguido elevarse por encima del estigma de estar destinada para niños y se ha reivindicado como un lenguaje atrayente para todo tipo de artistas que han empezado a practicarla gracias a la expansión de las nuevas tecnologías. Mientras que el arte urbano pertenece al mundo físico –y, como tal, su presencia está ligada al entorno, fundamentalmente a la ciudad, y su durabilidad dependerá de sus materiales, la calidad de las superficies, el paso del tiempo o la acción del ser humano–, el cine de animación es un arte de base tecnológica y consiste en una ilusión visual que encuentra su realización en la pantalla de cine o en otros dispositivos.

Sin embargo, tanto el arte urbano como la animación son manifestaciones del arte popular y no se ignoran mutuamente. En los muros es frecuente encontrar guiños al universo de la animación, con la aparición de personajes *cartoon* en las paredes; asimismo, la animación comercial también ha rendido diversos homenajes al mundo del grafiti y del arte urbano².

Se considera que *Sinfonía estrafalaria* (*Symphonie byzarre*) (1909), realizado por Segundo de Chomón para Pathé, fue el primer filme en incluir una escena de lo que puede llamarse “animación mural”: una línea dibuja la silueta de un personaje humano sobre una pared que se rellena como si fuera una sombra; luego, se dibujan simultáneamente las sombras de otros siete personajes ausentes para, a continuación, hacer aparecer por corte a los ocho músicos ataviados de payasos. Encinas Salamanca (2017) describe esta escena como un “grafiti cambiante” (p. 57) que se adelanta casi un siglo a la producción del reconocido cortometraje de grafiti animado *Muto* (2008) del italiano Blu.

Sinfonía estrafalaria es un antecedente notorio de la animación de grafitis, producido mediante la técnica de *stop-motion*, que ha encontrado correlatos modernos en filmes que contienen animación dibujada sobre paredes, como el largometraje chileno *La casa lobo* (Cociña y León, 2018) donde la escenografía evoluciona constantemente a base de repintar las paredes de casas abandonadas o prestadas que utilizan como sets de grabación. Sin embargo, aunque su escenario sea el muro, es importante aclarar que no puede considerarse un *grafiti animado* cualquier animación producida sobre una pared, especialmente por cuanto un grafiti es una expresión gráfica generada en un contexto determinado: su escenario es la calle y, por lo general, se produce sin permiso.

Como puede verse, *animación mural* y *grafiti animado* tienen connotaciones diferentes. Por otro lado, la “ciudad animada” o animaciones en el escenario urbano también comprendería animaciones proyectadas desde pantallas luminosas en las fachadas de los edificios e incluso las proyecciones de *video-mapping* a gran

2 El propio Banksy se implicó en la escritura de uno de los famosos “*Couch gags*” o escenas del sillón con las que se abre cada episodio de *Los Simpson* (Groening, 1989); en este caso, *MoneyBART* (Banksy Explained, s. f.), en el que puede verse una versión crítica del proceso de producción de la animación y del *merchandising* de la serie en una desasosegante fábrica de Corea del Sur.

escala. Sin embargo, en este artículo nos centraremos en examinar separadamente las dos esferas de expresión que reúnen deliberadamente animación y mundo del postgraffiti: por un lado, las animaciones que generan los artistas urbanos; y, por otro lado, los filmes donde se animan piezas del arte urbano.

Este artículo pretende ahondar en cómo se han unido estas dos formas de arte aparentemente antagónicas: el cine de animación y el arte urbano. La primera sección atenderá a las intervenciones urbanas que se convierten en animación, abordando diversas tendencias y usos, hasta centrarse en el ejemplo que supone el artista Blu. La segunda sección presentará animaciones cinematográficas que se han inspirado en el arte urbano, ahondando en tres casos de estudio que proceden de la animación de autor y experimental: los cortometrajes *The Neverending Wall* (Carpizo, 2017), *Stencil Tango* (Ruilloni y Zaramella, 2011) y *Esfinge urbana* (Lorenzo, 2020).

1. Grafitis que se mueven: la animación en la calle

El grafiti es un arte efímero que se produce con notable agilidad: exige rapidez y movilidad inmediata. Por ello, no es de extrañar que algunas manifestaciones del grafiti impliquen un acercamiento a la animación, lo cual recuerda en cierta forma el nexo común que existió entre los *Lightning Sketchers* de principios del siglo XX y los primeros animadores cinematográficos: artistas como James Stuart Blackton que realizaban espectáculos de dibujo en vivo y que, en su voluntad de convertirlos en películas, descubrieron los trucos de la animación “de paso de manivela” o *stop-motion* (Crafton, 1993).

Sin embargo, *graffiti animado* es un término que solo adquiere sentido en la época de internet. La red se ha convertido en un valioso aliado del arte urbano, notoriamente efímero, creando un espacio para su memoria: las fotografías de creaciones que los artistas urbanos cuelgan en sus redes sociales. Asimismo, las animaciones que se generan en la calle encuentran su lugar de destino en internet. Tal como afirman Figueras Ferrer y Rosado Rodrigo (2015):

El graffiti animado es un graffiti que solo puede visionarse en un soporte digital, enteramente Web. (...) En él se aúnan procesos artesanales con procesos tecnológicos de última generación para culminar en un trabajo artístico en el ciberespacio, plataforma de exposición y contemplación de la obra finalizada (p.2).

Entre 2014 y 2015 se puso en marcha el *Google Art Project Street Art*³, una web con el propósito de hacer globalmente accesibles las grandes acciones del arte urbano. Aunque hoy en día el proyecto se encuentra algo desactualizado, una de sus más llamativas secciones era “Arte urbano creado para internet” que presentaba una colección de GIFs en la que podían encontrarse animaciones realizadas en plena calle, modificando murales fotograma a fotograma.

³ Google Cultural Institute (2014-2015). *Google Art Project Street Art*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://streetart.withgoogle.com/es/world-collection>.

A su vez, artistas urbanos como los valencianos Escif⁴ o Deih⁵ se han acercado significativamente a la animación al representar en sus murales las fases secuenciales de un movimiento, las poses de un personaje o las vistas de un mismo objeto. Sin embargo, el paso de una representación secuencial a una verdadera animación mural es un fenómeno más complejo y con frecuencia requiere del uso de tecnologías que complementan estas experiencias, como se verá en el siguiente párrafo.



Imagen 1: Deih (ca. 2018). *Insight* [mural con un movimiento secuencial]. Valencia, España.
Fotografía de M. Lorenzo.

1.1. Aproximaciones del arte urbano a la animación.

El arte urbano es un fenómeno multiforme y, como tal, no tiene una sola estrategia para acercarse a la imagen en movimiento, sino muchas. Estas pueden parecerse más a la manera tradicional de producir una animación, con múltiples dibujos con los que se recompone la ilusión del movimiento; pueden consistir en modificar paso a paso un mural; o hacer uso de otro tipo de máquinas y efectos que se aproximan al luminocinetismo.

Algunos muralistas han producido animaciones que se perciben de la misma forma que la animación de un zootropo, poniendo “en línea” una serie de personajes en poses ligeramente modificadas entre sí, como una pintura secuencial, para sugerir la ilusión del movimiento. Por ejemplo, en 2013 la artista Hyuro⁶ pintó *In/between*: la animación, imagen por imagen, de un ciervo que se pierde en un bosque sobre un muro de 271 metros junto a una autopista danesa. La ilusión óptica se percibiría al pasar en coche junto al muro a una velocidad de al menos 50 km/h (Pikkov, 2010).

Por su parte, los códigos QR permiten completar o *expandir* la experiencia del arte urbano, incorporando diferentes elementos visuales y acústicos (Figueras Ferrer y Rosado Rodrigo, 2015), aunque también animaciones, visibles para el

4 Nacho Magro, activo desde 1996, llamado “el Banksy valenciano” por el carácter sutilmente reivindicativo de sus murales.

5 Artista valenciano nacido en 1978. Formó parte del colectivo XLF y es actualmente uno de los grafiteros valencianos más reputados.

6 Tamara Djurovic (Argentina, 1974-Valencia, 2020).

viandante a través de su móvil. Algunos artistas urbanos han ido más lejos y han creado sus propias aplicaciones, como el muralista británico Insa que en 2014 propuso la visualización de sus murales animados a través de “Gif-iti” (*Graffiti en movimiento. Revolución del arte urbano*, 2014). Insa produce animaciones modificando sus murales, repintándolos fotograma a fotograma y registrando el proceso, para crear un bucle de movimiento que se puede reproducir mediante dispositivos⁷. En 2016, creó la pintura animada más grande del mundo oficialmente reconocida, al darle movimiento a un mural sobre una extensa explanada que fue fotografiada por satélite⁸.



Imagen 2: Hyuro (2013). *In/Between* [mural secuencial]. Copenhagen, Dinamarca.*

Otra manifestación del grafiti que es cercana a la animación y el luminocinetismo es el “Light Graffiti” (García Pardo, 2015). Para su realización son necesarias, por un lado, una linterna –también se puede utilizar una tira led o un hilo luminoso– y, por otro, una cámara fotográfica con obturación lenta. De esta forma se pueden grabar imágenes en movimiento que se dibujan con la luz.

7 Aquí se puede ver el proceso de pintura mural que ejecuta Insa para sus breves animaciones, recuperado el 3/10/2022 de https://vimeo.com/23019632?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=6914279.

8 Recuperado el 3/10/2022 https://www.youtube.com/watch?v=o992x-fSMwQ&ab_channel=Ovation.

* Recuperado el 3/10/2022 de <https://www.hyuro.es/project/%C2%A8inbetween%C2%A8copenhagen-2013/>.

Algunos artistas también incorporan el uso de máquinas de niebla para crear un mayor volumen.

Asimismo, medios como las pegatinas o los estarcidos, con los que puede repetirse una imagen por la ciudad, se prestan para la producción de pequeñas animaciones que se aprovechan de su potencial de reutilización. En este sentido, algunas animaciones murales se han producido con un conjunto de medios muy complejos y requieren de un trabajo previo, fotograma a fotograma, y de la posterior creación de plantillas de estarcido por corte láser que finalmente ayuden a transferir los fotogramas animados a los muros en línea. Un ejemplo de esto es el reciente proyecto *Dancing Bear*, del artista Sunday Nobody (2022)⁹.

Las animaciones producidas sobre el muro se han abierto paso con fuerza, ya sea como registro de la actividad de pintar –a modo de animación *time-lapse*– o jugando con el formato –los muros o ventanas de la propia calle–. Asimismo, los propios artistas urbanos han demostrado interés en el mundo del cortometraje. En esta evolución, el muralista Blu ha jugado un papel esencial al transformar el mural en cine, creando piezas complejas con las que desarrolla una narrativa cinematográfica.

1.2. Las animaciones murales de Blu.

El italiano Blu (activo desde 1999) subía su cortometraje *Muto* a su canal de Vimeo el 9 de mayo de 2008 bajo esta descripción: “an ambiguous animation painted on public walls”¹⁰. Realizada entre Buenos Aires (Argentina) y Baden (Suiza), producida por Mercurio Film y con música y ambiente sonoro de Andrea Martignoni, la película presenta el trayecto de un personaje polimórfico y mutágeno que va atravesando diversos edificios, saltando del interior al exterior de estos, mientras la cámara lo sigue registrando notables alteraciones de posición y de iluminación de fotograma a fotograma. El personaje simula emerger de la propia pared, lo que provoca la salida al mundo de un ser sin cabeza que se desplaza con seis brazos. A continuación se enumeran las señas de identidad que se desprenden de esta forma de animación:

1) La realización de cada dibujo correlativo, con un sólido contorno negro y relleno blanco, implica tener que repintar sobre la estela de contornos que han dejado los dibujos anteriores, lo que genera un lenguaje visual comparable al de algunas técnicas de animación directa bajo cámara, como el dibujo al pastel sobre papel o la animación de rascado sobre escayola pintada.

2) El *timing* es limitado: la animación se realiza a dosis (12 dibujos por segundo) o incluso a treses (8 dibujos por segundo), lo que crea una sensación

9 Proceso de producción de *Dancing bear* recuperado el 3/10/2022 de https://www.reddit.com/r/nextfuckinglevel/comments/v4vhed/i_cut_out_386_bears_with_a_laser_to_make_this/.

10 “Una animación ambigua pintada sobre paredes públicas” (Trad. a.).

de movimiento poco fluida e imperfecta, pero acorde con la temática. La cámara también se mueve a cada dibujo, causando una impresión de inestabilidad.

3) La animación introduce al espectador en un espacio tridimensional con cambios de ángulo que se producen cuando el personaje pasa a desplazarse sobre el suelo, atraviesa ventanas, etc. Los personajes dibujados también pueden interactuar con el mundo real, por ejemplo, volcando objetos a su paso.

4) Tratándose de una animación que se genera en plena calle, esta contiene “errores” como la fotografía accidental de viandantes que, sin embargo, se incorpora como un elemento más del proceso. Igual sucede con las calles donde aparecen coches en movimiento que “se animan” a una velocidad independiente de la de los personajes dibujados.

5) Los cambios de encuadre en profundidad están pensados de acuerdo a necesidades de producción: para solucionar el problema de tener que interrumpir la grabación al acabar la jornada, la cámara hace *zoom* para encuadrar un detalle del dibujo y, a continuación, vuelve a abrirse campo para descubrir que el personaje ha cambiado de espacio físico; esta nueva escena corresponde a una nueva sesión de grabación.

6) En la banda sonora prevalece la creación de un paisaje sonoro sobre la de un mero tema musical de fondo. Las acciones de los personajes vienen resaltadas por la introducción de originales e inesperados efectos de *foley* que dotan a los dibujos de personalidad e incluso sugieren características físicas al incorporar sonido a determinados objetos o materiales.

7) Siguiendo la jerarquía del grafiti¹¹, los dibujos que son de tipo figurativo a veces cubren otros grafitis preexistentes en las paredes hasta borrarlos por completo.

La sensación general que produce el film es la de un mundo en perpetuo proceso de génesis y autofagocitación, poblado por seres deshumanizados, primarios en sus reacciones y despersonalizados, como si su destino estuviera dictado por un dios indiferente y caníbal. Esta impresión viene reforzada por el propio proceso de construcción y destrucción de las imágenes, así como por una percepción del tiempo real –como se aprecia en la evolución de las sombras de los edificios– que está desconectado del tiempo animado. La paradoja de presenciar simultáneamente los dos tipos de temporalidades genera un sentimiento de alienación en el espectador, que contempla el fenómeno del movimiento como algo “real” (generado en el mundo físico) y, a la vez, como una ilusión.

En su cortometraje posterior, *Big Bang Big Boom* (Blu, 2010), se produce una mayor experimentación con el entorno y otros objetos que se incorporan a

11 En términos generales, existe una jerarquía cualitativa entre los distintos tipos de grafiti: como señala López Giménez (2019), “una firma con rotulador no puede ser tachada por otra firma con rotulador, pero sí con una firma con spray; y sobre ésta se puede sobreescibir a través de una pota (una forma sencilla de grafiti), a la vez que sobre la pota se puede pintar una obra con spray de letras e iconos” (p. 22).



Imagen: 3: Blu (Dir.) (2008). *Muto* [cortometraje animado]. Argentina y Suiza: Mercurio Film.**

la animación: por ejemplo, si un personaje dibujado “entra” en un envoltorio de plástico, lo que pasa a animarse es ese envoltorio, como una animación *stop-motion* de objetos. Asimismo, la intención de varias escenas es más próxima a la instalación y la intervención en el entorno, de hecho, se llegan a pintar de color largas cañerías y estructuras que forman parte de puentes.

A su vez, el sonido de los filmes de Blu está pensado para resaltar las cualidades realistas de lo que se quiere animar: por ejemplo, se escucha ruido de agua cuando se pinta una pared de azul para sugerir que se está llenando de agua –recurso muy frecuente en la animación *stop-motion* con objetos, como las que realizan Jan Švankmajer o PES–. Asimismo, la idea de *morphing* del arte urbano está presente cuando la aparición de personajes viene sugerida por las características del propio entorno: por ejemplo, un gran dinosaurio con la boca abierta aparece desde el marco de una ventana.

