

Memorias Del 1° Ateneo Internacional de Investigadores de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación Sur a Sur/ Cristina Siragusa... [et al]; compilado por Cristina Siragusa; Alejandro Rodrigo González.- 1 a ed- Villa María: Universidad Nacional de Villa María, 2015.

CD-ROM, DOC

ISBN 978-987-1697-70-0

1. Animación. I. Siragusa, Cristina II. Siragusa, Cristina, comp. III. González, Alejandro Rodrigo, comp.

CDD 778.59

Universidad Nacional de Villa María

Rector: Abog. Luis Alberto Negretti

Vicerrector: Abog. Aldo Paredes

Director, Instituto de Investigación: Dr. Jorge Anunziata

Secretaria de Internacionalización: Esp. Cra. Cecilia Conci

Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Humanas

Decana: Dra. Gloria Vadori

Secretaría de Investigación y Extensión: Lic. Mauro Tymoszczuk

Sur a Sur, Red Latinoamericana de Estudios de Animación

Director: Alejandro R. González

Co-Directoras: Cristina A. Siragusa, Mónica Kirchheimer

Comité de Referato:

Nidia Abatedaga; Gustavo Alcaraz; Gustavo Aprea; María Eugenia Boito; Carlos Cáceres; Eva Da Porta; Cristina Gonzalo; Alejandro Andrés Iparraguirre; Pedro Klimovsky; Mauricio José Navajas; Sebastián Peña; Sandra Savoini; Carolina Senmartin; Ximena Triquell; Ana Laura Zurek.



ÍNDICE

1. Prólogo | p.4

2. Experimentación/experimentabilidades en la animación

2.1 Alejandro R. González. *Experimentalidades* en animación argentina contemporánea | p.6

2.2 María Alejandra Alonso. Otras relaciones entre animación y vanguardia. Música y abstracción, la alianza consumada | p.24

3. Construir el “real” en la animación contemporánea

3.1 Luciana Pinotti. La animación no ficcional. Un análisis de la construcción del sentido en el documental animado *Vals con Bashir*. | p.36

3.2 María Constanza Curatitoli. Universo sonoro en la animación argentina: construcción de lo Real vs. Experimentación. | p.48

4. TV ANIMADA argentina

4.1 Mónica S. Kirchheimer. Creación publicitaria y animación. Un terreno fértil. | p.58

4.2 Ana Karen Grünig. Micro-relatos, micro-formatos: elementos narrativos para una creación animada de mitos y leyendas. | p.68

4.3 María Luz Cantisani. Animación desde el interior a su interior: conociendo a *Cabeza de ratón* y *Anton*. | p.78

5. Dispositivos/Técnicas/Relatos ANIMADOS

5.1 Cristina Siragusa. Poéticas en stopmotion: una lectura de los dispositivos estético-narrativos de la animación argentina contemporánea. | p.89

5.2 Diego Maté. Videojuego y transposición: los distintos pasajes de *Dragon Ball*. | p.102

5.3 Camila Ré. Dos cortometrajes, dos estéticas de dibujo diferentes. | p.110

6. Trayectos/trayectorias en la animación “independiente” argentina

6.1 Paula Andrea Asís Ferri. Rosario. Cuna de animadores integrales independientes.

| *p.121*

6.2 Marina Soledad Pessuto. La escuela se ANIMA. Los festivales como una ventana al mundo de la animación. | *p.129*

1. PRÓLOGO

Sur a Sur es el nombre que recibe nuestra Red Latinoamericana de Estudios de Animación, una Red académica internacional cuyo objetivo principal es generar espacios de intercambio de experiencias y producción de conocimiento sobre el campo de la animación entre Universidades de América Latina. Integramos la red docentes e investigadores que trabajamos *desde y con animación* en las siguientes universidades latinoamericanas: En Argentina, la Universidad Nacional de Villa María (sede de la Red), Universidad Nacional de las Artes, Universidad Nacional de Córdoba, Universidad de Buenos Aires. En Chile, la Universidad Tecnológica Metropolitana. En Brasil, la Universidade Federal de Pelotas; y en Colombia la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

La red es una organización horizontal gestada durante el año 2013, siendo nuestra primera acción visible la organización del 1° Ateneo Internacional de Investigadores en Animación en 2014. Esta red recibió aval y apoyo económico de la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la República Argentina a través del programa “Proyecto de Fortalecimiento de Redes Interuniversitarias”, y de las universidades que la integran.

Los trabajos que se presentan a continuación son una selección de las ponencias presentadas en el 1° Ateneo, que han sido sujetos a referato a fin de definir su publicación en estas actas. La multiplicidad de casos de estudio y de miradas sobre la obra y el proceso animado nos reafirma que esta forma audiovisual, en su doble potencial como objeto de mercado en las industrias culturales y como objeto artístico, es también un importante objeto de estudio para la Academia. Compartimos acá entonces algunos de los hallazgos y avances de investigación que fueron desarrollados en el Primer Encuentro de la Red.

Los Editores

2

**EXPERIMENTACIÓN/EXPERIMENTABILIDADES EN LA
ANIMACIÓN.**

2.1 *Experimentalidades* en animación argentina contemporánea: Revisando la obra de Pablo Delfini

Alejandro R. González

Universidad Nacional de Villa María

Universidad Nacional de Córdoba

El presente trabajo abordará la producción de un animador argentino contemporáneo, Pablo Delfini, un sujeto a quien podemos encuadrar dentro del campo de la 'animación experimental'. Adoptamos así una categoría ampliamente naturalizada por los distintos actores del campo de la animación.

Sin embargo, en una rápida revisión teórica, observamos que si bien el término 'animación experimental' cuenta con amplia aceptación y difusión, no todos los actores del campo de la animación le otorgan igual sentido: No existe acuerdo sobre lo que conforma lo experimental en animación. Por lo tanto, la primera parte de este documento intentará revisar la problemática del propio término – sin cerrar el debate en absoluto – mientras que en una segunda parte realizaremos un análisis de la producción de Pablo Delfini.

Lo experimental en animación

En la producción teórica sobre animación, encontramos que el primer texto en utilizar el término en cuestión es *Experimental Animation: Origins of a new art* de Robert Russett y Cecile Starr (1976, reimpreso en 1988). Los autores son conscientes de las limitaciones del concepto, y señalan en su prefacio:

[Los editores] acordaron el título *Animación Experimental*, ante la ausencia de uno más apropiado, como el único suficientemente amplio y elástico para acomodar el extraordinario rango de películas representadas en su colección. A pesar de las limitaciones obvias de la palabra “experimental”, los editores la utilizaron para sugerir **técnicas individuales, dedicación personal, y osadía artística.** (1988:9) [la traducción y la negrita es nuestra]

Estos tres conceptos siguen estando vigentes a la fecha, puesto que continuamos calificando como 'animación experimental' a obras donde la técnica de animación empleada es de índole muy laboriosa y/o personal. En cuanto a la osadía artística, esta puede ser considerada en función del espacio y del tiempo donde se produjo la obra. Esta idea de 'osadía artística' está relacionada a lo novedoso, a lo original.

La complejidad técnica representaría una característica de la animación experimental según Udiaver:

Experimental Animation is the name given to **assorted methods of painstakingly animating frame-by-frame to manipulate the resulting images**. There are no set rules and the artist can take liberties with the medium, let his imagination run wild and create poetry on film by drawing directly on film or using anything from sand to paint to pins! (Udiaver, 2008)

La definición de Udiaver presenta varias limitaciones, principalmente es muy imprecisa y fácilmente rebatible, puesto que el trabajo laborioso cuadro a cuadro es una característica de cualquier obra animada, no sólo las que podríamos considerar experimentales. Cualquiera que haya realizado una obra animada coincidirá en que en animación no existen técnicas simples.