La singularidad de Blu es su radical simbiosis entre la animación y la intervención en el entorno urbano: el dibujo mural genera la animación y, a la vez, el entorno se modifica como producto de esta. En la última década, Blu ha seguido experimentando con diversos procedimientos. Este mismo año ha realizado en Valencia la animación *Loop Sensemurs* (Blu, 2022), mediante una intervención sobre un edificio abandonado: en esta ocasión, en vez de emplear animación *stop-motion*, ha pintado sobre la misma pared todas las fases de la animación que componen un

** Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=Ch-wEUMXSn8&ab_channel=AVAnth.

mural; y después ha fotografiado por separado cada una de sus partes para producir un bucle animado (Abarca, 2022). La acción de Blu ha formado parte del proyecto Sensemurs, convocado por Escif, para apoyar el movimiento vecinal del barrio de Nazaret contra la expansión del puerto de la ciudad en una zona tradicional de huerta; como el grafiti, la animación de Blu adquiere el carácter de protesta social y voluntad de transformar el entorno.

2. Interpretaciones del grafiti desde la animación de autor

En la última década, numerosos artistas y fotógrafos se han interesado en el arte urbano como una fuente de inspiración para sus propias obras. En esta sección se examinarán tres aproximaciones específicas al mundo del grafiti. En primer lugar, la interpretación narrativa del muralismo que realiza Carpizo, al transformar murales en escenas dramáticas interconectadas mediante una trama argumental. En segundo lugar, la intervención mixta que realizan Zaramella y Ruilloni en la pieza *Stencil Tango*, con la que animan con pintura estarcida para rendir homenaje a la ciudad de Buenos Aires. En tercer lugar, la apropiación de múltiples piezas de arte urbano de la ciudad de Valencia que se convierten en animaciones mediante el montaje fotograma a fotograma del cortometraje *Esfinge urbana*.

2.1. La animación 2D como interpretación del muralismo: Silvia Carpizo.

Como se ha explicado en la introducción, el postgrafiti generó nuevas especialidades más allá de la firma, como la pintura con plantillas, los *stickers* o el muralismo de protesta. En este punto es donde los expertos distinguen dos tipos principales de postgrafiti: el icónico y el narrativo. Como explica Abarca Sanchís (2010), el postgrafiti icónico “consiste en la repetición de un motivo gráfico único y constante (...) a la manera de un logotipo comercial” (p. 387). Por su parte, el postgrafiti narrativo, que es la modalidad del arte urbano más afín al muralismo clásico, se articula de un modo comparable al de una pintura tradicional y puede contener personajes y escenarios, figura y fondo. Como señala el mismo autor, en el postgrafiti narrativo el artista “no repite un motivo gráfico concreto sino que ejecuta imágenes siempre nuevas, aunque todas ejecutadas con un estilo gráfico característico que permite al espectador percibir las como parte de un continuo” (p. 388). Los murales son diferentes, pero el estilo y la iconografía del artista son identificables. Cuando un animador analiza estos elementos, le es posible establecer cuáles son susceptibles de ser interpretados en movimiento e incluso qué elementos generan escenas e historias.

La valenciana Silvia Carpizo (1983) es Licenciada en Historia del Arte y Máster de Animación por la Universitat Politècnica de València. Su carrera como animadora, aún breve pero fascinante, se ha centrado en el arte urbano como expresión de los sentimientos más genuinos del ser humano. Empleando animación

2D y *paperless*, su cortometraje de Máster, *Alienation* (2013)¹², rinde homenaje al muralista Escif, dotando de movimiento al conjunto de obras que había dejado en Valencia entre 2008 y 2010. El filme se desenvuelve como una sucesión de escenas conectadas por la idea del tránsito, de desplazamiento de un sitio a otro al ritmo de una música disonante y repetitiva dominada por el efecto *scrapping* de los DJ.

Alienation fue un logrado acercamiento a la iconografía de Escif, pero el siguiente trabajo de Carpizo, *The Neverending Wall* (2017)¹³, supuso un importantísimo salto cualitativo en la consecución de este objetivo: la replicación de la estética de la pintura sobre el muro, a través del homenaje a las pinturas de la East Side Gallery de Berlín –la galería de arte a cielo abierto más grande del mundo–. Tal como indican Silvia Carpizo y su director de postproducción, José Moo, la idea de este cortometraje surgió al escuchar la noticia sobre cómo los berlineses se manifestaban contra el derrumbe del último tramo del Muro que dividió en dos la ciudad y el país, cuyos grafitis se encontraban protegidos (Carpizo y Moo, 2017).

Producido con la imprescindible colaboración de la East Side Gallery de Berlín, *The Neverending Wall* es un alegato contra la violencia que generan todos los muros, físicos o mentales. Para este cometido, la directora pensó en dar al corto una estructura episódica, compuesta de escenas, aunque con un protagonista conector que representaría a la humanidad: Seele, un personaje universal, ni masculino ni femenino, pero capaz de recoger nuestras emociones ante un acontecimiento traumático del que busca escapar a toda costa. Con un diseño inspirado en el expresionismo alemán –como el arte de Kirchner, Steger o Pechstein–, este personaje propicia una narrativa con principio, nudo y desenlace, capaz de sostener la atención del público durante doce minutos, a lo que también contribuye la banda sonora orquestal compuesta por Nani García.

El principal reto de la producción consistió en mantenerse fiel a las obras originales mientras estas se transformaban en escenas animadas. Partiendo de reproducciones de alta definición facilitadas por la East Side Gallery, fotografiadas poco después de su restauración de 2009, el equipo analizó cada mural para separar digitalmente todos los elementos –como personajes y escenarios– que más tarde se animarían; consistió en una ardua tarea que duró varios meses.

Dado que *The Neverending Wall* reinterpreta estos murales con arte enteramente digital, el Departamento de Arte se esmeró en utilizar los pinceles digitales y las paletas de colores más afines a cada pintura original, para lograr la integración entre escenario y componentes animados. Para ello fue necesario, además, difuminar digitalmente el borde que se creaba en las capas de animación. Explican Carpizo y Moo (2017): “Intentamos que cada mural se viera por completo, aunque las mismas fotografías nos ponían límites. Ellas y su tamaño también dictaron cuán cerca podíamos estar, y por lo tanto los tipos de planos que usaríamos” (p. 86). Este aspecto es interesante porque, en vez de crear un hándicap, la mayor o menor resolución de las fotografías ayudó a seleccionar los encuadres de cada escena.

12 Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=k35CDpl4BrY&ab_channel=silniepca.

13 Recuperado el 3/10/2022 de <https://vimeo.com/202068355> (tráiler del cortometraje).



Imagen 4: Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2017). *The Neverending Wall* [cortometraje]. España: Silvia Carpizo, Abano Producciones.

Por último, la colaboración con el fotógrafo Juan Luis Viciano permitió extraer las texturas del muro de hormigón de todas las fotografías para que encajaran con la imagen generada en postproducción. De esta manera se pudo colocar sobre la imagen animada una textura para darle las sombras y los huecos propios de la pared, y otra que generase los típicos brillos de la pintura en aerosol. Mediante esta técnica, *The Neverending Wall* recreó de manera dramática nada menos que 102 murales de la East Side Gallery.

Silvia Carpizo ha transformado por medio de la animación pinturas ya existentes, de interés social y humano, en historias conceptuales. La reinterpretación de las pinturas sobre el muro berlinés no solo buscaba recordar la historia y reivindicar la conservación de sus vestigios, sino también denunciar la existencia de nuevos *muros de la vergüenza*, sumándose de forma simbólica al carácter reivindicativo del grafiti. Tal como pintó Banksy en 2005 sobre el muro de Gaza: “If we wash our hands of the conflict between the powerful and the powerless we side with the powerful—we don’t remain neutral”¹⁴ (Kain, 2016, p. 22).

2.2. La ciudad animada según Rulloni y Zaramella.

Stencil Tango (Rulloni y Zaramella, 2011) es un ejemplo de una animación para la que deliberadamente se ha producido arte urbano –en este caso, una serie de estarcidos–, aunque también juega con el trucaje digital. A su vez, no solo es un cortometraje, sino que también funciona dividido en cuatro piezas diferentes. Su estructura episódica se debe a que sirvió originalmente como separador de las historias contenidas en el largometraje de animación colectivo *Ánima Buenos Aires*

¹⁴ “Si nos lavamos las manos respecto al conflicto entre los poderosos y los no poderosos, nos ponemos del lado del poderoso. No nos mantenemos neutrales” (Kain, A., trad.).

(2012), dirigido por Verónica Martínez y coescrito por Mario Rulloni. Sin embargo, hoy *Stencil Tango* es más conocida como una obra autónoma, en su formato de cortometraje, tal como ha sido difundido desde 2018¹⁵.

Juan Pablo Zaramella (1972) es un prolífico animador argentino que ha trabajado con muchas técnicas, aunque se ha decantado principalmente por el *stop-motion*. También ha realizado excelentes producciones empleando la técnica de la pixiliación, fotografiando a actores o a sí mismo, en vivo y en entornos reales. En 2011 realizó con pixiliación su conocido filme *Luminaris* (2011), que entró en el Libro Guinness de los Récords al ser el cortometraje ganador del mayor número de premios en la historia. Verdadero homenaje a la capital argentina, con numerosas escenas animadas en plena calle, en *Luminaris* la luz obtiene un papel protagonista dado que se convierte en el motor que mueve al personaje principal.

En paralelo a la realización de este corto, Zaramella se lanzó junto con Rulloni, productor del anterior, a realizar otra película donde se “animaba” la ciudad de Buenos Aires: *Stencil Tango*¹⁶. La premisa es sencilla: una pareja de bailarines de tango, pintados con aerosol y plantillas de estarcido, danzan sobre los muros y el asfalto. Por el carácter de la pieza, más lúdico que narrativo, la música juega un papel imprescindible, en tanto ayuda a organizar el orden y el ritmo de las escenas y contribuye a lograr o una perfecta sincronización entre la animación y el tema elegido: *El esquinazo* de Roberto Firpo (1937).

Para realizar la animación, en primer lugar se grabó sobre un fondo blanco a una pareja de bailarines vestida de negro; a partir de la grabación, se extrajeron los fotogramas como cuando se realiza una animación con rotoscopia: el resultado fue una serie de imágenes de alto contraste que se podían interpretar fácilmente con la estética monocromática del estarcido. De esta manera se creó una serie de plantillas perforadas para poder pintar con aerosol los fotogramas sucesivos de la animación.

El movimiento se aprecia con tanta naturalidad y está tan bien integrado a los entornos reales de la ciudad que el espectador no se da cuenta de que la mayor parte de la película se realizó digitalmente. Por un lado, se grabaron los fotogramas del fondo, es decir, la ciudad animada con sus pequeñas variaciones de luz, las sombras de las hojas de los árboles, el paso de las nubes, etc., e incluso algunos escenarios de interior con poéticos cambios de luz y sombra. Por otro lado, las pinturas de estarcido que conforman la animación de los bailarines fueron fotografiadas sobre un muro neutro y, luego, se compusieron digitalmente sobre estos fondos urbanos, dado que habría sido materialmente imposible grabarlas en localización –como habría hecho Blu– sin dejar tras de sí un rastro de pintura. Solo unas pocas escenas se grabaron pintando *in situ*, estarcido los fotogramas correlativamente sobre los muros o el suelo de la calle.

15 Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=tyuqXDOZuis&ab_channel=MarioRulloni.

16 Puede verse el making of de la pieza en el siguiente enlace, recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=rXg8Hkzt1BE&ab_channel=MarioRulloni.



Imagen 5: Ruilloni, M. y Zaramella, J. P. (Dir.) (2011). *Stencil Tango* [cortometraje]. Argentina: Mario Ruilloni.

Parte del encanto de cada pieza consiste en el modo en que estos bailarines animados simulan interactuar con el entorno real: se agachan para adaptarse a espacios angostos, saltan para evitar obstáculos e incluso son absorbidos por un ventilador que los convierte en una goteante mancha de tinta. *Stencil Tango* se desarrolla en cuatro segmentos correlativos: la primera parte nos presenta el artificio centrando la atención en la animación de los bailarines sobre los muros de las calles y, también, mostrando las propias plantillas que han servido para dibujarlos, fotografiadas en esos mismos entornos. El segundo segmento lleva a los bailarines sobre las paredes a medio derrumbar de casas abandonadas: sobre estas ruinas se intuye dónde hubo una sala de estar o una escalera, espacios que atraviesan los bailarines, pasando de unas paredes a otras. El tercer segmento se desarrolla sobre una única pared donde los bailarines se encuentran con otros estarcidos que representan temas y personajes famosos de la cultura argentina como Ernesto “Che” Guevara, Carlos Gardel o Maradona. En el cuarto fragmento los bailarines visitan una zona portuaria con casetas de vibrantes colores, recorriendo sus paredes de madera, sus escalones e incluso girando en torno a las tapas de alcantarilla – grabado *in situ*–, evocando los primitivos juguetes precinematográficos.

Con su claro afán lúdico, *Stencil Tango* traslada la voluntad de los pioneros de la animación a la estética del *Stencil Art* –otrora relacionada con el movimiento punk y las protestas sociales–, privilegiando lo musical, empleando el estarcido para solapar el dibujo animado con lo real y buscando maravillarse por lo imposible.

2.3. El coleccionismo fotográfico para animar la calle: *Esfinge urbana*.

“El ojo que tú ves no es ojo porque tú lo veas; es ojo porque él te ve”. Esta cita de Machado (1917) es la que podemos leer en los primeros segundos de *Esfinge*

urbana (Lorenzo, 2020)¹⁷: una alusión al acto de mirar, tan central en la cultura contemporánea, que también caracteriza al mundo de los artistas urbanos al evocar su voluntad de *getting up*, de ser vistos a través del bombardeo con todo tipo de piezas en la ciudad.

Esfinge urbana, dirigido por María Lorenzo y producido por Enrique Millán, fue resultado de un trabajo de campo realizado en Valencia entre 2018 y 2019 para registrar la presencia del arte urbano en los diversos barrios de la ciudad. Se recopilaron más de tres mil fotografías y se seleccionaron algunas de estas imágenes que fueron conectadas entre sí para generar la sensación de un paseo recordado o un trance por la calle. No en balde, la calle no solo es un lugar, sino un fenómeno, tal como lo describe Escif (2010):

La calle es un espacio desordenado, aparentemente caótico, en constante ebullición. (...) La calle es un proceso libre, imprevisible, nebuloso, oscuro y salvaje, pero dulce; un lugar invisible, que aparece y desaparece y que no puede ser definido porque no tiene reglas, ni parámetros, ni coordenadas (p. 97).

Esfinge urbana está compuesto de breves escenas que exploran las posibilidades del cambio y del movimiento a partir de las creaciones de artistas urbanos que están alcanzando un lugar de relevancia, entre ellos: Chikitín, Bowy Face, Deih, Erb Mon, Espectro Lobo, la Nena Wapa Wapa, PichiAvo, The Photographer y Vinz Feel Free. Si en la animación el tiempo es una ilusión, el espacio y la identidad también son ideas ilusorias, ya que se puede conectar una diversidad de imágenes para evocar un movimiento unitario. En consecuencia, las piezas de arte urbano, enteras o semiarrancadas, pintadas, pegadas sobre diversos soportes, aparecen reunidas para encajar en un movimiento continuo que propone una dinámica revisión de la ciudad: su hiperanimación.

La serialidad de las piezas –pegatinas, estarcidos, *paste-up*– sugiere la posibilidad de realizar animaciones en la línea de las obras de *stop-motion* del británico Paul Bush (1956), como *Furniture Poetry* (1999) o *While Darwin Sleeps* (2004), en las que una multitud de objetos aparece en plano, cada uno durante un fotograma, creando la impresión de que se trata de un único objeto en movimiento. La repetición juega un papel clave en las escenas de *Esfinge urbana*, en tanto se trata de reunir cuantas más fotografías posibles de un mismo motivo, ya sea temático (por ejemplo, ojos, rostros) o icónico (repeticiones del mismo diseño), para jugar con la tensión entre lo inerte y el movimiento.

Asimismo, el montaje de las imágenes se sincronizó con un tema original del músico urbano Gabriel De Paco, interpretado con el *handpan*, que ayudó a dotar de estructura a la película. El tema musical, titulado *Maktub*, empieza con toques de percusión lentos, espaciados entre sí, que se sincronizan con las imágenes de grandes murales que son presentadas por fragmentos, poco a poco, según avanza cada frase musical. La película continúa mostrando otros elementos del paisaje urbano que están ahí desde siempre, como los adornos de yeso de los edificios modernistas o ciertas señales de tráfico esculpidas directamente en las fachadas antiguas. Y, tras ese arte callejero de *lo legal*, el flujo de movimiento de la película se centra en

17 Recuperado el 3/10/2022 de <https://vimeo.com/441067016>.



Imagen 6: Chikitín (2019). Pieza de *paste-up*. Valencia, España. Fotografía de M. Lorenzo para *Esfinge urbana* (2020).

lo “ilegal”, lo efectuado sin permiso: los murales, los *paste-up*, los estarcidos y las pegatinas.

Las animaciones de *Esfinge urbana* dan como resultado una imagen muy dinámica que parece temblar sobre sí misma. Los cambios rápidos en el entorno, como las luces o los desconchones de las paredes, crean una especie de ruido visual, una estética de lo residual. Al animar estas piezas, si combinamos fotos del mismo tema visual, por ejemplo la misma cara, cada una de ellas debe ajustarse cuidadosamente con todas las demás mediante la utilización de una plantilla o máscara de transparencia. De esta forma se produjeron más de doscientos GIFs, agrupando en cada uno de ellos entre cuatro y veinte imágenes, como un recurso provisional para ordenar y animar cada colección de fotografías. Adicionalmente, se creó un paisaje sonoro superpuesto a la música y la imagen, reuniendo sonidos de coches, pasos, fauna urbana, manifestaciones y otros tipos de efectos para poner el acento sobre los diversos temas de las piezas.

El cortometraje se desenvuelve como un flujo ininterrumpido de imagen y sonido que busca reanimar nuestra mirada hacia la ciudad, devolverla hacia los pequeños detalles artísticos camuflados en el paisaje urbano. Como sugería el crítico de animación Flórez Rodríguez (2020) a propósito de *Esfinge urbana*:

Veía el corto y me venía a la mente esa utopía tan cara a las vanguardias: sacar el arte de los museos y convertirlo en arte auténticamente popular. Y he aquí que se hizo realidad, sin que nadie apenas nos diéramos cuenta.

Esfinge urbana puede considerarse un tipo de cortometraje-ensayo, afín a las sinfonías urbanas de las vanguardias, que alcanza lo documental a partir

de su concepción experimental. El resultado ha sido un audiovisual que conecta la calle con la galería, la animación con el museo, el grafiti con el movimiento; en consonancia con el reconocimiento creciente que Valencia está otorgando a sus artistas urbanos, también materializado mediante la activa participación de estos en otra manifestación del arte valenciano: las Fallas.

Conclusiones

La animación es un lenguaje capaz de alimentarse de todas las demás artes, integrándolas en su seno de muy diversas formas. La aportación esencial de la animación al arte urbano es hacer visible lo que es invisible al ojo: dotar de vida a una imagen, un objeto que, paradójicamente, permanece estático, pero que en su forma animada se transforma en lo que es imposible de percibir con el ojo desnudo. Como el viejo arte de la anamorfosis, la animación *reanima* al arte urbano porque lo dota de vida al mostrarlo desde un ángulo diferente, lateral, artificioso e inesperado.

En cuanto a las relaciones que se establecen entre animación y arte urbano – dos prácticas que en la introducción se sugieren como aparentemente antagónicas –, la primera se reconoce como un medio para difundir la segunda, tanto por parte de los propios artistas urbanos como por parte de animadores interesados en el medio. Los artistas urbanos se acercan a la animación a través de la pintura secuencial o acciones como el *Light Graffiti* o la modificación mural, mientras que los animadores deciden adoptar sus diseños para animarlos, imitan sus técnicas pictóricas o fotografían sus piezas para la pantalla.

En algunos casos, el intercambio entre animación y grafiti genera una simbiosis creativa cuando el acto de animar produce una intervención en el paisaje urbano y deja una huella o rastro en él – como cuando se anima con modificaciones sucesivas de la pintura o cuando las imágenes de la animación coexisten en el mural –. Asimismo, el arte urbano es de naturaleza efímera y hay que documentarlo. La fotografía es el medio para constituir una colección, un tesoro visual para ordenar contenidos y generar categorías temáticas. La animación fotográfica sirve como *archivo* del arte urbano, por cuanto las animaciones resultantes documentan un importante volumen de obras que ya no existen porque han sido tapadas, borradas, tachadas o arrancadas. A su vez, los cortometrajes realizados a partir de arte urbano sirven como *memoria* – recuerdo vívido – de estas piezas, por cuanto la animación *reanima* al arte urbano en la imaginación de los espectadores.

Los cortometrajes que se analizan en este artículo demuestran que todas las piezas de arte urbano son susceptibles de ser animadas, independientemente de su tamaño, su material o su categoría: de ahí su tremenda variedad de resultados. Por otra parte, en todas estas piezas ha sido fundamental el papel de la música para estructurar el flujo de imágenes y para completar, de esta manera, el sentido de conjunto. Al tratarse de animaciones carentes de diálogo y enfocadas hacia lo visual y musical, lo más sustancial en ellas es el ritmo y el movimiento.

Por otra parte, la animación ayuda a rehabilitar la imagen del arte urbano que no debe ser visto como una acción vandálica sobre el entorno público, sino

que debe reconocerse como un motor de cambio que propone reflexionar sobre la realidad, siendo incluso capaz de dinamizar los lugares más degradados y olvidados de la ciudad. En su aportación cuatridimensional, la animación multiplica las posibilidades del arte urbano, vehiculizando sus mensajes y a la vez estableciendo nuevas relaciones entre las diferentes piezas, artistas y discursos.

En memoria de Hyuro (Tamara Djurovic, Argentina 1974-Valencia 2020) y de David Flórez Rodríguez (Madrid, 1968-2022).

Referencias

Bibliografía

- Abarca Sanchís, F. J. (2010). *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 3/10/2022 de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/11419/1/T32410.pdf>.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film (1898-1928)*. Chicago, Londres: The University of Chicago Press.
- Encinas Salamanca, A. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo.
- Escif (2010). *Escif. Muros y paredes*. Valencia: Artsh.it.
- Fernández Herrero, E. (2018). *Origen, evolución y auge del arte urbano. El fenómeno Banksy y otros artistas urbanos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 3/10/2022 de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/46424/1/T39585.pdf>.
- García Pardo, B. (2015). *Grafiti y postgraffiti en la ciudad de Valencia: una perspectiva crítica*. Valencia: Universidad de València. Recuperado el 3/10/2022 de <https://roderic.uv.es/handle/10550/45854>.
- López Giménez, D. (2019). *Valencia en grafitis*. Valencia: Dilatando Mentes.
- Machado, A. (1917). Proverbios y Cantares I, en *Poesías completas*. Madrid: Publicaciones de la Residencia de Estudiantes.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallin: Tallin Academy of Arts. Recuperado el 3/10/2022 de <https://issuu.com/pikkov.com/docs/animasophy>.

Fuentes

- Abarca, J. (2022, 10 de febrero). Blu: otra vuelta de tuerca en las animaciones sobre muro. *Urbanario.es*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2dw1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfso7qqHJdeEPN5Zsl>.
- Banksy Explained (s.f). The Simpsons MoneyBART, October 2010. *Banksyexplained.com*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://banksyexplained.com/the-simpsons-moneybart-2010/>.
- Carpizo, S. y Moo, J. (2017). *The Neverending Wall*. Diario de producción de un cortometraje. Con A de animación, 7, pp. 78-89. Recuperado el 3/10/2022 de <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7298/pdf>.
- Figueras Ferrer, E. y Rosado Rodrigo, P. (2015). *Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital*. II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Universitat Politècnica de València, Valencia, España. Recuperado el 3/10/2022 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/88555/1307-3684-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Flórez Rodríguez, D. (2020, 14 de marzo). s./t. [publicación en muro de Facebook]. Recuperado el 3/10/2022.
- Graffiti en movimiento. Revolución del arte urbano* (2014, 29 de junio). El Universal. Recuperado el 3/10/2022 de <https://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2014/grafiti-aplicacion-movimiento-arte-urbano-1026600.html>.
- Kain, A. (2016, 22 de enero). Recordando cuando Banksy ilustró con sus graffitis el conflicto entre Palestina e Israel en una visita clandestina. *Palestinalibre.org*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://palestinalibre.org/articulo.php?a=59795>.

Filmografía

- Blu (Dir.) (2008). *Muto* [cortometraje]. Argentina y Suiza: Mercurio Film.
- Blu (Dir.) (2010). *Big Bang Big Boom* [cortometraje]. Italia: ARTSH.it.
- Bush, P. (Dir.) (1999). *Furniture Poetry* [cortometraje]. Reino Unido: Ancient Mariner Productions.
- Bush, P. (Dir.) (2004). *While Darwin Sleeps* [cortometraje]. Reino Unido: Ancient Mariner Productions.
- Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2013). *Alienation* [cortometraje]. España: Máster de Animación UPV.

Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2017). *The Neverending Wall* [cortometraje]. España: Silvia Carpizo, Abano Producciones.

Chomón, S. (Dir.) (1909). *Sinfonía estrafalaria* [cortometraje]. Francia: Pathé.

Lorenzo, M. (Dir.) (2020). *Esfinge urbana* [cortometraje]. España: Enrique Millán.

Martínez, M. V. (Dir.) (2012). *Ánima Buenos Aires* [largometraje]. Argentina: Ircania Producciones.

Ruilloni, M. y Zaramella, J. P. (Dir.) (2011). *Stencil Tango* [cortometraje]. Argentina: Mario Ruilloni.

Biografía

María Lorenzo Hernández

Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, es Catedrática de Universidad y colaboradora del Máster de Animación UPV. Desde 2011 dirige la revista Con A de animación. Es autora del libro *La imagen animada. Una historia imprescindible* (Diábolo, 2021). Es también realizadora de animación, nominada a los Premios Goya en 2016, y miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.

Cómo citar este artículo:

Lorenzo Hernández, M. (2022). El poder transformador de la animación sobre el arte urbano. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39182>.



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>.



Walter Tournier y el colectivo Imágenes: animando a la intemperie

Walter Tournier and the animated films of *Imágenes*

Santiago González-Dambrauskas

Universidad de la República
Montevideo, Uruguay
santiago.gonzalez@fic.edu.uy

 <https://orcid.org/0000-0002-7201-3121>

Federico Beltramelli

Universidad de la República
Sistema Nacional de Investigadores
Agencia Nacional de Investigación e Innovación
Montevideo, Uruguay
federico.beltramelli@fic.edu.uy

 <https://orcid.org/0000-0001-9429-3737>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39207>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/eudcxmet8>

Resumen

Walter Tournier (Uruguay, 1944) es el animador más importante de Uruguay. Aquí se aborda su experiencia en el colectivo Imágenes explorando obstáculos y dificultades de realizar animación en Uruguay, a partir de un diálogo en donde se rescatan aspectos de la realización de tres series de animación poco conocidas dentro de su obra: *Los cuentos de Don Verídico* (1987), *Los escondites del sol* (1990) y *Madre Tierra* (1991).

Palabras Clave

Cine de animación, *stop-motion*, cine uruguayo

Recibido: 15/06/2022 - Aceptado: 05/09/2022
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/4.0/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

Abstract

Key words

Animation,
stop-motion,
uruguayan cinema

Walter Tournier (Uruguay, 1944) is the most important animator in Uruguay. Here we discuss his experience in the Imágenes collective, through a dialogue in which aspects of the making of three little-known animated series of his work are brought to light: *Los cuentos de Don Verídico* (1987), *Los escondites del sol* (1990) and *Madre Tierra* (1991).

Introducción

Walter Tournier (Uruguay, 1944) es uno de los cineastas más importantes del Uruguay y uno de los animadores más prestigiosos de América Latina. Estudió Arquitectura en la Universidad de la República (Uruguay) y Arqueología en la Universidad Nacional de San Marcos (Perú). Fue integrante de la Cinemateca del Tercer Mundo (C3M)¹, estuvo exiliado en Perú y al regresar a Uruguay formó parte del colectivo Imágenes². Luego, junto a Lala Severi, creó el estudio Tournier Animation y se especializó en la técnica del stop-motion³.

Desde su primer cortometraje animado, *En la selva hay mucho por hacer* (1974), basado en cartas enviadas por Mauricio Gatti a su hija desde un centro de detención militar, la obra de Tournier siempre estuvo enfocada en la condición humana. Su creación ha obtenido diversas distinciones, de las cuales se destaca la selección del cortometraje *Nuestro pequeño paraíso* (1983) –una sátira sobre la televisión– como una de las animaciones más significativas del siglo XX, por parte del Festival Internacional de Animación de Annecy (Francia). Algunas de sus obras más recientes son el largometraje *Selkirk: el verdadero Robinson Crusoe* (2012) y los cortometrajes *Chatarra* (2015) y *Alto el juego* (2016). Actualmente se encuentra en búsqueda de financiamiento de un largometraje que lleva por título *Pueblo Chico*, aunque no sabe si podrá hacerlo⁴.

La entrevista propone un acercamiento al contexto de realización de tres series de animación producidas por el colectivo Imágenes entre fines de los años ochenta e inicios de los noventa. Se trata de *Los cuentos de Don Verídico* (1987), *Los escondites del sol* (1990) y *Madre Tierra* (1991). El primer caso es una serie de cuatro animaciones narradas por un títere (Don Verídico) basadas en textos del humorista Julio César Cástro (Juceca)⁵. *Los escondites del sol*, por su parte, aborda el tema del terrorismo de estado, a partir de cuentos confeccionados por niños y llevados a la pantalla con distintas técnicas de animación. Finalmente, *Madre Tierra*

1 Durante su corto periodo de vida (1969-1974), la C3M logró desarrollar en Uruguay un cine combativo y militante en el marco del Nuevo Cine Latinoamericano, dentro de un contexto político, económico y social convulsionado que decantó en un largo periodo de dictadura cívico-militar. Para una introducción a la experiencia, véase Dufuur (2018).

2 Imágenes fue un colectivo de producción audiovisual uruguayo que realizó más de sesenta proyectos entre los años 1985 y 2001. Su producción incluye incursiones en la ficción, animaciones y una gran variedad de documentales (véase González Dambrauskas, 2020). Parte importante de su producción fue digitalizada recientemente por Mario Jacob y Daniel Márquez y se encuentra accesible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/c/ProductoraIM%C3%81GENES> (recuperado el 12/10/2022).

3 Técnica de animación cuadro a cuadro que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de imágenes fijas sucesivas.

4 Para una breve introducción a la obra de Tournier, véase Lagunas (2021). La mayor parte de su filmografía se encuentra accesible en la página web de su productora: <https://www.tournieranimation.com/> (recuperado el 12/10/2022).

5 Escritor y humorista uruguayo de gran popularidad en el Río de la Plata gracias a las interpretaciones de algunos de sus personajes, como Don Verídico, realizadas para radio y televisión por Luis Landriscina.

(1991), coproducción entre Uruguay y Suecia, es una serie de nueve cortometrajes sobre temas relacionados con el medio ambiente destinada a un público infantil.

Las tres obras, confeccionadas por personas con poca o nula experiencia en producción cinematográfica bajo la tutela de Walter Tournier, han tenido escasa difusión y han presentado diversos obstáculos y dificultades durante su producción que el presente trabajo indaga. Hay que tener en cuenta que Uruguay nunca contó con industria cinematográfica ni tampoco con una continuidad de producción estable y sostenida al menos hasta fines del siglo XX. A su vez, se caracterizó por un nulo apoyo a la actividad cinematográfica independiente y recién a mediados de la década del noventa se ensayaron las primeras y escasas políticas públicas de fomento al sector (véase Rama y Delgado, 1992; Oxandabarat, 2014 y Duarte, 2014).

Los casos abordados presentan la particularidad de haber sido producidos en un contexto histórico de crisis indudable por tratarse de un momento de transición de la dictadura hacia la democracia –que en Uruguay se restaura en 1985– bajo la tutela de un realizador que retorna al país luego de un largo exilio. Pero también por la singularidad de sus contenidos, ya que la animación siempre fue una actividad infrecuente tanto en Uruguay como en América Latina, debido a los elevados costos de producción, las exigencias de la técnica, la falta de materiales y el alto número de horas necesarias para tener un solo minuto terminado.

En ese marco, la presente entrevista a Walter Tournier mantiene dos objetivos: por un lado, conocer más sobre las obras de un momento histórico de la producción audiovisual uruguaya que ha permanecido invisibilizado y, por otro, indagar sobre la condición gestacional del cine uruguayo de animación. Se inscribe además en una línea de investigación sobre la profesionalización del cine en el Uruguay de la posdictadura. Lo que sigue es el diálogo que mantuvimos en su casa-taller, un día lunes por la mañana.