El texto de Russett y Starr focaliza sobre un amplio espectro de animadores y obras, con variedad temática y estilística. Sin embargo desde lo técnico existe un común denominador: todos los animadores citados utilizaron técnicas distintas a la del dibujo animado sobre celuloide. Esta técnica resulta la más afín a la división del trabajo, y es la que permite obtener resultados en tiempos más breves de producción, siendo así la preferida para la producción comercial de animación. Por ende son animadores (y obras) vinculadas a la animación como expresión artística, que a diferencia de la animación producida para un mercado (cine, televisión) se exhibe por canales alternativos como cineclubes, museos, festivales.

Al continuar nuestra pesquisa sobre los orígenes del término, llegamos a otro hallazgo insospechado. Encontramos que el término *Animación Experimental* se originó en un programa de estudios de animación diseñado por el artista y educador Jules Engel (1909 – 2003) en CalArts, una institución de capitales privados dedicada a la enseñanza artística en

Los Angeles, California.

... **Established in 1961 by Walt and Roy Disney**, California Institute of the Arts (CalArts) is the nation's first higher education institute to offer undergraduate and graduate degrees in both the visual and performing arts. CalArts is dedicated to training and nurturing the next generation of professional artists, fostering brilliance and innovation within the broadest context possible. Admission to CalArts is competitive and considered mainly on the basis of demonstrated talent, creativity and commitment. Other important considerations include educational records, recommendations and artist's statement. (CalArts, 2014:1) [La negrita es nuestra]

... Beyond the Character Animation Department, old UPA designer and union activist Jules Engel branched off into a separate program first called Film Graphics, then Experimental Animation. **This program enabled students to explore the aesthetics, non traditional aspects of animation. Jule's program produced many great abstract artists** like Sara Petty, Christine Panushka, and Vibeke Sorenson. The Experimental Animation Program did a lot to change the perception of CalArts as being no more than a vocational training school for Disney's cartoonists. (Sito, 2006) [la negrita es nuestra]

La cita anterior de Sito (2006) señalaría dos características de la animación experimental: se ocupa de los aspectos no tradicionales de la animación, y presenta cierto grado de abstracción. Surge entonces una nueva pregunta: ¿Cuáles serían entonces los aspectos no tradicionales de la animación? También podríamos intuir que si existen aspectos no tradicionales de lo animado, por oposición existen también aspectos tradicionales de la animación. Sito no se plantea estos interrogantes porque escribe desde el epicentro de la producción de animación industrial mundial, donde CalArts está considerada como el más importante lugar para aprender animación, y por lo tanto para él estas preguntas serían retóricas. Para nosotros es importante entender que CalArts dicta dos programas para la enseñanza de la animación: Character Animation (Animación de Personajes) y Experimental Animation. Por ende, lo tradicional es la Animación de Personajes, un programa donde se enseña propiamente lo que se ha dado en llamar el “estilo Disney”; y lo

experimental es... ¡Todo lo demás! Resulta irónico, pero el término *Animación Experimental* fue acuñado en una institución fundada y financiada por la compañía Disney, para nombrar a todo aquello distinto a lo que ellos producen. Wells (2008) indica que actualmente ese “estilo Disney” deriva en un “estilo Pixar”, al cual da el nombre de *nuevo tradicionalismo* en animación.

La abstracción en animación es el otro factor considerado por Sito. Sin embargo, al estar íntimamente vinculada con un referente pictórico más que fotográfico (a diferencia del cine), la presencia de imágenes abstractas no puede ser considerada como una marca diferencial de la animación experimental. Existen numerosas secuencias animadas abstractas en exponentes clásicos de la animación tradicional, generada en forma industrial - por ejemplo, la Toccata y Fuga en Re Menor de Bach en *Fantasia* (Walt Disney Pictures, 1940).

Es interesante retomar el hecho que, antes de llamarse Animación Experimental, el programa se llamaba simplemente Gráfica Fílmica (*film graphics*). Este nombre lo emparenta con el diseño gráfico cinético. El campo de los actuales *Motion Graphics* – obras de diseño cinético como títulos de películas, separadores televisivos, IDs de estaciones de televisión, etc. – estaría vinculado desde sus orígenes entonces con la animación experimental.

Los interesados en cursar el programa de Animación Experimental de CalArts deben enviar un portfolio a los fines de su selección. En los lineamientos del portfolio se prescribe lo siguiente:

Commercial work is not supported as the Experimental Animation Program is geared more toward fine art—it would be best if you submit examples of fine art work. If you feel you must submit your commercial work as it exemplifies your best work, please clarify what your contribution was to the work you submit. (CalArts, 2014:2) [la negrita es nuestra]

Por lo tanto, y a semejanza de lo deducido por el recorte de Russett y Starr, para CalArts la animación experimental también estaría más vinculada a las bellas artes (*fine arts*) que a la producción comercial de animación. Si bien la noción de ‘bellas artes’ es anticuada y está actualmente en disputa, igualmente podríamos acordar que la animación experimental se

encuentra más relacionada con las manifestaciones artísticas que con lo comercial / industrial, o de diseño.

Cecile Starr, en un texto posterior, abandona el término Animación Experimental para utilizar el de *Fine Art Animation*:

Fine art animation is the new name of an art that began early in this century, when Futurists, Dadaists and other modern artists were eyeing the motion picture as the medium that could add movement to their paintings and graphic designs. (Starr, Cit. Furniss, 2009)

Es también relevante analizar cuáles son los usos actuales del término *Animación Experimental* en la comunidad mundial de animación. Uno de los más relevantes festivales de animación del mundo, reconocido como tal por “el mundo del arte” (Dickie, 2005) es el *Ottawa International Animation Festival* (OIAF) de Canadá. En su reglamento se establece a la animación experimental como subcategoría de la competencia de cortometrajes independientes:

C - Independent Short Films Competition

Short-format, non-commissioned animated films or videos

Note: As it is extremely rare that any short film exceeding 30 minutes is selected for competition, we strongly recommend a maximum length of 30 minutes.

- Narrative Short: Structured with some sort of narrative or story. (ie. "something happens")
- **Experimental/Abstract Animation: Structured without a clear narrative or cause-effect plotline.** (OIAF, s/f)

Revisemos los supuestos que están en juego en estas definiciones. En primer lugar, para OIAF la animación experimental debe ser de cortometraje: no es posible incluir a un largometraje en su categoría de animación experimental. Si bien es una generalidad que los largometrajes animados son producidos para su exhibición en salas (circuitos tradicionales de cine) mediante métodos más propios de lo industrial que lo artesanal, existen numerosos exponentes que escapan a esa regla. Por ejemplo, *Las aventuras del Príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reiniger, 1926), que es considerada un clásico del cine de animación mundial y es extensamente relevada por Russett y Starr en su texto sobre animación experimental. O más cerca en nuestro espacio y tiempo, largometrajes como *Los extraños presagios de León Prozak* (Carlos Santa, Colombia 2010) o *The Planet* (Pablo

Rodríguez Jáuregui, Argentina 2001), películas de largometraje cuyas formas de producción están totalmente alejadas de la producción tradicional / industrial de animación, y donde priman la experimentación sobre el soporte y la narrativa.

El segundo precepto de OIAF es que la animación experimental no es por encargo (*non – commissioned*). Por animación por encargo (*commissioned animation*) entendemos a aquellos trabajos que son de índole publicitario, o producción para televisión (series y unitarios). Esto implica que la mayor parte del universo audiovisual animado califica como animación por encargo. A nuestro entender, sólo una visión muy sesgada de los modos de producción de animación (o de cualquier producto audiovisual) sostendría que no existe algún grado de experimentación en la producción de animación por encargo. Pero sí acordamos que la experimentación en el proceso de producción de la animación, por sí misma, no es suficiente para que el producto califique en esto que llamamos *animación experimental*.