¿Cuál fue tu primer contacto con la animación?

No me acuerdo, ni recuerdo nada que me haya impactado. Yo entré a la animación no porque de niño me haya sorprendido. Nunca me sorprendió, la tomaba como cualquier otra película. Veía películas, todas comerciales, pero como una cuestión de diversión familiar y nada más. Nada de eso me impactaba, sobre todo si había cosas de Walt Disney.

La primera cosa que hice fue con Monteagudo [Alberto], que estaba en *Telecataplum*⁶ y era el que hacía los separadores de plasticina⁷. Un día conseguí su

6 *Telecataplum* fue un programa de humor de la televisión uruguaya, producido por Canal 12 de Montevideo desde el año 1962. Tuvo fuerte impacto de audiencia en Uruguay y Argentina.

7 La plasticina es un material plástico utilizado para moldear. En otros países de la región se le denomina plastilina.

dirección y lo fui a ver. ¿Por qué? La verdad, no recuerdo. Él fue el que me dio las primeras pautas. Recortó unos papelitos y dijo “los movés y vas sacando cuadro a cuadro y después cuando lo pasas eso se anima”. Eso fue todo lo que me dijo. Y lo considero mi profesor.

¿Tu formación siempre fue autodidacta?

Sí. Yo tenía un taller de artesanía y a partir de ahí conseguí una cámara prestada, una bolex e hice unos muñequitos recortados que perseguían una moneda. Pero nunca la pude ver porque puse la cámara al revés. Como me jodía, la puse para el otro lado y animé todo, pero quedó patas para arriba. Eso debe haber sido en el año sesenta y pico, setenta. Fue la primera animación que hice. Ahora, ¿por qué quería hacer animación? No sé. No tengo ni idea.

Yendo al caso de Imágenes. Vos estabas exiliado en Perú y nos gustaría que nos cuentes cómo inicia esa idea de regresar al país para comenzar un proyecto vinculado a la realización en Uruguay.

Allá estaba con Mario Jacob. Mario, Alejandro [Legaspi]... Estaba también Ricardo Fleiss, que había tenido cierta participación en la Cinemateca del Tercer Mundo. Y bueno, ellos hacían cine allá por un lado y yo también. Cuando fui a Perú empecé haciendo artesanías y después me metí en el cine, pero cada uno de nosotros era independiente y trabajaba por su lado buscando la forma de vivir.

Yo me metí por una cuestión personal, por alguien a quien le hice el diseño de la casa ya que estudiaba arquitectura. Me dijo que quería hacer algo conmigo y le comenté, “mirá, acá hay una protección al cine nacional y a mí me gustaría hacer una película de animación”. Él puso la plata como para iniciar un corto. Hicimos la primera película y después hicimos dos o tres más; porque la ley te permitía recaudar el dinero invertido y con eso podías hacer otra película⁸.

En esa cosa, ante la posibilidad de la apertura democrática en Uruguay, en el año ochenta y cuatro recibimos una invitación de parte de Martínez Carril [Manuel] de volver al país junto con nuestra gente. Querían invitar a varias personas del ámbito cultural. En ese viaje volvimos varios: Daniel [Viglietti], Juceca [Julio César Castro], Del Cioppo [Atahualpa]⁹. Ahí fue que empezamos con Mario Jacob a

⁸ La reglamentación a la que se hace referencia es el Decreto Ley N° 19.327 (Perú, 1972). Dicha normativa incentivó la producción fílmica peruana en formato corto, ya que obligaba a los cines a acompañar cada estreno extranjero con un cortometraje nacional y mantenerlo en cartel durante una semana abonando a sus productores un porcentaje de los impuestos de las entradas vendidas por su exhibición. Para profundizar en lo que significó dicha normativa y también conocer el trabajo desarrollado por Tournier en Perú, véase García Miranda (2013).

⁹ Durante su breve estadía en el país, Cinemateca Uruguay organizó dos muestras en 1984, en donde se expusieron obras de Tournier y Jacob, junto a las de otros cineastas como Mario Handler, Ugo Ulive y Jorge Solé. Véase sobre Cine Uruguayo del Exilio en Gandolfo (1984, 7 de septiembre).

pensar la vuelta y después volvimos en el ochenta y cinco definitivamente, ya con el proyecto de Imágenes. Porque de alguna manera habíamos tenido participación allá y habíamos hecho cosas con organizaciones que estaban apoyadas con ONGs extranjeras, no peruanas. Así conseguimos algunos contactos que nos permitían una cierta subvención para poder retornar al Uruguay. En aquel momento yo estaba de compañero con Victoria Pérez y también estuvo en el proyecto, aunque después nos separamos.

¿Y recordás cuál fue el primer proyecto de animación que emprendieron, más allá de las obras?

Creo que fue *Los cuentos de Don Verídico*.

En términos de obra sí, pero tenemos la idea de que el primer proyecto fue *La mirada empañada*, en donde hicieron una serie de talleres con niños, ¿puede ser?, que luego terminó siendo *Los escondites del sol*...

A ver, *Los escondites del sol* fue posterior, pero los talleres puede ser que se hicieran antes. Eso fue el origen de *Los escondites*. Volvimos en el ochenta y cinco y dijimos, “hagamos algo con niños que vivieron la época de la dictadura”. La idea era: juntemos grupos de niños para crear. Hijos de presos políticos, hijos de desaparecidos, niños que vivieron el exilio y niños que estuvieron ajenos a todo eso. Estamos hablando de niños, ¿no? Los padres fueron los que de alguna manera habían o no tenido ese estatus. Y los juntamos.

Lo hicimos en el Colegio Latinoamericano con el psicólogo Carrasco [Juan Carlos]. Yo lo conocía, éramos medio amigos y él nos permitió hacer las sesiones ahí. Íbamos una vez por semana, poníamos un micrófono y nos sentábamos con los chiquilines para ver si creaban una historia dándoles elementos para eso. Fue muy interesante cómo llegamos a las historias. Lo que hacíamos era darles una motivación para que empezaran a conversar y crearan algo. Luego, a partir de las grabaciones, yo las escuchaba y anotaba. Hacía una especie de resumen de hasta dónde se había llegado. A la otra sesión, les leía y preguntaba, “¿están de acuerdo?”. “Sí, sí, estamos de acuerdo”. Y seguíamos.

Así fueron apareciendo las ideas y se armaron las cuatro historias, de las cuales hicimos solamente dos porque conseguimos plata para dos. Nada más. Hay dos películas hechas de *Los escondites* pero originalmente eran cuatro. No pudimos terminarla porque no teníamos plata. Pero en ese momento, hacíamos esas o no



Imagen 1: Tournier, W. (Dir.) (1990). *Los escondites del sol* [serie de animación]. Uruguay: Imágenes.

hacíamos ninguna, porque pasaban los años y los chiquilines iban creciendo, ya no era lo mismo. Y ahí quedaron.

Debe haber sido interesante trabajar con niños la creación de los guiones, trabajar así, sin filtro...

Claro. Eran todos menores de doce años. Incluso ahora, yo a veces uso palabras que ellos inventaron ahí. Había una gurisa, que ahora debe ser abuela [risas]... bueno, ella inventó una palabra que siempre uso. "Esto es *fantangorico*". Una palabra inventada por ella. Y yo la uso: "esto está quedando *fantangorico*".

Me voy acordando de cosas sueltas. Otra de las cosas que hicimos con los chiquilines, para motivarlos a crear historias, fue hacer unos cabezudos¹⁰ con ellos, con mimbre, con papel... Cada uno de los grupos hizo uno. Entonces teníamos cuatro cabezudos, poníamos a los gurises adentro de los cabezudos y hacíamos que se encontraran los personajes, que no me acuerdo qué eran. Supongan que eran un perro y otra cosa. Porque ellos no sabían lo que había creado el otro grupo. Jugábamos al choque del momento, de dos personajes que se encontraban y tenían que improvisar una conversación, y así se incentivaba la creación de diálogos. Me acordé de eso ahora.

Nos gustaría que nos comenten un poco de las técnicas utilizadas y del proceso. Ya nos contaste cómo surgen los guiones, pero son dos animaciones que se hicieron con técnicas totalmente diferentes.

Las razones de por qué elegimos técnicas diferentes, no me acuerdo. Pero evidentemente, la animación en plastilina fue porque tenía experiencia y me gustaba, ya había hecho algún cortito. Lo hicimos con plastilina, no con silicona ni nada de eso... Y la otra animación, no sé. Supongo que me interesó hacer algo también en dibujo y planteamos hacer las dos técnicas, aunque no me acuerdo bien por qué.

Además necesitamos gente distinta. Para el dibujo, por ejemplo, necesitábamos gente que supiera dibujar. Pero nos costaba encontrar para todo. No había gente. Y todos los que podía haber, habían trabajado en alguna publicidad y nada más. Pero que hubieran hecho una película... creo que ninguno. Muy poca gente había. Y la gente que había, la captamos. Una de las que trabajó en eso, por ejemplo, fue Mariela Besuievsky. Siempre se acuerda porque pintó acetatos¹¹. Trabajó un tiempito. Pero mucha gente pasó por ahí sin haber tenido experiencia previa.

¹⁰ Los cabezudos, asociados por lo general a los festejos de Carnaval, son grandes máscaras realizadas en cartón que se acomodan y cubren toda la cabeza de quien los usa. Por su importante tamaño, generan un efecto cómico para quién los observa y lúdico para quién los usa.

¹¹ El acetato permite realizar animaciones 2D en las que se puede dibujar o pintar a mano sobre láminas transparentes. Se trata de una técnica tradicional de animación asociada a los dibujos animados que hoy se encuentra en desuso por los avances tecnológicos en términos de digitalización.

El problema de trabajar con gente sin experiencia fue grande. Porque cuando se hacía un plano o algo, una escena... la hacían de forma individual y no tenían ni idea de qué era lo que pasaba antes ni de lo que pasaba después. Lo que te da la publicidad [sonríe]. Es decir, "dibujá esto", entonces haces eso y chau. Dibujaban y punto, porque había alguien que les decía lo que tenían que hacer. No tenían ni idea de lo que era la continuidad, no tenían idea de nada. Y ahí fue que surgió la idea de hacer *Madre Tierra*. Para capacitar a todos los que trabajaban. El saber hacer una película y no solo ser un dibujante, un obrero y nada más. Quisimos que cada uno supiera lo que significaba hacer una película. Un corto. Porque en *Madre Tierra* cada uno tuvo que hacer un corto. Desde el inicio al final. Todo. Para que vieran y se dieran cuenta.



Imagen 2: VV. AA. (Dir.) (1991). *Madre Tierra* [serie de animación]. Uruguay-Suecia: Imágenes-Kurmi.

Ahí nos respondiste una de las preguntas que teníamos: cómo surge el proyecto de Madre Tierra. Para capacitar gente en Uruguay. Pero fue un proyecto que contó con la participación de dos animadoras danesas y también vino gente de Latinoamérica a formarse.

Porque lo que hicimos fue no reducirlo solo a una cuestión local. Por otro lado, como conseguimos apoyo de afuera, teníamos que producir un intercambio. Y el intercambio se le ocurrió a Lars Bildt, un amigo sueco que conocimos en Perú. Fue él el que movió todo para involucrar a Malena [Vilstrup] y María [MacDalland] que eran dos animadoras danesas que vinieron para ayudar en la capacitación. Lo cual fue muy bueno. Porque ellas tenían más experiencia que nosotros en hacer cine de animación. Y lo otro, darle un carácter más latinoamericano, era algo que de alguna forma las ONGs también trataban de fomentar. Entonces hicimos una especie de llamado y vino gente de Bolivia, de Ecuador, de Perú...

Y estuvieron durante un mes trabajando de manera ininterrumpida en este proceso de capacitación. ¿Cómo se trabajaba?, ¿qué es lo que recordás?

Yo no me acuerdo muy bien. Nosotros alquilábamos un sótano en una casa vieja y lo habíamos arreglado todo con la poca guita que teníamos. Y el taller intentó capacitar, primero, en la parte de animación y luego en la de escritura. Porque después, cuando llegamos a los guiones, los latinoamericanos se fueron. Era acotado. Un mes. María y Malena también se fueron y yo me quedé trabajando. Pero ya teníamos los guiones y los uruguayos se quedaron con su proyecto, cada uno, trabajando. Teníamos cámaras de 16 milímetros adaptadas y una de 35 milímetros también. Y lo filmamos todo en 35 milímetros. Para los talleres, me estoy acordando ahora, utilizamos película incluso en blanco y negro para los ejercicios y la parte de

investigación, pero lo definitivo se hizo en color. Fue lindo, pero les juro que me olvido de un montón de cosas que hice y a veces me cuentan: “Hiciste tal cosa” y yo digo “No, yo no puedo haber hecho eso”. Los vivo como cuentos de alguien que no soy yo. Es brutal.

Ahora lo que recuerdo son las carencias. Había varias. Primero, para hacer una cosa en acetatos, no había acetatos. Yo me acuerdo que hasta en algún momento me traje acetatos que nos regalaron de la National Film Board de Canadá; una persona a la que le comenté que no teníamos y se apareció con una caja llena de acetatos. Porque acá no se conseguían, había que traerlos del exterior. Y era caro. Era caro comprarlos y además había que exportarlos. Y necesitábamos muchos.

Tampoco había pinturas. Las pinturas que de repente se podían conseguir, las comprábamos afuera. Pero comprabas un pomito y no te daba para nada. Y así fue que descubrimos que si usábamos pintura de pared, se agarraba más al acetato. Tenemos con Mariela [Besuievsky] una anécdota que siempre contamos. Ella estaba pintando para Los escondites y ponía los acetatos en unas bandejas para secarlos. Y en una grito: “¡Flaco! Se cayó Colita”. Colita era un ratoncito y resulta que se despegó y... voló Colita [risas]. Porque no eran materiales para eso y nos vivían pasando ese tipo de cosas. No era fácil, pero igual tratábamos de buscar soluciones.

Nos pasaba lo mismo con la plasticina. Yo había encontrado una plasticina en Perú, con la cual hice *Nuestro pequeño paraíso*. Era una plasticina muy interesante –*plastilina* le llamaban allá–, pero nunca puede traerla. Llegamos a encontrar en Argentina una que se fabricaba y era similar, pero tampoco. Entonces teníamos que experimentar. Experimentábamos con esto, con lo otro, derretíamos la plasticina... todo era inventar, buscar y encontrar la forma de que salieran las cosas.

A la distancia, desde la ingenuidad, nos da la impresión de que ustedes no solo estaban experimentando, sino tratando de encontrar la forma de hacer un cine de animación posible desde América Latina. Una forma de expresión propia con materiales y técnicas que fueran más allá del dibujo animado. Viendo la obra Madre Tierra, en donde hay variedad de técnicas utilizadas, se expresa un poco eso.

Eso era lo que de alguna manera fomentábamos. Que cada uno buscara la forma. Porque había gente que participaba y había sido elegida para hacer una obra dentro de *Madre Tierra*, pero que no sabía dibujar. O tenía muchas limitaciones para el dibujo. Yo qué sé, Peraza [Javier], ¿no? Él dibujaba más o menos, pero se le ocurrió hacer todo con papel recortado y a los personajes los iba sustituyendo con unos palitos. Hizo una animación plana, dentro de una escenografía, y eso lo inventó él. Como ese caso, varios. La idea fue darles apoyo, dentro de lo que podíamos, para que cada uno lo llevara a cabo¹².

¹²El cortometraje de Peraza (1991) al cual se hace referencia es *Jaula de papel*. Tanto el cortometraje como el resto de la serie se encuentran disponibles en línea. Es importante señalar que durante el visionado, entre un cortometraje y otro, se pueden observar fragmentos del modo de producción y de las distintas técnicas utilizadas para la elaboración de las obras.

Entre medio de todo eso, porque claro, se corría la voz, pasaban cosas geniales. Un día, por ejemplo, aparece un loco, toca la puerta y me dice, “Quería hablar contigo. Porque yo quiero hacer animación e hice esto”. Y venía con un paquete. Abre el paquete y saca un dinosaurio, grandote, todo articulado. Le pregunto, “¿Lo animaste?”. “No, no tengo como” [risas]. Ese tipo era Pablo Turcatti, uno de los animadores que hoy trabaja más para publicidad en Uruguay.