Sin perjuicio de lo anterior, creemos que la mayor confusión – o la menor diferenciación – de OIAF se establece al equiparar a la *animación experimental* con la *animación abstracta*, considerándolas un mismo objeto. Pareciera que la simple abstracción es un elemento que otorga el carácter de experimental a una animación. Y no conforme con unificar experimentación y abstracción, también incluye bajo un mismo título a lo no narrativo. En pocas palabras: si la historia no responde a la narrativa clásica aristotélica, para OIAF es animación experimental. Si los aspectos visuales del corto son mayormente abstractos, para OIAF es también animación experimental. “Experimental” pasa a ser un enorme paraguas que incluirá, evidentemente, obras que no intentan serlo. Es comprensible que, en el ejercicio de programar un festival, se establezcan categorías lo más homogéneas posibles para darles a las películas la chance de competir en igualdad de condiciones. Sin embargo, este tipo de homogeneización conceptual trae aparejado, justamente, una mayor carencia de precisiones sobre el concepto, las cuales si bien pueden soportarse en el ámbito de la práctica y la producción de animación, no pueden ser extrapoladas en la producción teórica.

En ese sentido, consideramos que los enunciados de Pamela Taylor Turner (2003) son un aporte en la conceptualización de animación abstracta:

... The term “abstract” does not necessarily exclude representational imagery as it implies that its images are pulled or abstracted from recognizable forms, often leaving little to no reference to the original subject. There are also the designations of “non-objective” or “absolute” or “concrete” animation, which does NOT include references to recognized forms but instead employs imagery completely liberated from icon and symbol, and utilizes instead form, light, color, movement and time. Even when images are purely non-objective the individual viewer may sense images, as one does when staring at the clouds. In practice, the line between the categories of abstract and non-objective is blurred, and is not critical in this context as most artists do not have as their objective to ‘fit’ a described genre, but rather to follow a drive, an impulse, or to follow a line of visual, and sometimes mystical, exploration. (Taylor Turner, 2003:3)

El término cine absoluto (cine puro, *cinéma pur*) es utilizado por varios teóricos, entre ellos William Moritz (2004), para describir el cine vanguardista futurista / dadaísta de los años '20 que hizo énfasis en los aspectos puramente fílmicos de la obra cinematográfica (el movimiento, el ritmo y la composición a través de cámara) frente a aquellos aspectos heredados de las otras artes como la literatura y el teatro. La mayoría de los exponentes del cine absoluto son, también, consideradas animaciones experimentales.

Existe un festival que cuya temática es exclusivamente la Animación Experimental:
Eyeworks Festival of Experimental Animation (EFEA).

Eyeworks is an invitational festival focusing on abstract animation and unconventional character animation. Festival programs showcase outstanding experimental animation of all sorts, and include classic films and new works... The Eyeworks programs showcase a range of animation techniques, including paper cutouts, stop-motion, 3D computer animation, and a wide variety of hand-drawn methods. The content of the films is equally varied, and includes cosmic abstraction, psychedelic characters, geometric patterning, and surrealistic narratives.

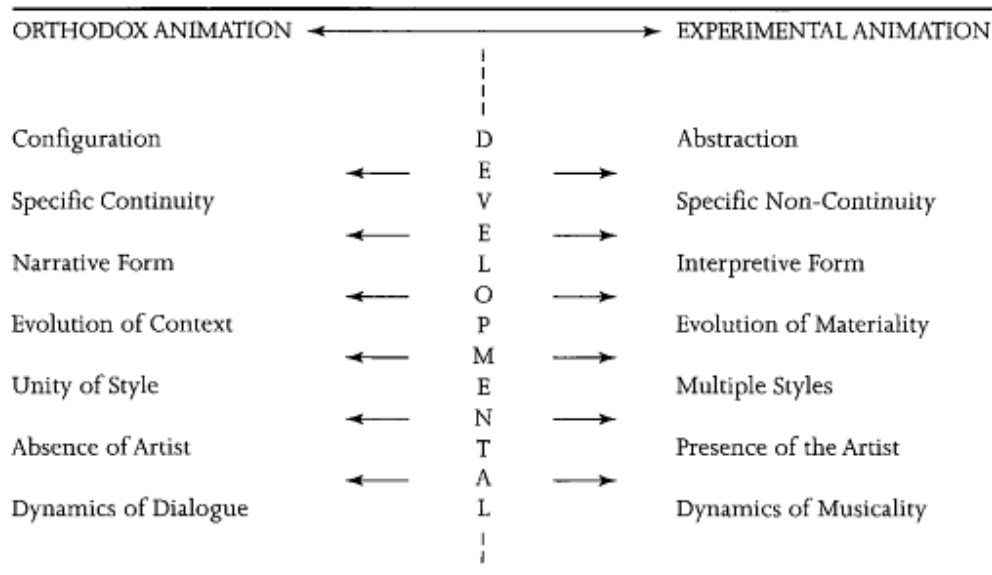
Eyeworks celebrates animated moving images that express

unusual vision, unusual approaches, and unusual style.

(Eyeworks, 2014) [las negritas son nuestras]

Nuevamente podemos observar un vínculo entre lo abstracto y lo experimental, pero la definición de EFEA incluye lo inusual, lo novedoso, la categoría de novedad. Como mencionamos anteriormente con respecto al cine absoluto, existe una vinculación evidente entre lo experimental y lo vanguardista.

Uno de los autores contemporáneos que más ha desarrollado a la animación como objeto de estudio es Paul Wells (UK). En uno de sus primeros textos, y a propósito de generar una teoría sobre la animación, Wells (1998:36) plantea la dicotomía animación ortodoxa / animación experimental:



... [Esta tabla] represents a definition of **orthodox and experimental animation as opposing but related forms. Developmental animation operates as a mode of expression combining or selecting elements of both approaches**, representing the aesthetics and philosophic tension between the two apparent extremes.

Developmental Animation, by definition, harks back to traditional aspects of the animated film but also seeks to embellish or reform these traditions with contemporary approaches. (Wells, 1998:51)

... [las categorías definidas por Wells] essentially determine cel animation as orthodox animation; other kinds of accessible narrative

based films, made in other forms (i. e. clay, puppets, collage, etc.) as developmental animation; and finally, **non-objective, non-linear or abstract films as experimental animation**. Inevitably, some animation crosses over these definitions, but these terms offer general signposts for certain types of work. (Wells, 1998:8) [las negritas son nuestras]

La teoría de Wells caracteriza a la animación ortodoxa (tradicional, cuyos exponentes serían Disney / Pixar) y a la animación experimental como dos opuestos, que se determinan mutuamente mediante la manera en que se desarrollan ciertos parámetros de la obra animada. El análisis está focalizado, entonces, en las características de la obra en sí. Wells describe en profundidad los aspectos que ha considerado en pares dicotómicos, a saber: Configuración (figura) / Abstracción; Continuidad / No continuidad; Forma Narrativa / Forma Interpretativa; Evolución del Contenido / Evolución de la Materialidad; Unidad de Estilo / Múltiples Estilos; Ausencia del Artista / Presencia del Artista; Dinámica del Diálogo / Dinámica de la Musicalidad.

Wells plantea que la mayoría de las obras de animación oscilan entre esos dos extremos antagónicos, y aporta el concepto de animación en desarrollo (*developmental animation*) para referirse a la forma expresiva animada donde se conjugan características de ambas formas.

El modelo de Wells representa un gran aporte, superador de las definiciones anteriores. Sin embargo, en nuestra opinión su mayor limitación surge de considerar únicamente la obra, el texto audiovisual, sin contemplar los modos de producción ni el sujeto enunciator. El énfasis de la teoría de Wells está puesto en los aspectos formales (visuales y sonoros) y narrativos, en detrimento del proceso de experimentación, que es justamente el que genera a la obra propiamente dicha. Consideramos que la noción de animación experimental debe involucrar la experiencia de creación, no sólo la obra resultante. Si el proceso creativo involucra la intencionalidad de experimentar, su justificación debe ser parte expresa de la obra.

Recientemente la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia) desarrolló un Diplomado en Animación Experimental, volviéndose así una institución pionera en este

tipo de estudios en América Latina. La descripción del curso es esclarecedora sobre cuál es la concepción de animación experimental considerada:

El diplomado se centra en el desarrollo de la animación como medio expresivo del movimiento de las artes visuales, en la producción de un tipo de animación que está en función de la expresión del pensamiento y el sentimiento de quien la produce y su comunicación hacia el mundo, más allá de su posible carácter narrativo o de la función que deba prestar a objetivos externos tales como la publicidad y la información.

Con base en esta concepción, el objetivo del diplomado es explorar la animación experimental como un medio de recreación de la vida, con el fin de realizar un corto de animación, de entre uno y tres minutos, a partir de la reflexión y el aprendizaje práctico de estructuras visuales en su dimensión temporal. (Pontificia, 2014)
[las negritas son nuestras]

La noción de Animación Experimental del Diplomado tiene una fuerte carga de la animación como objeto artístico; y enfatiza el proceso frente al producto terminado. Por este motivo nos resulta una definición más pertinente que los conceptos desarrollados con anterioridad. Como ya hemos mencionado, consideramos limitantes los enfoques que otorgan ese supuesto sentido experimental sólo a la animación terminada, despreciando el proceso de desarrollo de la animación, durante el cual creemos que se da la experimentación propiamente dicha.

Por último, podemos añadir que la discusión sobre la pertinencia del término “animación experimental” ha sido motivo de intensos debates por fuera del ámbito de la academia. Los propios realizadores de animación, quienes no tienen tanta preocupación en establecer tipologías, encuentran evidentes dificultades en el concepto de ‘animación experimental’.

Al decir de Traslaviña:

En el año 2004, tuve la oportunidad de participar en el festival de animación Animamundi que se celebra en Brasil con una charla sobre la animación en Colombia. Recuerdo que en una de las conversaciones que se armaban espontáneamente, se discutía sobre este nombre de animación experimental, algunos sostenían que la animación era solamente una y el resto eran divisiones que no tenían sentido, pero gran parte de los que estaban presentes insistieron en la necesidad de definirla, incluso, el animador danés,

Lejf Marcussen, cuyos films se caracterizan por ser abstractos, afirmaba que el término experimental era muy débil, que él personalmente podría llamarlo, al igual que el profesor Moritz, “film absoluto” porque era la comunión perfecta entre el sonido y la imagen y el espectador, agrego yo, siempre y cuando acepte el reto de disfrutar esta forma de arte. Por otro lado se han dado otras discusiones sobre el carácter experimental en la animación, hay quienes afirman que este término solo se puede aplicar a aquellos animadores que crean nuevas técnicas y nuevas narrativas, que aquellos, como MacLaren, por ejemplo, lo que hicieron fue desarrollar con mejor tecnología lo propuesto por artistas pioneros como Len Lye y Oskar Fischinger. (Traslaviña, 2008:7)

Experimentalidades en Argentina: el caso de Pablo Delfini

Es muy complejo identificar en qué consiste, o cuáles son los exponentes de lo experimental en la animación argentina, justamente porque son escasas las historizaciones sobre la animación en nuestro país. Creemos que el artista que nos ocupa, Pablo Delfini, ha realizado obras que pueden ser analizadas desde ese espacio.

Pablo Delfini nació el 15 de julio de 1959 en Burzaco, Provincia de Buenos Aires. Estudió Bellas Artes en las Escuelas Manuel Belgrano (1982), Prilidiano Pueyrredón (1985) y Ernesto de la Cárcova (1994), especializándose en Grabado. Paralelamente estudió Cine de Animación en el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (1983). Delfini ha desarrollado una importante carrera como artista visual, particularmente en el área de grabado, donde ha expuesto tanto en forma individual y colectiva en numerosos museos y galerías de nuestro país y del extranjero; y ha recibido importantes premios a nivel nacional (Delfini s/d).

Delfini caracteriza a su actividad en el campo del arte como “*experimental dentro del Arte Gráfico y del Cine de Animación*” (Jacoby s/d). Centraremos nuestro análisis en los siguientes cortometrajes: *Papelito* (2007), *Levedad* (2007), *(Libro)* (2008), *Marea* (2009), *14 Paisajes* (2011), y *Zooz* (2013)¹. Todas estas películas han recorrido diversos festivales y muestras de cine, video y animación; siendo galardonadas en algunas ocasiones.

Podemos dividir los cortometrajes mencionados en dos grandes grupos: Un grupo

¹ *14 Paisajes* y *Zooz* son cortometrajes co-dirigidos por Delfini y Luis Guillermo González.

compuesto por *Papelito*, *Levedad*, (*Libro*) y *Marea*; y otro grupo integrado por *14 Paisajes* y *Zooz*. Consideramos relevante agruparlos de esta manera porque percibimos, en cada grupo, coherencia y continuidad entre elementos formales y narrativos.

El primer grupo de cortometrajes trabaja una espacialidad concreta, que se replica – o se expande – en cada película. Todos los cortometrajes utilizan la técnica del stop motion, o combinaciones de la misma con dibujo sin registro (al estilo de los flipbooks).

En *Papelito* destaca la materialidad de los objetos que están siendo registrados, que son completamente reconocibles como objetos cotidianos – mesa / tabla, abrecartas, lámpara de aceite, libros, rodillo entintador, etc... - y no aparentan ser otra cosa. La fotografía descubre a estos elementos en un espacio concreto, semejante a la mesa de trabajo de un artista. Algunos objetos (un papel gris, un papel rojo, un muñeco articulado) son animados y toman el carácter de 'personajes', y podemos plantear que existe una narrativa en las acciones que desarrollan, pero esa narrativa no tiene una lógica de acción / reacción como en un relato tradicional. En la banda sonora sólo escuchamos un tema de tango moderno – música original de Jorge Retamoza – que no presenta ninguna vinculación con la imagen. El sentido del cortometraje está liberado a la interpretación del espectador.

Levedad también plantea una espacialidad reconocible: una silla al lado de una mesita de luz. El corto muestra una larga secuencia de dibujos sobre papel arrugado, que luego continúa sobre hojas impresas de un libro, al estilo de un largo flipbook. Los dibujos animados son rostros en un estilo sintético, semejante al comic, intercalados con líneas verticales y curvas. La tipografía del libro, al estar en constante cambio, genera gran textura. Nuevamente la materialidad del objeto animado / animable es fundamental en la película: los dibujos se apoyan uno sobre otro, ocupan su espacio, lo llenan, y finalmente lo desbordan y caen. La fotografía, abundante en tonos tierra y madera, genera un espacio sumamente concentrado, donde la luz sólo ilumina lo necesario. La banda sonora también está compuesta por sólo música de tango, pero en este cortometraje la relación entre imagen y sonido se percibe de forma más orgánica.