Hacíamos eso. Teníamos la posibilidad: una cámara, un trípode, una mesa y a trabajar. Todo eso en cine, además. En esa época no había digital ni nada. Y el video... el video en la animación no servía. Pero bueno, era así. Una cosa muy fermental, con muchas ganas de hacer y experimentar. Por eso mismo, me dio mucha pena y me da mucha pena que todos esos intentos que hicimos terminaran en nada. Porque la gente, salvo casos aislados, no siguió haciendo esto y se perdió, porque no había posibilidades acá en este país.

¿Lo atribuí solo a la falta de posibilidades?

Totalmente. Por eso mismo tuve que abandonar Imágenes y dedicar seis años de mi vida a vender muebles. Porque antes de Los Tatitos, yo vivía de la venta de muebles y antigüedades que teníamos. Por eso digo, después de estas cosas que hicimos me tuve que ir. No podíamos y no había forma. Por ejemplo, creamos el proyecto de Don Verídico pensando en la posibilidad de hacer una serie. Teníamos a Juceca que estaba como loco. La voz que aparece en los pilotos es la de él. Porque hicimos cuatro pilotos, pero son pilotos, nada de eso era definitivo. Los hicimos para tratar de conseguir apoyo pero el único que nos dio un poco de apoyo –y ahí fue Mario Jacob el que habló– fue Canal 10. Pero nos daba, yo que sé, cuatro pesos. No me acuerdo cuánto era pero no te daba para nada. Y no había fondos. Eso lo creamos años después. Nada había, quedó ahí. Fueron cuatro pilotos, chau.



Imagen 3: Tournier, W. (Dir.) (1987). *Los cuentos de Don Verídico* [serie de animación]. Uruguay: Imágenes.

Yendo a este caso de Los cuentos de Don Verídico que fue la primera obra que hicieron, pero la estamos abordando ahora. ¿Cómo surgió?

Surgió por los cuentos mismos de Juceca. Es una cuestión surrealista que a mí me encanta y me parece maravillosa. La única historia, el único problema, era el relato previo. Pero toda la parte del boliche y sus ideas... son de un surrealismo que a mí me encantaba. Y decía, “Pa, poder hacer algo con esto no estaría mal”. Pero surgió por eso, por el mismo valor de la obra y porque era para hacer animación.

Sigue siendo para hacer animación [ríe]. Sigue siendo. Cualquiera de sus cuentos, los lees y te morís de risa. Y nuestra idea era tratar de alcanzar ese nivel. Los cortos salieron más o menos, pero salieron. Nosotros queríamos mejorar todo, porque lo que quedó son pilotos. Dijimos, “Hacemos los pilotos y cuando consigamos la plata los hacemos bien”. Porque todo fue hecho sin un mango. Aportamos nosotros y nada más.

Lo que notamos, en todos los proyectos de animación, es que fueron siempre muy ambiciosos, como estos pilotos que quedaron truncos. La idea era buscar cierto grado de profesionalización con lo que había, ¿no?

Claro. Éramos muy idealistas y pensábamos que podíamos, a través de Imágenes, desarrollar no solo documentales, sino también algo de ficción y animación. La idea era constituirnos como una productora de esas cosas. Pero para eso hay que tener posibilidades y, en la parte de animación, la carencia era muy grande y a todo nivel.

La pregunta es: ¿sentís que dentro de Imágenes habían llegado a un punto como para arrancar profesionalmente?

Sí, sí. El problema fue que se cortaron los fondos de afuera y acá no había nada. Porque la venida de afuera nuestra sin los fondos no hubiera sido posible. Y siempre volvemos a lo mismo, faltaba plata. Si no hay plata y no hay fondos, estás frito. Eso fue lo que pasó. Había capacidad pero...

También tuvimos problemas. Me acuerdo de cosas ingratas por falta de plata. Se nos acabó el dinero y no teníamos guita como para bancar lo que nos habíamos comprometido. Se dieron situaciones y problemas. Como no teníamos suficiente dinero... teníamos una pata comercial y entonces había que pedir a la parte comercial¹³. Y parte de lo que entraba por comerciales se usaba para pagar estas cosas. Compromisos que habíamos asumido y que no podíamos bancar. Gente que había hecho su trabajo y había que pagarle. Eso fue lo que también pasó, ¿no? Si bien queríamos nosotros que lo comercial bancara lo otro, bueno... no se dio o no se pudo.

¹³En un momento de su historia institucional, Imágenes creó un anexo comercial para la venta de servicios publicitarios que se denominó Etcétera. Tenía independencia de infraestructura y de recursos. A mediados de la década del noventa, Etcétera se independizó y parte de sus integrantes crearon la productora Paris Texas que fue por muchos años una de las más importantes del país en el rubro.

¿Vos crees que Imágenes nació un poco antes de tiempo?

No sé... esas preguntas son medias raras ¿no? [risas]. Uno no puede cambiar el tiempo. Si me preguntan si había capacidad, les digo que sí. Había capacidad como la hay todavía. Hay mucha capacidad para hacer cosas. Pero si no conseguimos apoyo... Había gente capacitada y se podría haber desarrollado mucho más si se hubiese tenido la posibilidad.

¿El problema fue el financiamiento?

Totalmente. Por algo me tuve que ir, porque no podía vivir. No tenía un mango. Y sin las posibilidades, ¿qué hacía yo? Entonces me retiré. Nosotros las posibilidades que teníamos de conseguir dinero las habíamos agotado. Porque las ONGs lo que nos dijeron fue "Nosotros los apoyamos en la vuelta a la democracia. Pero después ustedes funcionen solos". Y ahí fue donde no pudimos encontrar otra forma de financiación.

Claro, porque las políticas públicas vienen después.

Sí, las políticas públicas vienen después y una parte de Imágenes se dedicó a la publicidad. Y ahí les fue bien. La otra parte más documental, Mario Jacob y eso... la siguió peleando. Pero la animación, ¿qué posibilidades tenía? Ninguna. ¿Y qué posibilidades tiene? Nada. Estamos peleando y hemos peleado durante años para que se le de un fondito a la animación y cuando se le da se le saca.

No hay voluntad de ningún tipo. Ni política ni de la misma gente. Yo tengo una historia de haber trabajado colectivamente en grupos. Con la Cinemateca del Tercer Mundo muy fuertemente, teniendo asambleas todas las semanas. Después, Imágenes, que también discutíamos, conversábamos y nos reuníamos. Pasé por ese tipo de sistemas. Y hoy día, yo no entiendo por qué, los animadores no se unen. Por qué no se forma un gremio. No alcanza con la voluntad de uno mismo si no se logran determinados apoyos al colectivo.

Y a veces no es solo que tiene que haber fondos. También tienen que existir otras formas de apoyo, de ayuda. Por ejemplo, en determinado momento yo tenía que ir con las películas de 35 milímetros en latas y tenía problemas en las aduanas para que entrara o saliera la película. Hay películas que perdí en las aduanas porque había que pagar y yo me negaba a pagar por una película que era mía por un trámite. Todo era un problema y sigue siendo. Y eso nadie lo entiende, ni el Estado ni nadie.

El rol del cine. Y menos se va entender la animación. El papel que puede jugar a nivel educativo. Yo lamento, no por mí, porque ya hace un tiempo que no hago animación. Si se consigue la financiación para el largo lo haré, pero no me interesa. Perdí toda motivación para hacer animación. Pero veo las cosas comerciales que se hacen. Con todas las posibilidades que podrían haber o desarrollar. ¿Qué hacen? Agarran a cualquiera y con que mueva algo alcanza. Eso no es animar, es mover. Y

acá estamos moviendo, no animando. Y me da pena. Porque se podrían haber hecho cosas maravillosas y educativas, pero no hubo ni hay apoyo de ningún tipo. Yo no lo siento y nunca lo sentí.

Referencias

Bibliografía

- Cine Uruguayo del Exilio (1984, 14 de noviembre). *Búsqueda*, p. 29.
- Duarte, D. (2014). ¿Quién necesita cine? Políticas culturales y políticas cinematográficas en el Uruguay (1990-2010). *Imagofagia*, 10. Recuperado el 12/10/2022 de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/489>.
- Dufuur, L. (2018). La Cinemateca del Tercer Mundo (Una Cinemateca poco conocida). *Toma Uno*, 6(6), pp. 29-42. Recuperado el 12/10/2022 de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/20866>.
- Gandolfo, E. E. (1984, 7 de septiembre). Cine uruguayo: adentro y afuera. *JAQUE Revista semanario*, (1)39, p. 24. Recuperado de <https://anaforas.fic.edu.uy/jspui/handle/123456789/3060>
- García Miranda, N. (2013). *Cuando el cine era una fiesta: La producción de la Ley N° 19327*. Lima: Grupo Chaski.
- González Dambrauskas, S. (2020). *La producción audiovisual uruguaya no publicitaria entre los años 1985 y 2001: estudio de caso de la productora Imágenes* [tesis de maestría no publicada]. Universidad de la República, Montevideo, Uruguay. Recuperado el 12/10/2022 de <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/28337>.
- Lagunas, S. (2021, 15 de abril). Walter Tournier. La militancia de la infancia. *Cine Divergente. Revista digital de análisis y ensayo*. Recuperado el 12/10/2022 de <https://cinedivergente.com/walter-tournier-la-militancia-de-la-infancia/>.
- Oxandabarat, R. (2014). El cine uruguayo. En G. Kaplún y R. Oxandabarat (Eds.), *Cine y medios masivos* (pp. 5-37). Montevideo: Nuestro Tiempo. Libro de los Bicentenarios. Recuperado el 12/10/2022 de <http://bibliotecadigital.bibna.gub.uy:8080/jspui/bitstream/123456789/1073/1/nuestro-tiempo-13.pdf>
- Rama, C. y Delgado, G. (1992). *El Estado y la Cultura en el Uruguay. Análisis de las relaciones entre el Estado y la actividad privada en la producción de bienes y servicios*. Montevideo: FCU.

Filmografía

- Peraza, J. (Dir.) (1991). *Jaula de papel* [cortometraje de animación]. En VV. AA. (Dir.) *Madre Tierra* [serie de animación]. Uruguay-Suecia: Imágenes-Kurmi. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/4EBUtm1uTuA>.
- Tournier, W. (Dir.) (1974). *En la selva hay mucho para hacer* [cortometraje de animación]. Uruguay: Grupo Experimental de Cine. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/zwsr1LPHMno>.
- Tournier, W. (Dir.) (1983). *Nuestro pequeño paraíso* [cortometraje de animación]. Perú: Cosco Producciones. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/auR4Mpkx6V8>.
- Tournier, W. (Dir.) (1987). *Los cuentos de Don Verídico* [serie de animación]. Uruguay: Imágenes. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtube.com/playlist?list=PL8oQG4mowv6CXNpgnXlkcf6zLWfWjivyd>.
- Tournier, W. (Dir.) (1990). *Los escondites del sol* [serie de animación]. Uruguay: Imágenes. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/AUV5FvonZbg>.
- Tournier, W. (Dir.) (1997-2001). *Los Tatitos* [serie de animación]. Uruguay: Color 9.
- Tournier, W. (Dir.) (2012). *Selkirk: el verdadero Robinson Crusoe* [largometraje de animación]. Uruguay-Argentina-Chile: La Suma, Tournier Animation, Maíz Producciones, Patagonik Film Group, Cineanimadores, Felei.
- Tournier, W. (Dir.) (2015). *Chatarra* [cortometraje de animación]. Uruguay: Tournier Animation. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/EdRDkFOV4vg>.
- Tournier, W. (Dir.) (2016). *Alto el juego* [cortometraje de animación]. Uruguay: Tournier Animation. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/oKToS3Rui2s>.
- VV. AA. (Dir.) (1991). *Madre Tierra* [serie de animación]. Uruguay-Suecia: Imágenes-Kurmi. Recuperado el 12/10/2022 de <https://youtu.be/4EBUtm1uTuA>.

Biografías

Santiago González-Dambrauskas

Magíster en Información y Comunicación y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de la República (Udelar, Uruguay). Diplomado Superior en Mediación Cultural por la Universidad Nacional de las Artes (UNA, Argentina). Docente del Departamento de Medios y Lenguajes de la Facultad de Información y Comunicación (FIC-Udelar) y de la Escuela Universitaria Centro de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-Udelar).

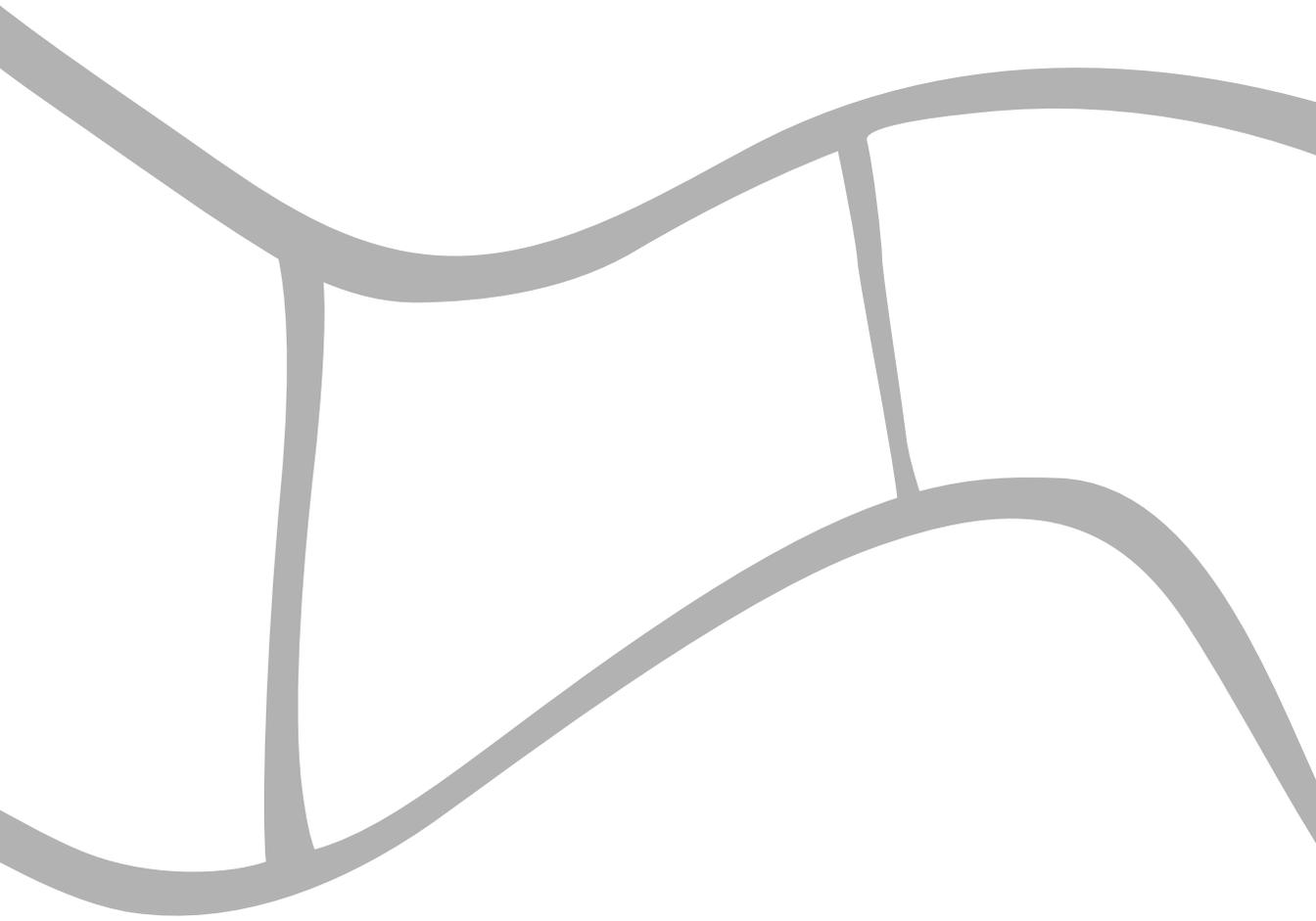
Federico Beltramelli

Doctor en Comunicación por la Universidad Nacional de la Plata (UNPLA, Argentina). Magíster en Ciencia Política y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de la República (Udelar). Profesor Agregado (RDT) del Departamento de Medios y Lenguajes de la Facultad de Información y Comunicación (FIC-Udelar). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI-ANII).

Cómo citar este artículo:

González-Dambrauskas, S y Beltramelli, F. (2022). Walter Tournier y el colectivo Imágenes: animando a la intemperie. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39207>.





RESEÑAS DE PUBLICACIONES

Mujeres y primeras películas en Argentina: una vacancia académica desde un abordaje desprejuiciado.