En (*Libro*) se reiteran varios elementos de los cortos anteriores, como por ejemplo la espacialidad, y muchos de los elementos / objetos reales que se incluyen en la composición

del cuadro. Es, evidentemente, el mismo universo de *Papelito* y *Levedad*. Pero además hay un trabajo más sofisticado a nivel de la animación, los objetos en movimiento y los dibujos/flipbook interactúan, se influyen mutuamente. El punto de vista de cámara es por lo general más expositivo, mostrando la acción en concreto. La música también presenta mayor carácter de espectáculo, con una orquestación que ya no remite a las melodías tangueras. En líneas generales podemos mencionar que se percibe mayor dominio y/o criteriosidad sobre la técnica, que redundan en la estructura audiovisual de la película y mejora la narrativa, la cual no se percibe forzada como en algunas situaciones de los cortos anteriores.

El último cortometraje incluido en este primer grupo, *Marea*, inicia su relato con un muñeco / personaje de fisonomía semejante al de *Papelito*, leyendo una nota / carta sobre un arcón / cajita. Al igual que en los cortos anteriores, la escala es perceptible: todo es pequeño. Podemos encontrar puntos de contacto con los tres cortos anteriores – lo reducido del espacio, la puesta de cámara, la fotografía, la utilización de pequeños objetos que ya han aparecido en sus animaciones anteriores, etc. - pero también esos mismos elementos evidencian novedad en su utilización: damos cuenta de la evolución que tiene lugar en el manejo de la narrativa, de la espacialidad, y de la materialidad del soporte de la animación, que no sólo funciona como contenedor sino también como objeto animable. El personaje / muñeco descubre arena contenida en el arcón / cajita; pero casi inmediatamente la arena pasa a ocupar todo el espacio, el cual es interno y externo. El cortometraje no guía al espectador en la lectura de sus sentidos, sino que solo sugiere y evoca. Los objetos que colecciona el personaje, ¿Acaso son sus recuerdos? ¿La arena simboliza el espacio de lo vivido, o de lo que vendrá? En la banda sonora la música – que el personaje / muñeco baila – también tiene un ineludible espíritu tanguero, pero mucho más vanguardista y moderna que en las películas anteriores.

Hemos incluido a estos cuatro cortometrajes en un mismo grupo porque, tal como hemos mencionado, existen entre ellos puntos de contacto tanto en sus características visuales y sonoras, como en el modo en que producen sentido. Todos estos cortometrajes fueron

producidos en el período 2007 – 2009 y difundidos a través de festivales y muestras, canales a los que sólo accede un público más especializado y alejado de las propuestas de animación más comerciales.

Los otros dos cortometrajes que también observamos fueron realizados entre 2011 y 2013, en co-dirección con Luis Guillermo González. El primero, *14 Paisajes*, presenta una narrativa dividida en “escenas” breves, “actuadas” por pequeños elementos a los que reconocemos como pequeños: Bloques, plastilina, papel, libros dibujados a la usanza de un flipbook, etc. El espacio no es concreto, sino que se trata de un fondo blanco infinito, que al ser tan inespecífico puede ser cualquier lugar. Al no tener un espacio concreto, da la sensación de estar en presencia a una serie de viñetas de un comic. La animación es mucho más fluída y cuidada que en el conjunto de los cortometrajes anteriores². También desde lo sonoro observamos cambios respecto a los cortos anteriores: Aquí no estamos en presencia de sólo música, sino que la banda sonora también incluye sonidos que hacen referencia a otros elementos, algunos extradiagéticos (chirridos de ave, zumbido, ladridos de perro, etc) y otros referenciales. Consideramos que esta propuesta sonora aporta a la construcción del espacio en el imaginario del espectador.

El último cortometraje del duo Delfini / González es *Zooz*³. Este corto, además de los otros elementos pequeños y animables ya mencionados (plastilina, papeles, objetos pequeños, etc.) incorpora también la imagen fotográfica de un hombre como personaje animado. Esta figura humana se reconoce como una foto impresa en un papel, sostenida verticalmente en

² Un detalle a mencionar al respecto es que se incluye a un personaje humanoide desarrollando una caminata, la cual está mal desarrollada (el personaje camina apoyando primero las puntas de los pies, en vez del talón). Esta secuencia es la única donde podemos comparar la cualidad del movimiento lograda por los realizadores en relación a la animación clásica / tradicional, puesto que los demás elementos animados tienen un carácter más aleatorio, siendo sólo formas.

³ Los cortos anteriores fueron realizados bajo el sello productor *Narciso Films*. Esto es distinto en *Zooz*, que pertenece a la productora *animación libre*.

el espacio – nuevamente cámara blanca – y es animada por reemplazo. El hombre empuja una pequeña cajonera, que posteriormente servirá para guardar distintos elementos pero también funcionará como un elemento expensor de la espacialidad: Entre el adentro de sus cajones y el exterior se establecerá un juego de ritmos, con distintos “personajes” interactuando. La espacialidad de Zooz es fluída. Los papeles como objetos a animar siguen estando presentes, la imagen de la pantalla se transforma en una imagen impresa en un papel, que se arruga y da paso a la secuencia / escena siguiente. Los personajes sufren metamorfosis y mutan también en su materialidad, una bolita de plastilina se transforma en el hombre impreso en fotos; la cajonera se transforma en figuras animales de papel, y el hombre las mata. En relación a las animaciones anteriores, Zooz es mucho más compleja desde lo narrativo y la materialidad de los objetos y medios manipulados por los realizadores (fotografía, galletitas, objetos reales, papeles, dibujos, etc.) se encuentra mucho más incorporada al relato. Desde el sonido, encontramos puntos de contacto con 14 Paisajes en los elementos que componen la banda sonora, principalmente sonidos animales.

A modo de cierre

Podemos afirmar que no existe una noción única de lo que se considera “animación experimental”. A lo largo de este ensayo hemos revisado distintas formas de entender el término, algunas contradictorias entre sí. El término “animación experimental” ha sido utilizado para tantas cosas que, finalmente, no aplica para definir a ninguna.

Un denominador común en la mayoría de las definiciones revisadas es la cualidad de la animación experimental como objeto artístico, a diferencia de la animación más ortodoxa o tradicional. Esta última, si bien posee cualidades artísticas, es mayormente considerada un objeto de mercado.

Entendemos que el término “animación experimental” podría ser reemplazado por términos más precisos, de acuerdo a lo que se esté analizando: Si el recorte contemplase a la obra, consideramos que los términos “animación abstracta”, “film absoluto”, “animación no

narrativa”, “animación plástica”⁴ pueden ser más concretos sobre el sentido que intentamos otorgar. Si el enfoque contemplase al realizador, haciendo énfasis en su estilo, el término “animación de autor” aplica en forma más pertinente. Finalmente, si el énfasis está puesto en el modo de construcción de la obra, creemos más acertado referirnos al “proceso de experimentación”.

Estamos convencidos que la dificultad en conceptualizar a este extenso fenómeno de la animación contemporánea surge de las propias características del medio. Hacemos nuestras las palabras de Traslaviña cuando expresa que la animación es un medio de expresión bastante híbrido, que puede valerse de todas las expresiones artísticas y cuyo único límite es el dado por el realizador (2008:2). Siendo la animación un arte moderno (Manovich, 2006) la cualidad de experimental es parte constitutiva de sí misma.

Por último, sobre Delfini podemos indicar que encontramos en su producción elementos que nos permitirían inscribir su obra dentro de la corriente de la “animación plástica”, configurándose así como un exponente local y contemporáneo de la misma; y que en sus películas se observa la maduración de un estilo propio y particular, configurándose por ende también como animación de autor. Sus cortometrajes se inscriben en la tradición de animación con un claro énfasis en lo formal. La imagen resultante es de tipo fotográfica, y su técnica más desarrollada es el stop motion (e hibridaciones sobre la misma). La fuerte iconicidad de la imagen se desprende del tipo de animación que realiza, puesto que el movimiento no posee intencionalidad de mimesis sino que reconfigura la forma fotografiada. En sus cortos, la espacialidad es simultáneamente muy concreta e indefinida. Los elementos que Delfini anima – ya sean muñecos, papeles doblados, pequeñas esculturas, fotografías impresas en papel – tienen una materialidad concreta que atraviesa la pantalla.