Reseña del libro *Entre preceptos y derechos. Directoras y guionistas en el cine mudo argentino (1915-1933)* (Mafud, 2021)

Women and first films in Argentina: an academic vacancy from an unprejudiced approach.

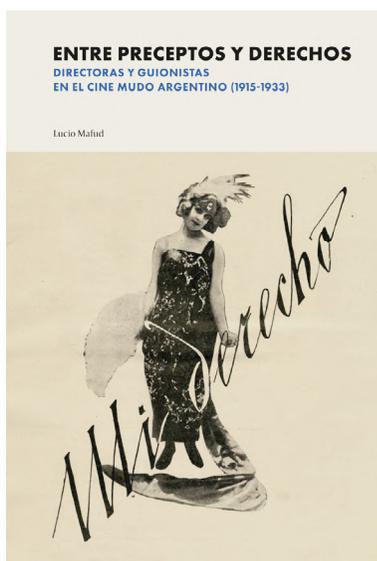
Book review of *Between precepts and rights. Directors and screenwriters in Argentine silent cinema (1915-1933)* (Mafud, 2021)

Pedro Sorrentino

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes, Departamento de Cine y TV
Córdoba, Argentina
pedrosorrentino@unc.edu.ar

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39189>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/ypidmr5p8>



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/)



UNC
Universidad
Nacional
de Córdoba

Entre preceptos y derechos. Directoras y guionistas en el cine mudo argentino (1915-1933) (Mafud, 2021) realiza un aporte muy significativo a la conformación de una mirada sobre un área de vacancia en la investigación académica acerca de la historia de la cinematografía argentina. Lo hace desde una perspectiva que tributa en las experiencias de investigación sobre el campo más rigurosas, de acuerdo a nuestro entender. Aquellas que seleccionan “marcos espaciales, temporales y temáticos más reducidos, permitiendo recuperar realidades cinematográficas y sociales, que habían sido difuminadas y claramente postergadas por los enfoques panorámicos y estéticos” (Ansola González, 2005, p. 1).

El trabajo analiza el rol que desempeñaron mujeres directoras y/o guionistas de películas filmadas y estrenadas entre 1915 y 1933 a partir de la inquietud por dilucidar su participación en films anteriores a *Las furias* de Vlasta Lah, estrenada en 1960, quien aparece en bases de datos o algunos escritos de divulgación como la primera directora de películas en el cine argentino. En este sentido, la investigación toma distancia epistemológica de lo que Paranaguá (2015) denomina “memoria mainstream” cinematográfica para recuperar el aporte realizado por un conjunto de mujeres a la producción de cine en Argentina durante el período silente, del que no se había producido un abordaje académico en profundidad hasta el momento.

La indagación trasciende el mero hallazgo arqueológico que permite revelar los nombres de aquellas realizadoras del cine mudo. La riqueza del trabajo reside, a partir de una descripción detallada y del análisis sistemático de diversas fuentes documentales, en la reconstrucción del rol que desempeñó cada cineasta, del contexto de producción de las obras, de los temas de interés abordados y de las características estéticas presumibles en cada película. Y decimos “presumibles” ya que, como señala el autor, una de las mayores dificultades con las que se encuentra la investigación sobre estos temas es no poder contar con las fuentes primarias, es decir, las copias de las películas. Sin embargo, el uso de diversas fuentes documentales indirectas le permitió, a partir de la comparación y triangulación de datos e información, arribar a una reconstrucción muy sólida de las circunstancias de la época.

El libro se organiza alrededor de tres capítulos cuyos títulos son: “Los films de las sociedades de beneficencia (1915-1928)”, “Los orígenes del cine infantil en la Argentina (1916-1933)” y “María B. de Celestini: el cine y el teatro como disconformidad”. De manera que no estamos en presencia de un orden secuencial de abordaje, sino más bien de un encuadre que, como señala Lusnich (2011), responde a un modelo comparatista de la historia; en este caso sincrónico y dentro de la cinematografía de un mismo país. Esta forma de ordenamiento le permite al autor clasificar y distinguir el tipo de cinematografía que identifica a cada directora y guionista considerada a lo largo del período, sin que en el análisis haya contaminaciones o se equipare la singularidad de cada una de ellas. Este último aspecto, como se puede leer y analizar especialmente en las conclusiones, resulta muy diverso en cada uno de los aspectos abordados.

Se relevaron y analizaron diez películas de duración heterogénea –nueve obras de ficción y un documental– que fueron producidas con el objetivo de contraponer propuestas locales con un contenido moralizante a la oferta de cine

extranjero de la época. Se trata de obras que inicialmente no fueron pensadas para la exhibición en salas comerciales, sino en eventos de sociedades benéficas de las clases altas donde las mujeres de la aristocracia local tenían un rol protagónico. En ese sentido, se produjeron para ser destinadas al público infantil y en algunos casos presentaban una mirada crítica sobre la situación social de las mujeres. La excepción la constituye María B. de Celestini que aborda un tema de carácter que, para los estándares culturales y sociales del momento, podía considerarse transgresor con impronta melodramática.

Hay una idea sobre las particularidades que asume lo “femenino” en las películas en cuestión y en la personalidad de quienes fueron las directoras y guionistas que seguramente resultará sorprendente a luz de los grandes cambios y transformaciones sociales logrados desde la recuperación democrática de 1983 en nuestro país, entre lo que podemos enumerar: la ley de divorcio, la patria potestad compartida, la ley de matrimonio igualitario, la despenalización de la interrupción voluntaria del embarazo y, solo por mencionar un dato referido al campo de la producción cinematográfica, el exponencial crecimiento en la participación de mujeres en roles técnicos y de cabeza de equipo de realización que desde finales de siglo XX hasta la actualidad vive un proceso irreversible. La originalidad e interés del texto están sin duda en el hallazgo del protagonismo de esas mujeres en el cine y también por los temas que resultaban de interés para ellas abordados en sus películas.

Referencias

Bibliografía

- Ansola González, T. (2005). En busca del dato perdido. Fuentes y metodología de la historia del cine en el ámbito local. *Área Abierta*, (12)1. Recuperado el 12/09/2022 de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0505330001A>.
- Lusnich, A. L. (2011). Pasado y presente de los estudios comparados sobre cine latinoamericano. *Comunicación y Medios*, 24, pp. 25-42. Recuperado el 12/09/2022 de <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/19892>.
- Mafud, L. (2021). *Entre preceptos y derechos. Directoras y guionistas en el cine mudo argentino (1915-1933)*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.
- Paranaguá, P. (2015). Memoria e historia del cine en América Latina. En A. de los Reyes y D. Woods (Coords.), *Cine mudo latinoamericano: inicios, nación, vanguardias y transición* (pp. 21-33). Ciudad de México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Filmografía

Lah, V. (Dir.). (1960). *Las furias* [largometraje]. Argentina: Catrano Catrani / Lumiton.

Biografía

Pedro Sorrentino

Profesor titular por Concurso del Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes, UNC. Diplomado en Estudios Avanzados (DEA) por la Universidad Autónoma de Barcelona (2006), Magíster en Comunicación Audiovisual por la Universidad Internacional de Andalucía (2002) y Licenciado en Cine y TV por la Universidad Nacional de Córdoba (1997). Investigador Categoría III (SNI, 2004). Investiga sobre la historia del cine argentino contemporáneo. Ha sido Director del Cine Club Universitario (2008-2012), Secretario de Extensión de la Facultad de Artes (2012-2015), responsable a cargo del Centro de Conservación y Documentación Audiovisual de la Facultad de Artes y la Facultad de Filosofía y Humanidades (2016-2018) y Subsecretario de Cultura de la Universidad Nacional de Córdoba (2016-2022).

Cómo citar este artículo:

Sorrentino, P. (2022). Mujeres y primeras películas en Argentina: una vacancia académica desde un abordaje desprejuiciado. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39189>.



Todo para ver.

Reseña del libro: *Paisaje ficcional en la TV Pública*
(Nicolosi, 2021)

All for see.

Book review of *Paisaje ficcional en la TV Pública* (Nicolosi, 2021)

Sergio Michelazzo

Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina
smichelazzo@cordoba.gov.ar



<https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39191>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/a5jg75dk9>



Paisaje ficcional en la TV Pública

La oferta de ficción seriada
en la emisora estatal (2009-2019)

Alejandra Pia Nicolosi
(compiladora)



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

...vamos a la ficción para intentar comprendernos, para conocer algo más acerca de nuestras contradicciones, miserias y grandezas, es decir acerca de lo más profundamente humano. (...) viene a decirnos acerca de nosotros de un modo que aún no pueden decir las ciencias ni las estadísticas...

María Teresa Andruetto (2009)

Plot

La ficción es mucho más que narrar historias. Transmite visiones y porciones del mundo. La teleficción, aquella específicamente creada y programada, permite también leer valores políticos y socioculturales de la emisora y del entramado organizacional donde ella esté inserta, así como del estado nacional y sus gestiones de gobierno en este caso.

En este libro se reivindica el rol fundante y protagónico de la(s) emisora(s) públicas en el sistema de medios y le atribuyen responsabilidad en la construcción de ciudadanía y ejercicio de derechos culturales y comunicativos: como el derecho a la información, a la libre expresión y a la identidad, es decir, a las múltiples y plurales identidades que construyen la nacional.

Claro que la programación televisiva es una parte de un proceso que “comienza” con el reconocimiento legal y necesita condiciones materiales que (también) surgen de la decisión política (Nicolosi, 2021).

Por ello, el libro propone un ida y vuelta entre la programación de ficción y la coyuntura política nacional argentina. Con la premisa de que las políticas de comunicación presentadas surgen, a su vez, de la manera en que es pensada la sociedad, se caracteriza el período estudiado dividiéndolo en dos momentos “de gestión política y social contrapuesta” (p. 103): 2009-2015 y 2016-2019, en los cuales,

A través del análisis de los índices de exhibición de ficción¹, los modos de producción presentes, los temas tratados, las representaciones sociales abordadas, los orígenes de las producciones, los escenarios sociales, los géneros y los formatos podemos caracterizar y analizar ese “paisaje ficcional” (Nicolosi, 2021, p. 37).

Para un abordaje metodológico mixto se parte de los relevamientos sobre estrenos de títulos de ficción del Observatorio de Ficción Televisiva en la TV Pública (OFTVP), actual denominación del canal de televisión abierta perteneciente al Estado nacional con sede en Buenos Aires y cobertura en todo el territorio nacional

¹ No se aborda la recepción salvo, puntualmente, en los párrafos y/o capítulos sobre: el “caso de éxito” de *El Marginal* (pp. 201-212), las plataformas y redes (pp. 237-257) y el estudio de caso de *Según Roxi* como producto transmedia (pp. 377-400).

mediante repetidoras², televisión satelital, digital terrestre y cable. Es de destacar que de allí también se comparten datos de fuente primaria, disponibles para profundizar reflexiones existentes, formular otras nuevas o proponer políticas.

Schedule

El libro está organizadamente estructurado en tres partes que van de lo general a lo particular. En la primera, “La mirada Panorámica”, se establece el contexto político argentino en el período propuesto, el ecosistema televisivo del cual la TV Pública y la televisión pública forman parte y, a su vez, de la ficción dentro de este último. Se fundamenta la segmentación en los dos subperíodos: el primero coincide con la aprobación de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, sobre la cual se explicitan y resaltan de forma contundente las políticas y acciones que produjeron expansión, federalización, diversificación y descentramiento del paisaje audiovisual ficcional estudiado; el segundo coincide con la derogación y modificación parcial de dicha ley por el decreto presidencial 267/2015 y con el resto de disposiciones que favorecieron la producción audiovisual monopólica, el control ideológico y el desmantelamiento del conjunto de los medios públicos y la TDA.

La segunda parte, “La mirada en foco”, se centra en la especificidad del libro, la TV Pública, presentando un recorrido por los principales hitos institucionales y su repercusión en la programación desde sus orígenes hasta el 2020³. Aquí se presentan los datos del OFTVP y se desmenuzan de acuerdo a las dimensiones propuestas extrayendo conclusiones valiosas, como por ejemplo la ponderación de los formatos de corta serialidad y duración, típicos de los concursos de fomento, ya que permiten mayor diversidad de realizadores, temáticas y estéticas. En este caso también se reconocen las dificultades que se plantean a la hora de construir audiencias/*fandom*.

Los subperíodos propuestos se trabajan por separado. Teniendo en cuenta que hay un vínculo dinámico con la producción –la cual desde la convocatoria a un concurso hasta su emisión puede demorar y, en casos, se exhibe primero por otros canales–, se establecen las necesarias aclaraciones sobre los datos que refieren a la emisión al aire que en momentos y aspectos puntuales pueden tardar en reflejar tan claramente el contraste explicitado.

En el capítulo dedicado a la convergencia digital se describe el “reacomodamiento a una nueva realidad de producción y consumo del audiovisual” (p. 238) exponiendo experiencias disparadoras, el comportamiento de televidentes e iniciativas del canal y de otras instituciones y medios públicos.

2 El Decreto 156/2022, posterior a la publicación del libro, estableció el 30 de junio 2022 como último día de funcionamiento de las repetidoras analógicas de la TV Pública, en el marco del proceso de transición a la TDT.

3 En diversos momentos, cuando es necesario para la argumentación, para presentar datos relevantes o para ofrecer una contextualización acabada, se excede el marco temporal del título.

La tercera parte, la más voluminosa y con mayor variedad de autoras y autores, se orienta más al análisis hermenéutico resaltando diversos aspectos de alguna/s de las ficciones emitidas, como aquellas que abordan la religiosidad, el género de terror, la representación de la discapacidad, las luchas y el empoderamiento femenino, la potencia de los formatos híbridos documental/ficción en las temáticas históricas y la divulgación científica, en todos los casos de una manera que abre caminos para el resto del ecosistema.

En otros capítulos de esta misma parte se analizan y recuperan innovaciones y experiencias destacadas por expandir las modalidades de producción y/o de recepción y la participación de actores del ecosistema en estas. Algunas de estas experiencias son: las narrativas transmedia, los cruces con autores provenientes del campo cinematográfico, las producciones de/con instituciones universitarias (capítulo en el cual se extraña una consideración explícita del Canal 10 de los Servicios de Radio y Televisión de la Universidad de Córdoba⁴) y la federalización de la producción con instituciones de algunas provincias.

En síntesis

Un aporte abarcativo, completo y, a la vez, diverso y disparador por su contenido riguroso y sistemático de fuentes primarias de un productivo diálogo con procesos concomitantes.

4 Canal 10 fue el primer canal universitario del país. Si bien su figura legal es de sociedad anónima y, por lo tanto, su licencia es comercial y no usufructúa de la porción del espectro reservada a instituciones educativas, su vinculación con la Universidad Nacional de Córdoba es insoslayable.

Referencias

Bibliografía

- Andruetto, M. T. (2009). *Hacia una literatura sin adjetivos*. Córdoba: Ed. Comunicarte.
- Nicolosi, A. P. (Comp.) (2021). *Paisaje ficcional en la TV Pública. La oferta de ficción seriada en la emisora estatal (2009-2019)*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Presidencia de la Nación Argentina (2022). *Decreto 156/2022. Sistema Argentino de Televisión Digital Terrestre*. Boletín Oficial de la República Argentina.

Biografía

Michelazzo Sergio

Licenciado en Cine y TV (Facultad de Artes, UNC). Especializando en Administración Pública Provincial y Municipal (IFAAP, Facultad de Ciencias Sociales). Integrante del equipo de investigación "Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: El espacio y los espacios (2010-2020)" (Secyt 2018-2022, Facultad de Artes, UNC). Actualmente se desempeña en la Sección Audiovisual de la Dirección de Industrias Culturales, Creativas e Innovación de la Secretaría de Cultura de la Municipalidad de Córdoba.

Cómo citar este artículo:

Michelazzo, S. (2022). Todo para ver. Reseña del libro: *Paisaje ficcional en la TV Pública*. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39191>.



The background features several thick, grey, wavy lines that intersect and curve across the page, creating an abstract, organic pattern. The lines vary in thickness and direction, some curving upwards and others downwards, creating a sense of movement and depth.

RESEÑAS DE PELÍCULAS

Es difícil ser un cuerpo.

Reseña del filme *Carne* (Kater, 2019, Brasil/España)

It's hard to be a body.