Referencias bibliográficas

⁴ Arriesgamos “animación plástica” como una primera traducción del término “fine art animation”.

- DICKIE, G. (2005) *El círculo del arte*. Una teoría del arte. Paidós. Buenos Aires.
- FURNISS, Maureen (2009). *Animation – Art and Industry*. John Libbey. Herts. Cap. 1.
Starr, Cecile. Fine Art Animation
- MANOVICH, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
Buenos Aires.
- MORITZ, W. (2004) *Optical Poetry. The life and work of Oskar Fischinger*. Indiana
University Press. Bloomington.
- RUSSETT, R. y STARR, C. (1988) *Experimental Animation. Origins of a new art* (2°
Edición). Da Capo. New York.
- SITO, T. (2006) *Drawing the line. The untold story of animation unions from Bosko to Bart
Simpson*. University Press of Kentucky. Lexington.
- WELLS, P. (1998) *Understanding Animation*. Routledge. London.
- WELLS, P. y HARDSTAFF, J. (2008) *Re-imagining animation. The changing face of the
moving image*. Ava Academia. Lausanne.

Documentos web

- CalArts (2014). *CalArts Fact Sheet | CalArts*. Documento web. Disponible online en
[<http://calarts.edu/calarts-fact-sheet>] (Última visita 11/11/2014)
- CalArts (2014). *Frequently Asked Questions | School of Film/Video*. Documento web.
Disponible online en [<http://filmvideo.calarts.edu/faq>] (Última visita 11/11/2014)
- CalArts (2014). *History | CalArts*. Documento web. Disponible online en
[<http://calarts.edu/about/history>] (Última visita 11/11/2014)
- CalArts (2014). *Program in Experimental Animation | School of Film and Video*.
Documento web. Disponible online en [[http://filmvideo.calarts.edu/programs/experimental-
animation](http://filmvideo.calarts.edu/programs/experimental-animation)] (Última visita 11/11/2014)
- DELFINI, P. (s/d). *Pablo Delfini* Documento web. Disponible online en
[<http://www.pablodelfini.com.ar/>] (Última visita 11/11/2014)
- DELFINI, P. (s/d). *Animación Libre*. Documento web. Disponible online en
[<http://animacionlibre.blogspot.com.ar>] (Última visita 11/11/2014)
- DILL, J. (1999). *Jules Engel: the mentor*. Documento web. Disponible en

- [<http://www.awn.com/mag/issue4.02/4.02pages/dillengel.php3>] (Última visita 17/11/2014)
EYEWORCS Festival of Experimental Animation (2014). *About*. Documento web, disponible online en [<http://eyeworksfestival.com/about>] (Última visita 17/02/2015)
- JACOBY (s/d). *Pablo Delfini | Bola de Nieve*. Documento web. Disponible online en [<http://boladenieve.org.ar/artista/4690/delfini-pablo>] (Última visita 11/11/2014)
- OIAF (2014). *Ottawa International Animation Festival | Categories*. Documento web. Disponible online en [https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=166&Itemid=808&limit=1&limitstart=2] (Última visita 15/12/2014)
- PONTIFICIA Universidad Javeriana (2014). *Animación Experimental*. Documento web. Disponible online en [<http://www.javeriana.edu.co/educon/animacion-experimental>] (Última visita 20/11/2014)
- RETAMOZA, Jorge (s/f). *Música para cine y video*. Documento web, disponible online en [http://www.retamoza.com.ar/videos_cine.htm] (Última visita 10/10/2014)
- TAYLOR TURNER, Pamela (2003) *Content and Meaning in Abstract Animation*. Virginia Commonwealth University. Richmond. Disponible online en [<http://www.people.vcu.edu/~ptturner/website/sources/Turner%20Course%20Notes-Color1.pdf>] (Última visita 12/12/2014)
- TRASLAVIÑA, Cecilia (2008). *Animación Experimental en América Latina*. Documento pdf, disponible online en [<http://www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf>] (Última visita 10/10/2014)
- UDIAYER, Akshata (2008). *Experimental Animation*. Documento web, disponible en <<http://allaboutanimation.com/web/animation-basics/techniques-of-animation/experimental-animation/>>

2.2 Otras relaciones entre animación y vanguardia. Música y abstracción, la alianza consumada

Alonso María Alejandra
Universidad Nacional de las Artes
Universidad de Buenos Aires

La animación asociada a las vanguardias señala rápidamente a Alexandre Alexeïeff, Norman McLaren y Oskar Fischinger por sus trabajos experimentales, sus composiciones abstractas y su estrecha y particular relación con la música.

Alexandre Alexeïeff se vincula con el cine experimental y los movimientos de vanguardia a partir de sus prácticas artísticas y sus relaciones sociales, se destaca su manera de hacer dialogar la armonía sonora y la armonía visual:

“maestro de las bellas artes, amigo de escritores como Philippe Soupault y André Malraux, participante ‘cauteloso’ en el movimiento surrealista y las vanguardias (su aversión innata al bullicio y la publicidad le impidieron convertirse en protagonista), Alexeïeff estuvo considerado como un cineasta experimental, al que debía juzgarse en función de sus aportaciones lingüísticas a la historia el cine. *Une nuit sur le Mont Chauve* surgió, y aun se mantiene, como una solución al viejo problema de la concordancia entre la música de los sonidos y la música de las imágenes; los grabados animados de Alexeïeff se consideran una reafirmación del potencial lingüístico del medio cinematográfico.” (Bendazzi 2003: 111)

Otro de los nombres que se destacan desde la historia de la animación por sus trabajos de experimentación es el de Norman McLaren, un escocés que posteriormente se radicó en Canadá. Comenzó estudiando cine y luego experimentó dibujando directamente sobre el acetato de las películas, interviniendo inclusive la banda sonora de manera manual. Entre sus obras figuran trabajos figurativos y comerciales, pero se lo asocia a la vanguardia por sus obras abstractas, que compuso a partir de formas geométricas, líneas y puntos animados. La obra de McLaren suele desconcertar al espectador habituado a otro tipo de

comunicación visual que no posee el gusto por el arte no objetivo ni por sus manifestaciones cinematográficas.

“No todas la obras de McLaren son abstractas y no hay dudas de que tienen ‘contenido’. (...) y algunas de sus películas abstractas abundan en pasajes narrativos o figurativos. No obstante, la existencia de contenidos preocupaba muy poco a McLaren. Según sus propias palabras, la animación no es el arte de mover dibujos: es el movimiento dibujado; la clave no es lo que uno ve en el dibujo, sino lo que se produce entre los dibujos de una serie.” (Bendazzi 2003: 117)

El alemán Oskar Fischinger fue un artista técnico al que le interesó la idea de desarrollar pinturas móviles. Sus obras demuestran una búsqueda por el ritmo visual, incluso aquellas que no poseen música de fondo. Se destacan sus configuraciones visuales abstractas.

“La producción de Fischinger incluye al menos cinco obras mayores, la primera de las cuales es el grupo de *Studien*. Los *Studien* comparten unos mismos rasgos técnicos y estilísticos y pueden entenderse como capítulos de una novela. Se componen de elementos abstractos (puntos, formas geométricas), que se entrelazan y se mueven en correspondencia con el sonido; cada uno de estos elementos contribuye a crear una sinfonía óptica.” (Bendazzi 2003: 124)

Aunque la relación con la música no era uniforme entre estos tres artistas, este lenguaje no estaba ausente en sus condiciones productivas, aun cuando lo excluían de sus trabajos.⁵ En este sentido, cuando se asocia a estos artistas con las vanguardias se destacan sus componentes abstractos visuales y su relación con la música, especialmente por su calidad no figurativa.

“La vinculación entre animación y abstracción será una que perdurará no sólo por la necesidad técnica de simplificar los dibujos

⁵ “La actitud de Fischinger ante la música era más oscilante. En principio afirmó que la música no era más que un medio para atraer al público, que ya conocía un cierto tipo de ‘música’ o que, en todo caso, la encontraba agradable. (...) En la medida de lo posible las películas debían ser mudas. Más adelante, opinó que la música era un estímulo que inducía al público a prestar atención a las imágenes del cine abstracto. (...) Amaba la música y quería imitarla, tomando de ella los secretos de la armonía, la melodía y el contrapunto, para trasladarlos al campo de las imágenes. Fischinger solía decir que su sueño era crear una nueva forma artística, que definía como ‘ritmo del color’.” (Bendazzi 2003: 124)

para lograr la realización del conjunto por la cantidad de fotogramas requeridos, simplificar las relaciones entre elementos en cuanto a la continuidad en la sucesión, sino por la condición de representación de formas no existentes del otro lado de la pantalla que la animación presenta” (Kirchheimer 2014:43).

Asimismo se señala como elemento relacional entre animación y vanguardia los encuentros con artista de vanguardia, y sus experiencias en espacios alejados de lo masivo, lo comercial y el entretenimiento. Aunque estos encuentros no fueron la figura central de sus trayectorias ni ellos se constituyeron como protagonistas en esas esferas. Alexandre Alexeïeff participaba en el movimiento surrealista y otras vanguardias y “Fischinger mantenía una estrecha relación con Moholy-Nagy, Kandinsky y el grupo de la Bauhaus. Fue invitado a participar en este último, pero su individualismo le impidió aceptar esta oferta.” (Bendazzi 2003: 123).

Relaciones informales, clandestinas y no evidentes

Como mencionábamos anteriormente, animación y cine experimental, o vanguardia, se asocia de manera habitual con Alexeïeff, McLaren y Fishinger, especialmente a partir de sus obras no comerciales, abstractas, con fuertes elementos traspuestos de la composición musical. Sin embargo podemos encontrar rastros y gestos vanguardistas en lugares inesperados. Me gustaría destacar dos cortometrajes animados que se estrenaron y perviven en el ámbito comercial, masivo y del entretenimiento que quebraron con la hegemonía de su época e impusieron algunos gestos reflexivos sobre el propio lenguaje que marcaron la historia de la animación. Y que obviamente no se incluyen en la historia de ninguna vanguardia ni se asocian al cine experimental.

En oposición a los trabajos experimentales distanciados del cine comercial, en Hollywood se consolidó una industria del entretenimiento, fuertemente caracterizada por su desarrollo cinematográfico. Vanguardia e industria parecen en este aspecto diametralmente opuestas. Sin embargo podemos encontrar en estos cortometrajes animados (estrenados en cine, y posteriormente emitidos en televisión innumerables veces), con su fuerte carga peyorativa

por pertenecer a un espacio asociado a la industria y al entretenimiento, obras que se destacan por contrastar con el estigma propio de su entorno⁶. En este contexto es posible encontrar textos que recuperan el espíritu vanguardista a partir de diferentes configuraciones discursivas.

No pretendo dar cuenta de rastros o jirones de la vanguardia en los cortometrajes animados, sino postular a estas obras de animación como cercanas a las vanguardias en su totalidad, en las que el principal objetivo es la reflexión sobre los límites del propio lenguaje, no como la asimilación de algunas operatorias estéticas de la vanguardia. A diferencia de algunos autores que postula al cine clásico de Hollywood en una dialéctica entre el estatismo y la incorporación de desvíos o innovaciones⁷, estos dibujos animados son en su totalidad una autocrítica o reflexión sobre el lenguaje animado, sus límites materiales y las censuras del verosímil (social y de género o lenguaje).⁸

⁶ Si el cine logró establecer algunos de sus objetos como obras estéticamente legítimos, en oposición el espacio de la pantalla chica es asumido como de menor calidad en diferentes aspectos. Por otro lado esta dicotomía entre alto y bajo, mejor y peor, también se establece entre los lenguajes más indiciales como el cine de acción en vivo y la animación, la cual no presupone la existencia empírica de los objetos o sus movimientos frente a una cámara que los captura. En este sentido los dibujos animados, cortos (y recordados como televisivos) y sufren de una doble estigmatización entre los lenguajes audiovisuales y sus espacios de circulación social. “La explicación tal vez se encuentre en el tradicional trato despectivo que el cine de animación en general ha sufrido por parte de los historiadores, críticos y analistas de cine. Se lo ha considerado habitualmente un arte menor, menospreciado por un gran sector de la intelectualidad que lo ha etiquetado como algo meramente artesanal, intrascendente, carente de contenidos serios, un mero entretenimiento, un mero entretenimiento para público poco maduro...” (Delgado Sánchez, 2014: 13)

⁷ Por ejemplo los planteos de Sánchez – Biosca: “Nuestra reflexión apunta a la función que tiene la experimentación y, a la postre, la vanguardia como factores dinamizadores del cine clásico. Por ser más precisos, se tratará de establecer el tratamiento que Hollywood hace de los recursos de las vanguardias, es decir, el proceso de integración de lo radicalmente diferente.” (Sánchez-Biosca 2004: 141)

⁸ Si bien los cortometrajes animados tomados como ejemplo y referentes fueron originalmente estrenados en cine, se produjeron en el periodo de surgimiento, transición, y establecimiento de la televisión como medio hegemónico de la comunicación masiva. En este sentido debemos destacar que estos cortometrajes tiene entre sus condiciones de producción los

Greenberg destaca como gesto vanguardista la exploración de los límites del lenguaje y la puesta en escena o exposición de esos límites en la propia obra.

“Picasso, Braque, Mondrian, Kandinsky, Brancusi, y hasta Klee, Matisse y Cézanne tienen como fuente principal de inspiración el medio en que trabajan. El interés de su arte parece radicar ante todo en su preocupación pura por la invención y disposición de espacios, superficies, contornos, colores, etc., hasta llegar a la exclusión de todo lo que no esté necesariamente involucrado en esos factores.”
(Greenberg, C. 2002, [1961]:19)

Siguiendo a este autor, quisiera destacar operaciones de metalenguaje presentes en cortometrajes animados que muestran a gritos sus condiciones de producción y los límites de su lenguaje.

En el cortometraje *Duck Amuck* (Chuck Jones 1953) el Pato Lucas intenta llevar adelante un *cartoon*⁹ tradicional y se ve reiteradamente impedido por diferentes acciones del ¿director? Desde la primera escena el fondo de la caricatura se ve alterado, y en consecuencia el pato -¿actor? ¿personaje?- queda desubicado entre su vestuario y la escenografía, situación que intenta remediar saliendo de la escena y volviendo a entrar con otra vestimenta. Ya en estos juegos de similaridad con el teatro comienzan a exponerse los límites del lenguaje animado y sus condiciones de producción. El pato hace como si fuera un actor empírico, asimilando el mismo juego de referencia en relación a la escenografía y el vestuario. Cuando vuelve al centro de la escena trata de seguir una secuencia vinculada con la nueva situación planteada por el fondo y este vuelve a alterarse generando otra vez una distorsión entre el personaje y la escenografía. Estos primeros juegos de alteración de la imagen se van a ir agudizando, entorpeciendo cada vez más las intenciones del pato en su intento de desarrollar su rol como protagonista del *cartoon*.

requisitos y restricciones que el nuevo medio comenzaba a imponer a los cortometrajes animados que luego migrarían a la pantalla chica.