Movie review of *Carne* (Kater, 2019, Brasil/España)

Caleb Calvo

Universidad Nacional de Córdoba

Córdoba, Argentina

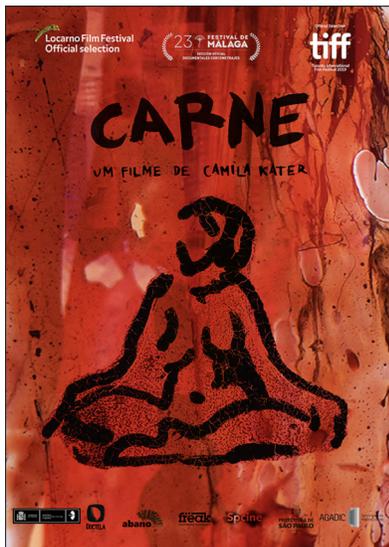
caleb98cs@gmail.com



<https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39187>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/eab6temok>



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

Ficha Técnica

Título: *Carne*

Año: 2019

Duración: 12 min.

Directora: Camila Kater

Guion: Camila Kater y Ana Julia Carvalheiro

Producción: Chelo Loureiro y Livia Perez

Fotografía: Samuel Mariani

Sonido: Xabier Ferreiro, Julia Teles y Luis Felipe Labaki

Animación: Camila Kater, Giovana Affonso, Flavia Godoy, Cassandra Reis y Leila Monsegu

Música: Sofia Oriana Infante y Julia Teles

Desde el cielo se proyecta la Copacabana de los años sesenta, filmada en 35 milímetros y teñida de rojo, como si la ciudad que nos muestra el celuloide estuviese contenida en viejas manchas de sangre y polvo que se resisten al paso del tiempo y se mantienen en un fuego perpetuo. Suspendida por las ráfagas aparece entonces la silueta de una mujer que ondea en el aire.

“El cuerpo me llevó a desempeñarme como performer, el cuerpo me llevó a ser actriz... Pero no es fácil ser un cuerpo” (08 min. 31 seg.). La línea pertenece a Helena Ignez, la actriz de *Copacabana mon amour*. Así abre “Bien hecha”, el último segmento que conforma *Carne*, un corto-documental animado realizado por Camila Kater que narra, a través de sus propias protagonistas y diversas técnicas y materiales, la relación de cinco mujeres con sus cuerpos en distintas etapas de su vida. Cada episodio explora una distinta faceta del conflicto femenino en una sociedad que ha concentrado en el cuerpo de las mujeres una plétora de prácticas de control, vigilancia y de posiciones ambivalentes entre el deseo y el rechazo.

No es casual por tanto la articulación que hace el documental entre lo que cuenta y las formas de las que se vale para hacerlo. El primer relato se titula “Cruda”, explora uno de aquellos cuerpos que de alguna manera no están listos para el consumo. A través de platos de comida y manteles cuenta la niñez de una mujer cuyo cuerpo es gordo. Este cuerpo es visto como un problema frustrante pero transitorio a los ojos de su madre nutricionista, que desearía en cambio una hija a quien pudiese “decorar y vestir” a su gusto. Aparecen entonces por primera vez una serie de símbolos que cohesionan y resurgen a lo largo de toda la obra. Símbolos como la sangre que en esta primera instancia inunda un clóset donde yace encerrada una muñeca, pero que luego cobra un nuevo sentido en “Medio crudo”,

el segundo relato, que es contado predominantemente con manchas y líneas de una acuarela rojiza. La historia nos muestra a una joven que transita con dificultad las experiencias y denominaciones que trae consigo el comenzar a menstruar. Luego, descubre en las culturas antiguas otro significado de este proceso, uno que convierte a la mujer en un ser sobrenatural que, a pesar de sangrar, no muere.

El hecho de incorporar una diversidad de voces distintas, tomando en cuenta clase, edad y género y sin embargo mantener una coherencia en el plano formal en todas sus entregas es el aspecto más interesante de *Carne*. Cada perspectiva revela su propia forma de expresarse.

En el cuarto segmento, “Medio cocida”, nos habla una mujer lesbiana y sin hijos que, al pasar por la menopausia, es vista por todos como entrando al ocaso de la utilidad de su cuerpo. Esta mujer encuentra en su edad, sin embargo, la posibilidad de la libertad y de nuevos comienzos. Aquí la historia se cuenta por medio de arcilla que oscila entre evocar una piel que han relajado los años y la resequedad de una tierra estéril, tierra que esconde el brote de flores primaverales en su interior.

En “Término medio”, el tercer segmento, el entorno de una hipersexualizada mujer trans negra (pero de tonalidad clara) se convierte en una multitud de bifes que giran alrededor del fuego dentro de televisores. La historia se resuelve solo cuando esta mujer logra expulsar de sí misma las expectativas y las reacciones ajenas.

Carne no pretende dar una visión única sobre lo que es o lo que debería ser un cuerpo; lo que sí queda clara es una fuerte voluntad para apropiarse de él a pesar de todas sus transformaciones y complejidades. Volvemos entonces a Helena, con cuya historia cierra el documental. Tras haber cruzado el umbral de la vejez, ha llegado a encontrar en sus luchas y sufrimientos la forma de poder por fin llamar a su cuerpo “suyo”, al menos mientras le sea posible.

Referencias

Bibliografía

Kater, C. (Dir.) (2019). *Carne*. Brasil/España: Abano Productions.

Biografía

Caleb Calvo

Estudiante de cuarto año de la Licenciatura en Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha trabajado en el área de producción del Festival Internacional SHNIT en Costa Rica. Actualmente se encuentra organizando un ciclo de proyecciones dentro de la universidad.

Cómo citar este artículo:

Calvo, C. (2022). Es difícil ser un cuerpo. Reseña del filme *Carne* (Camila Kater, 2019, Brasil/España). *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39187>.



Al interior de la violencia: animar la memoria a través de la Bestia.

Reseña del filme *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021, Chile)

Inside violence: animating memory through the Beast.
Movie review of *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021, Chile)

Ignacio Jairala

Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina
ijairala@unc.edu.ar

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39186>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/47aif76e9>



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/4.0/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

Ficha Técnica

Título: *Bestia*

Año: 2021

Duración: 15' 54"

Director: Hugo Covarrubias

Guion: Martín Erazo y Hugo Covarrubias

Producción Ejecutiva: Tevo Diaz

Distribución: Miyu Distribution

Dirección de Fotografía: Hugo Covarrubias

Dirección de Sonido: Roberto Espinoza

Música Original: Ángela Acuña y Camilo Salinas

La Historia, aquel conjunto de relatos sobre los acontecimientos del pasado, tiene personajes que pueden cumplir el papel de grandes y épicos héroes (como San Martín o Eva Perón, por poner arbitrariamente algunos nombres) o bien, el de terribles y oscuros villanos (como Rafael Videla o Augusto Pinochet). Además de estos, como es sabido, en todo reparto de la historia (con minúscula) hay más que solo protagonistas: actúan personajes secundarios cuyos nombres no siempre se cristalizan en el sentido común sobre ese pasado. Sin embargo, conforman una parte esencial de la trama.

En ese peculiar juego de narraciones que componen la Historia (con mayúscula), el cortometraje animado del realizador Hugo Covarrubias, *Bestia* (2021), se inspira en una perversa figura perteneciente a la subtrama de la historia política de Chile, Ingrid Olderöck, conocida también como “la mujer de los perros” gracias al libro homónimo de la periodista Nacny Guzmán. La animación recoge las investigaciones allí depositadas respecto de esa torturadora ex agente de la Dirección Nacional de Inteligencia (DINA).

El cortometraje de Covarrubias conlleva un intento de interpretar la psicología de este funesto personaje histórico cuyo trabajo consistió en ejecutar las vejaciones sexuales en la casa conocida como “La Venda Sexy” (un centro clandestino de detención de la dictadura ubicado en el sector de Quillín en Santiago de Chile). Si tomamos en consideración que animar es producir la sensación de lo vivo en lo inerte a partir de la ilusión de movimiento que se genera cuadro a cuadro, en este relato el realizador chileno hace aparecer en nuestros días la figura macabra de Olderöck, al tiempo que se atreve a imaginar la relación con su cuerpo, sus deseos, sus frustraciones y sus pesadillas. Pone en escena un modo de hacer memoria que no se centra en el racconto de acontecimientos y datos sobre el personaje. “Darle vida” a la

bestia, volverla una muñeca alemana de cerámica con cuerpo de espuma es un gesto que nos recuerda que el mal lo ejercen algunos humanos. Así, en quince minutos condensa, prescindiendo de cualquier banda de diálogos, el mundo cotidiano y también onírico de la perversa agente experta en adiestramiento canino. Sin dar lugar a rodeos, el cortometraje nos introduce dentro de Olderöck con un zoom-in hacia el orificio ubicado al costado de su sien. Mientras ella mira la Cordillera de los Andes por la ventanilla del avión, como espectadores vamos descubriendo su relación con Volodia, el pastor alemán usado para violar a las víctimas de la tortura.

En esta diégesis, Olderöck es la única figura que brilla en un espacio mucho más opaco (salvo por el pedazo de carne que ella troza para su compañero canino). Frialdad y dureza caracterizan el rostro y las manos del personaje; su casi constante inexpresividad revela su costado perverso frente a los acontecimientos del relato –pues Covarrubias mantiene prácticamente durante casi todo el cortometraje una sola cabeza con gestualidad “neutra”–. De este modo, el conocido “efecto Kulechov” y unas pocas expresiones obran como recursos para filtrar los hechos del relato desde la mente de la torturadora.

El revisionismo histórico de *Bestia* se realiza a partir de una técnica precisa y exquisita que se ha traducido en reconocimientos como mejor cortometraje en el renombrado Festival Internacional de Cine Animación de Annecy; la nominación a mejor cortometraje animado de los premios Oscars; mejor cortometraje animado del Festival Internacional de Animación Chilemonos; así como también mejor animación latinoamericana en el Anima Festival Internacional de Animación de la Universidad Nacional de Córdoba.

Con ese gesto crítico, con el desplazamiento al interior del personaje, *Bestia* se anima a imaginar atisbos de remordimiento al hacer presentes figuras de los desaparecidos sobre la Cordillera de los Andes. Un modo de deshacer la impunidad con la que vivió y murió Ingrid. Quizás porque personajes enteramente perversos no caben en nuestros modos de narrar la realidad histórica o, quizás, porque Covarrubias pretende señalar la no gratuidad del ejercicio “animal” de la violencia. Hannah Arendt nos recuerda, en *Sobre la violencia* (2005), que si esta última fuera un modo de interrupción de la Historia como proceso cronológico continuo, sus predicadores habrían conseguido una importante victoria. Así, en el actual contexto de una Latinoamérica donde proliferan discursos de odio y la violencia vuelve a estar a la orden del día, este tipo de gesto resulta no solamente destacable, sino que se torna una acción necesaria para recordar que ella es siempre una herramienta instrumental al servicio de determinados poderes. De esta manera, *Bestia* dibuja, junto con cortometrajes animados como *Historia de un oso* (Gabriel Osorio, 2014) o *Padre* (Santiago “Bou” Grasso, 2013), una memoria que, con ese movimiento a contrapelo, recupera políticamente el debate sobre los Derechos Humanos en nuestra región.

Referencias

Bibliografía

Arendt H. (2005). *Sobre la violencia*. Madrid: Alianza Editorial.

Covarrubias, H. (Dir.) (2021). *Bestia*. Chile: Trébol 3.

Biografía

Ignacio Jairala

Actualmente es Doctorando en Artes en la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) gracias a una beca cofinanciada entre esa casa de Altos Estudios y el Consejo Nacional de Investigaciones Técnicas y Científicas (CONICET). Integra proyectos de investigación ligados al análisis de discursos audiovisuales argentinos (en el Centro de Estudios Avanzados, FCS, UNC), por un lado, y la realización audiovisual, por otro (Facultad de Artes, UNC). Además, realiza adscripciones en cátedras como Semiótica Fílmica y Televisiva, Realización Audiovisual 2 y Teoría Audiovisual en el Dpto. de Cine y Televisión de la Facultad de Artes de la UNC.

Cómo citar este artículo:

Jairala, I. (2022). Al interior de la violencia: animar la memoria a través de la Bestia. Reseña del filme *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021, Chile). *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39186/>.



Metáfora sobre la alienación contemporánea en clave animada.

Reseña del filme *Cucaracha* (Tourino, 2020)

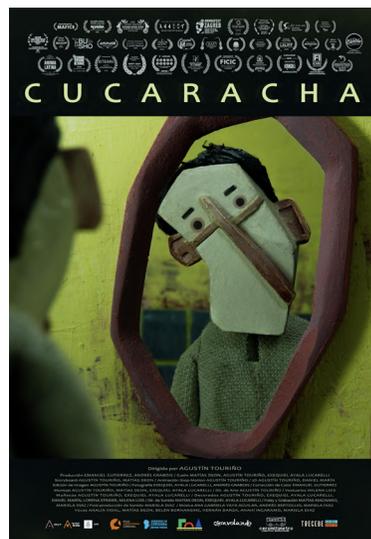
Metaphor of contemporary alienation in an animated key.
Movie review of Cucaracha (Tourino, 2020)

Victoria Inés Suárez

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

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39188>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/s72lc93li>



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

Ficha Técnica

Título: *Cucaracha*

Dirección: Agustín Touriño

Año: 2020

Producción: Emanuel Gutiérrez y Andrés Grabois

Guión: Matías Deon, Agustín Touriño y Exequiel Ayala Lucarelli

Animación *Stop-motion*: Agustín Touriño

Animación 2D: Agustín Touriño y Daniel Marín

Sonido: Matías Deon

Voces: Analía Vidal, Matias Deon, Len Bornansine, Hernán Danza, Anahí Ingaramo y Mariela Díaz

Música: Ana Gabriela Yaya Aguilar

Fotografía: Exequiel Ayala Lucarelli

Iluminación: Andrés Grabois

Montaje: Matías Deon, Agustín Touriño y Exequiel Ayala Lucarelli

Dirección de Arte y Diseños: Agustín Touriño

Vestuarios: Milena Lois

Un hombre desarrolla rutinariamente sus días. Vive solo en un departamento al que no le llega la luz de sol. Tiene una planta un poco achacada que igualmente da hojas. Se alimenta de galletas redondas y uniformes que vienen en cajas de cartón. Las guarda en cantidades en la alacena. En su tiempo de casa, este hombre mira televisión en un imponente aparato. Tiene el cuello torcido; la cabeza también. Las ojeras y su larga nariz subrayan su expresión. La fábrica a la que concurre diariamente tiene una puerta pequeña. Su sala de trabajo es mínima. Hay muchas palancas, dos pantallas, luces verdes. Una débil claridad exterior se filtra por una claraboya de ventilación, alta en la pared. A las ocho puntual se activa la producción: una goma verde brillante cae por unos tubos justo dentro de latas de logos parecidos a los de peligro. Rápidamente una tapa superior cierra el envase y sale el enlatado del circuito de montaje. Así, todos los días.

Al leer la sinopsis nos enteramos de que este hombre se llama Gregorio. Así como en la historia de Kafka, el personaje se convierte en cucaracha. Bueno, no exactamente. Esta adaptación de la reconocida obra del autor checo nos cuenta el proceso de una transformación que es, más bien, una transposición. Las cucarachas

están en la alacena, se esconden bajo las galletas, pululan en la basura acumulada en los rincones, desfilan por las paredes con bastante gracia. Gregorio está solo y encuentra en uno de esos ejemplares la posibilidad de cambiar su aburrida cotidianidad, de vivir en compañía y de, ¿por qué no?, tener a alguien a su servicio. Con un poco de ingenio tal vez pueda hacerle ocupar su lugar en la fábrica. Así, el insecto avanza y se queda: no solo se apropia del espacio físico (del departamento, de los utensilios del baño, del sillón), sino que va adquiriendo paulatinamente las habilidades, el comportamiento y hasta cierto andar humano. En contraposición, esa expectativa inicial de compartir el tiempo con alguien más se va opacando y deviene en pasividad y resignación para Gregorio, quien finalmente se deja ocupar y hasta suprimir. Pues de Gregorio no quedarán vestigios al finalizar la historia.

La atmósfera general del cortometraje es claustrofóbica, oscura, lúgubre. Ya los primeros planos, cerrados, nos impiden ver la habitación completa. Tampoco podemos reponer el espacio del baño o su conexión con el ambiente principal de la casa. Allí, las pocas y pequeñas zonas de luz crean contrastes. En los rincones oscuros hay basura, latas, cajas. Cierta desacomodo progresivo de todos los elementos de la puesta ayudan a construir ese clima de agobio, pesadez, asfixia. Además del gastado tubo fluorescente de la cocina, unos tenues haces de luz dejan entrever un ambiente exterior bastante apagado también. Pero Gregorio ya no está más solo y eso comporta algo de satisfacción. En efecto, mediando el cortometraje, las mañanas presentan algo de calidez. Pronto se desencadenará un cambio de roles: esta mínima progresión del color podría asociarse con esa incipiente posibilidad de libertad que encontrará Gregorio en el abandono de su trabajo esclavizante.

La historia se representa a través de una animación en *stop-motion*. La propuesta plástica utiliza elementos esquemáticos y facetados, con una paleta de colores predominantemente fría y una gama de texturas que explicitan los materiales, trazos, la mano de los realizadores. En las escenas de la fábrica, estas decisiones se refuerzan. El cuartito de operaciones y comandos abunda en líneas diagonales que enmarcan a un personaje que apenas cabe en el lugar. La composición geométrica, de ángulos puntiagudos y amenazantes, remite al expresionismo alemán. En combinación con el mayor contraste y una clave lumínica de claroscuro, generan una imagen atiborrada en la que el personaje encaja casi como una pieza más del ensamblaje. De allí la cabeza y el cuello torcidos, la postura encorvada, esos masajes que el pobre Gregorio se da a sí mismo cada tanto para paliar el dolor cervical. Esta especie de contractura visual es el correlato de lo que le sucede al personaje y nos permite interpretar una sólida propuesta estética-conceptual vinculada a los efectos de la explotación laboral, la opresión, la automatización sistemática de los procesos productivos. Qué detalle esa cucaracha accionando las palancas, con sus ocho patas-manos, mucho más ágil y coordinada que Gregorio en los días previos. Ah, porque sí, efectivamente, esta ya crecida cucaracha irá un día a trabajar en lugar de Gregorio.

Hay otro espacio y otras historias. Las de la televisión. El flujo de imágenes no cesa. Entre las noticias sensacionalistas, las novelas bobas, el pronóstico del tiempo, el fútbol, los programas de entretenimiento, sorteos, publicidades, en esta diégesis no hay nada que despierte a nadie. La voz aletargante de una yogui de plastilina no ayuda. Si Gregorio es lánguido, ojeroso, de aspecto debilucho... no parece estar muy

saludable como para hacer tales ejercicios de contorsión. Las imágenes y sonidos del aparato se utilizan como comentario solapado de lo que sucede a los personajes. Qué detalle, por ejemplo, que veamos escenas recreadas de *Alien* (Ridley Scott, 1979) en esa pantalla. El suspenso sirve para acompañar en tono algo paródico la situación. En el momento de mayor tensión de esa escena, podemos suponer que un ser monstruoso acecha a Gregorio en su departamento. Pronto veremos que la cucaracha, elipsis mediante, ha crecido (¡es más grande que Gregorio!), pero es más buena que el pan: lejos de representar un peligro, ha sido domesticada y viene a ofrecer una bebida para pasar esas galletas tan secas. Ah, porque sí, efectivamente, el cortometraje tiene también sus toques de humor y uno que otro guiño que permiten aflojar el drama.

El diseño sonoro es una pieza fundamental. A través de la banda cobran sentido las imágenes y viceversa. Muestra de esto es la última escena. El *continuum* del televisor se acelera de la mano del *zapping* rítmico creciente. En este mundo de sobreexposición mediática no se puede parar a pensar críticamente. La imagen distorsionada que aparece recurrentemente, cuando se pierde la señal, remite a 1984 (George Orwell, 1949) y a otras novelas y relatos distópicos de la época. En este mundo de dos o tres halos de luz o resquicios de vida, con basura acumulada y moscas aleteando cerca, está este aparato siempre presente, que va copando la mente, dominando la subjetividad, transponiendo su vaciedad. En la mezcla se destacan los cambios de auricularización que habilitan a recorrer la historia desde la perspectiva subjetiva del personaje, especialmente al comienzo y al final del cortometraje. El diseño audiovisual, sumamente cuidado, complementa imagen y sonido de modo potente. Regido por la idea de circularidad, una mezcla de sonidos y música abren y cierran la historia a modo de espejo, como si empezara y terminara igual. Y aquí la imagen nos permite dar un sentido al todo. El último plano es parecido a otros anteriores, pero ya no está Gregorio. No hay Gregorio. O más bien, Gregorio es una cucaracha. O la cucaracha es Gregorio. “No signal” se lee en el televisor y el título, que no vimos hasta ahora, cierra el cortometraje: “Cucaracha”.

Referencias

Bibliografía

Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha*. Argentina: Producción independiente.

Biografía

Victoria Inés Suárez

Licenciada en Cine y Televisión por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y Magíster en Comunicación y Educación Audiovisual por la Universidad Internacional de Andalucía. Actualmente cursa el Doctorado en Artes de la Facultad de Artes (UNC) y se desempeña como profesora adjunta y asistente en materias de la carrera de Cine y Artes Audiovisuales de la misma institución. Además de hacer actividades académicas, de investigación y extensión, se dedica a la realización audiovisual, siendo sus áreas de mayor interés y desarrollo el guion, la dirección y la animación.

Cómo citar este artículo:

Suárez, V. I. (2022). Metáfora sobre la alienación contemporánea en clave animada. Reseña del filme *Cucaracha* (Tourinho, 2020). *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39188>.





EXPERIENCIAS

Exploraciones tecno-estéticas: reinterpretar el mundo a través de sus materialidades. Entrevista a Juan Pablo Zaramella

Techno-aesthetic explorations:
reinterpreting the world through its materialities.
Interview with Juan Pablo Zaramella

Luján Ailen Martínez

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad Nacional de Villa María
Centro de Investigaciones y Transferencia
Villa María, Argentina
gopilalita@gmail.com

Juan Pablo Zaramella

Director, Animador, Creador independiente
Buenos Aires, Argentina
contact@zaramella.com.ar



<https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39181>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/180cga8le>

Resumen

Juan Pablo Zaramella es uno de los realizadores de animación más destacados de este tiempo. Trabaja tanto en publicidad como en ficción y su técnica predilecta es el *stop motion*, a través del cual explora con distintas materialidades y posibilidades expresivas, para crear mundos, viñetas de universos alternativos que se imbrican en las posibilidades de lo cotidiano. Su obra propone volver a mirar y experimentar de otro modo los límites de lo real, entre la ficción, el humor y la sensibilidad artística.

Palabras Clave

Juan Pablo Zaramella,
experiencias,
stop motion,
materialidades,
trayectorias.

Recibido: 15/06/2022 - Aceptado: 09/08/2022

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

En las líneas que siguen, se comparte una breve entrevista a Juan Pablo Zaramella en donde convergen la reflexión de su trayectoria profesional, sus búsquedas artísticas, las tecnologías y las dinámicas de la industria de la animación en Argentina.

Abstract

Key words

Juan Pablo Zaramella, experiences, stop motion, materialities, trajectories.

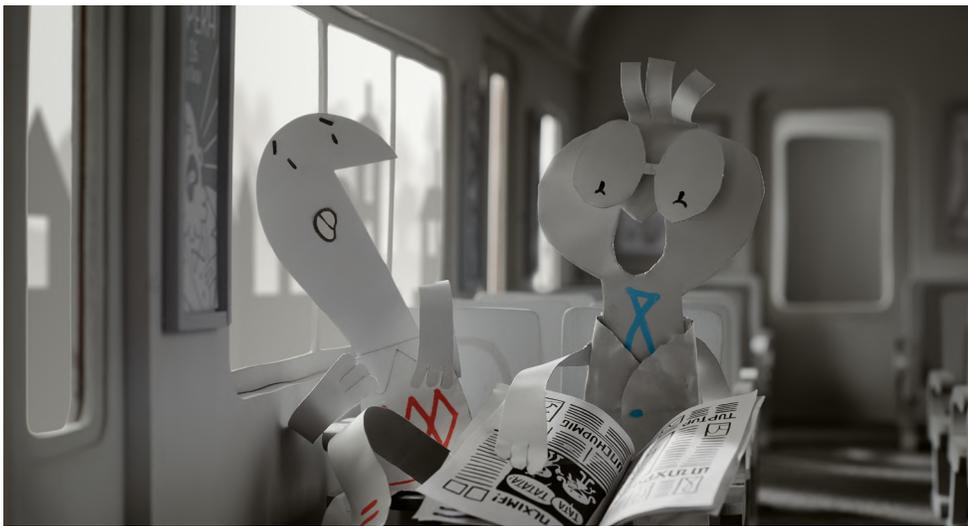
Juan Pablo Zaramella is one of the most prominent animation filmmakers of this time. He works in both advertising and fiction and his favorite technique is stop motion, through which he explores different materialities and expressive possibilities to create worlds, vignettes of alternative universes that interweave with the possibilities of everyday life. His work proposes to look again and experience in another way the limits of reality, between fiction, humor and artistic sensitivity.

In the following lines, we share a brief interview with Juan Pablo Zaramella that reflects on his professional career, his artistic interests, the use of technologies, and the dynamics of the animation industry in Argentina.

La relación entre la técnica de animación y la historia que se quiere contar puede ser directa o indirecta¹. A veces la técnica cruza directamente la historia, a veces la historia te pide la técnica. En otros casos es un simple medio para narrar la historia, como *Viaje a Marte* (Zaramella, 2004), que podría haberse hecho con actores. Sin embargo la animación le da una identidad particular, porque reinterpreta la realidad a la que alude. A veces empiezo a escribir las historias pensando en la técnica, como en el caso de *Luminaris* (2011), y ahí lo más probable es que la relación entre ambas cosas termine siendo directa. En los casos en que escribo primero la historia, elijo la técnica que más se acerca a la narrativa. Ahí puede darse tanto una como otra posibilidad.

Todas las historias se pueden animar. Esta bueno escribir el guion ya sabiendo que vamos a hacer animación, porque la aproximación es diferente en cuanto que el mundo a mostrar no es realista: hay un tiempo de lectura y decodificación del espectador de todo ese universo que representás con un estilo específico que hay que considerar, que en el *live-action* no existe prácticamente, o no con la intensidad de la animación, donde todo está reinterpretado.

La selección de materiales para trabajar en cada proyecto se da en algunos casos por el simple deseo de explorarlos; en otros por cuestiones narrativas, como con el último corto, *Pasajero* (2022), donde elegí animar muñecos planos, de papel. Hace rato que quería hacer un corto así y me pareció que era el momento por un tema conceptual que tenía el proyecto: me gustaba la idea de representar la superficialidad de las relaciones en un espacio público. Ya había usado esa técnica en una secuencia de *Onión* en 2016; aunque aparecía de manera más caprichosa, o libre, sabía que había algo para seguir ahí. Cuando empecé a escribir *Pasajero*, en seguida me di cuenta de que era el corto para explorarla e ir más allá, integrar el material de manera más orgánica, que se fundiera con la historia y los personajes, con la psicología del protagonista.



1 Zaramella, J. P. (Comunicación personal, 3 de agosto de 2022).



Imágenes 1 y 2: Zaramella, J. P. (Dir.) (2022). *Pasajero* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.

La plastilina, por ejemplo, es un material sumamente trabajoso para animar, pero quizás el más dócil de todos en términos expresivos para hacer *stop motion*. Podés darle cualquier forma a un personaje, podés exagerar las expresiones tanto como quieras, es ilimitado, si tenés paciencia para trabajarla.

En relación al diseño del movimiento a veces lo planifico, a veces me dejo llevar. A veces pongo a otro animador a hacer pruebas y hacemos la búsqueda juntos. Muchas veces lo “actuamos” entre animadores, en vivo, probamos cosas. Nos podemos filmar o no haciéndolo, pero en cualquier caso ayuda muchísimo a entender la expresión. En el proceso de animación, los materiales más que actuar tienen una lógica de movimiento. Me cuesta pensar la actuación de materiales, salvo que les dé una identidad: agregarles ojos, bocas, brazos. Un material te sugiere posibilidades físicas, eso sí. En *Así son las cosas* (2018) los objetos se convertían en personajes a través de una búsqueda sobre la animación de los mismos, pero antes había una especie de *casting*: los analizábamos, a veces los modificábamos levemente, sin cambiar su esencia, pero buscando al personaje en el objeto. Y ahí sí que podíamos empezar a pensar en hacerlos actuar.

Me encanta la asociación libre para trabajar o generar ideas, y la técnica no es la excepción. En *Luminaris* el guion surge de la improvisación sobre la técnica: estuvimos meses haciendo tests, escribiendo, más tests, reescritura, y así, exprimiendo la historia desde ese cruce entre lo material y las posibilidades que abría el uso de la animación. Básicamente, cuando mezclás cosas, buscás desafíos, generás problemas a resolver y estás obligado a ser creativo para salir de esos embrollos. Es un proceso de búsqueda.

Yo empecé animando en fílmico, en 16 milímetros, con cámaras Bolex, en el IDAC de Avellaneda, ¡y se trabajaba totalmente a ciegas! Visto en retrospectiva, era una tortura: cometías un error, se te caía un muñeco en medio de una toma y nunca ibas a ubicarlo exactamente donde estaba antes, porque no tenías esa referencia. Ahora, como todo el mundo, uso cámaras digitales conectadas a una computadora con un programa de captura que me permite ver cuánto se mueve un personaje, la toma en proceso y un montón de herramientas más, como control de luces y movimientos de cámara desde la propia computadora o dobles exposiciones. Y

además usamos mucha postproducción sobre las tomas finales. Todo esto amplió la capacidad narrativa y de producción, acelera tiempos y mejora la calidad del trabajo final. Viniendo del *stop motion* más clásico, todavía me gusta mantener la cosa orgánica, que se note la artesanía, la mano humana; y con mi equipo cuidamos mucho que la tecnología esté siempre al servicio de eso, que no le quite esa espontaneidad, que es lo que le da la particularidad a la técnica. Pero la tecnología es un antes y un después. Podría volver a trabajar totalmente analógico, como experimento, pero no extraño nada de eso. Otro aspecto a destacar es que la tecnología democratizó el acceso un montón y eso se nota; hoy cualquier chico o chica con el celular más viejo puede animar. Yo no pude animar hasta que no empecé a estudiar oficialmente animación, más que haciendo *flip-books* en casa.

En Argentina hay mucho talento y ganas de hacer cosas. Lo más importante, teniendo en cuenta la inestabilidad de nuestro país, es asegurar el apoyo sostenido, mediante educación pública, concursos, facilidades, porque la animación argentina es una industria y como tal necesita incentivos para crecer y seguir desarrollándose. En los últimos años empezaron a haber alianzas entre países de la región con muy buenos resultados; incluso mi nuevo proyecto, que va a ser un largo, está en desarrollo gracias a que es coproducción con Chile, con un estudio amigo que se llama Zumbastico y que ya tiene experiencia coproduciendo en la región. La posibilidad de los nuevos formatos es importante para tener en cuenta, y por suerte tenemos muchos festivales y mercados en Latinoamérica que nos conectan con lo que está pasando en todo el mundo, así que estamos bien posicionados. Ojalá que estas alianzas sean el embrión de algo mucho más grande que nos dé autonomía e identidad regional a futuro.

Referencias

Filmografía

- Zaramella, J. P. (Dir.) (2016). *Onión* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2011). *Luminaris* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2018). *Así son las cosas* [serie]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2022). *Pasajero* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.

Biografías

Luján Ailen Martínez

Es diseñadora y productora audiovisual, e investigadora en artes. Maestranda en Comunicación Digital Interactiva en la UNR y Doctoranda en Artes en la UNA. Becaria CONICET, trabaja en el Centro de Investigación y Transferencia de la Universidad Nacional de Villa María.

Juan Pablo Zaramella

Director, animador e ilustrador argentino con una importante producción audiovisual galardonada a nivel internacional. Su cortometraje *Luminaris* recibió en el año 2018 el reconocimiento de un récord Guinness por acumular 324 premios y se enlistó entre los preseleccionados para los premios Oscar. Actualmente vive y desarrolla su actividad profesional en Buenos Aires, Argentina.

Sitio web: <https://www.zaramella.com.ar/>.

Cómo citar este artículo:

Martínez, L. A. y Zaramella, J. P. (2022). Exploraciones tecno-estéticas: reinterpretar el mundo a través de sus materialidades. Entrevista a Juan Pablo Zaramella. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39181>.





TOMAUÑO

NOVIEMBRE

2022