⁹ Los *cartoons* se caracterizan por sus relatos frustrados, a partir de la promesa de una transformación que no se concreta o se resuelve como degradación o empeoramiento de la situación inicial. Habitualmente están protagonizados por dos personajes dicotómicos con objetivos enfrenados a lo largo de la narración. (Alonso 2014)

Los obstáculos para el desarrollo del relato provienen de los diferentes elementos que configuran el lenguaje del dibujo animado, se altera lo sonoro desde un profundo silencio hasta la incongruencia entre lo que se ve y se escucha, desaparecen totalmente los fondos, dejando a Lucas sin contexto, y frente a los reclamos del pato por la restitución del espacio se llega incluso a correrlo del cuadro, se desencuadra al personaje dejando a mitad de la pantalla la división entre fotogramas, evidenciando de esta manera su condición fílmica, su base fotográfica reproducida mecánicamente. Este cortometraje contiene casi todas, por no decir todas, las maneras posibles en que un dibujo animado puede evidenciar su materialidad, y estos gestos serán retomados infinitamente por otros *cartoons*, aunque ningún otro aglutina de manera tan densa y absoluta todas las posibilidades de exposición y reflexión sobre el propio lenguaje como lo hace este caso.

Otro elemento que vuelve más que obvios estos juegos es la presencia de un lápiz, una goma y un pincel que interviene la pantalla alterando los elementos que componen la escena. Continuamente la goma borra y el lápiz restituye el dibujo, aunque nunca conforma a Lucas, sino más bien construye su ira hasta terminar con sus posibilidades de protagonizar el dibujo animado. Al término del mismo el encuadre se abre totalmente, evidenciando al dibujante detrás del lápiz, quien como podíamos imaginar no es otro que Bugs Bunny.

Este cortometraje utiliza como figuras retóricas y guiños enunciativos todos los pliegues posibles del lenguaje, evidenciando y a la vez reflexionando sobre las posibilidades de estas materias de la expresión y los límites del lenguaje en el que se asienta.

Asimismo el cortometraje *The Screwy Truant* (Tex Avery 1945) incluye también muchas de las operaciones textuales propias de los dibujos animados, incorporando además juegos paratextuales que profundizan la mirada crítica y autorreflexiva sobre el dispositivo, el lenguaje y el género.¹⁰ En los cortometrajes animados (aunque también en otros lenguajes audiovisuales) el peritexto está conformado por las placas al inicio y al final del

¹⁰ “Un elemento de paratexto, si es un mensaje materializado, tiene necesariamente un *emplazamiento* que podemos situar por referencia al texto mismo: alrededor del texto, en el espacio del volumen, como título o prefacio y a veces inserto en los intersticios del texto, como los títulos de capítulos o ciertas notas. Llamaré *peritexto* a esta primera categoría espacial, ciertamente la más típica.” (Genette 2001:10)

audiovisual, que indican el comienzo y el final, los nombres de los sujetos involucrados en el proceso de producción (Director, compositor musical, camarógrafo, locutor), en algunos casos los elementos del peritexto también pueden incluirse en el desarrollo del audiovisual, apareciendo como una voz en *off* o texto escrito que ancla algún dato específico y referente (año, ciudad, relación con hechos reales).

El cortometraje *The Screwy Truant* provoca un quiebre en el horizonte de previsibilidad propio de los paratextos del cortometraje, aun del género *cartoon*. Algunas placas típicas del principio y el final están sutilmente modificadas como así también el protagonista interrumpe el relato audiovisual para poner en escena la placa del título provocando una reflexión sobre los contenidos, el género y el lenguaje.

Se desarrolla la historia hasta que los personajes del cuento popular *Caperucita Roja* interrumpen el relato; frente a este desvío Ardilla Roja detiene al Lobo Feroz, se estira hacia arriba y baja, como si fuera una cortina, las placas del comienzo del cortometraje en las que se explicitaba el título de la historia y su protagonista.

A partir de este gesto, que puede pasar inadvertido al comienzo de los cortometrajes analizados, se abre un juego que gira en torno de los límites y posibilidades del lenguaje animado en relación al cine de acción en vivo, esa distancia entre lo que sucede en pantalla y el detrás de cámara, en el cual se puede acceder a los sujetos empíricos que representan los papeles o personajes en cada escena. Pecando de obviedad, debemos decir que esto es solo un juego retórico (y enunciativo) en la animación, ya que tanto el personaje de la primera enunciación, como aquel que juega a salirse del libreto y mirar a cámara son igual de *dibujados*, ninguno *es ni existe* por fuera de esa animación.

Como lo que plantea Greenberg frente a la pintura, aunque sin tanto extremismo, estos cortometrajes manifiestan las inspiraciones y búsquedas de Chuck Jones y Tex Avery al utilizar el medio y las materialidades con las que trabajan como motivos incluidos en los temas de sus obras. Jugando con los límites y la puesta en evidencia de los mismos, dejando que Lucas se salga del fotograma, o que la Ardilla Roja retome las placas de presentación del cortometraje para explicarle a otro personaje su impertinencia en el relato.

Saliendo del closet, relaciones expuestas a otra luz

Los casos de Tex Avery y Chuck Jones, (también podríamos incluir en la lista a Robert Cannon y Bob Clampet), son claros ejemplos de genios sin aires de artistas, que sin negarse a la producción dentro del sistema económico capitalista, encontraron la posibilidad de decir y hacer cortometrajes animados comerciales que reflexionan sobre los límites del lenguaje y provocan una mirada crítica sobre sus condiciones de producción. En este sentido me resultan más llamativos y valiosos sus gestos desde el interior del propio sistema, a modo de resistencia. Estos directores sin ponerse título de artistas, sin buscar distancia de los lenguajes y medios mundanos, como el cine de animación cómico, figurativo, narrativo, con diálogo, lograron fisuras y quiebres en el modelo hegemónico y dominante de su época, cristalizando una nueva manera de hacer animación que trasciende hasta nuestros días.

Estas configuraciones críticas y reflexivas sobre el lenguaje potencian su significado si además tenemos en cuenta las condiciones políticas y económicas en que surgieron estos cortometrajes. Los estudios Disney desarrollaban sus películas bajo un estándar de trabajo en el que no se reconocían los nombres de los trabajadores (directores, dibujantes, animadores, coloristas, y una larga lista de etcéteras) en los créditos de los cortometrajes¹¹, como tampoco se permitían los desvíos ni la autonomía creativa, sino que había que seguir al pie de la letra las indicaciones del gran director Walt Disney. Luego de una huelga histórica de 1941 en los estudios Disney, en protesta por estos y otros inconvenientes laborales, muchos animadores fueron despedidos.¹² Warner Bros. y Metro Goldwyn Mayer

11 “El Estudio Disney no comenzó a incluir los títulos de créditos en sus cortos hasta 1945.” (Fonte 2004: 17). “(...) Sin embargo, uno de los aspectos más sorprendentes del Estudio Disney fue el hecho de que no se reconociera públicamente la labor de todos esos trabajadores. Salvo los tres primeros corto.” (Fonte y Mataix 2001: 79)

12 “En 1941, la empresa, que siempre se había caracterizado por su espíritu de entusiasmo y de colaboración, se vio gravemente afectada por una huelga de animadores, en reivindicación de mejores contratos y salarios, que se mantuvo entre el 28 de mayo y el 29 de julio. (...) El deterioro del ambiente y la intervención norteamericana en la Guerra provocaron que varios artistas excelentes abandonaran la Disney, entre ellos Art Babbitt, Vladimir William Tytla, John Hubley, Stephn Bosustow, Dave Hilberman y Walt Kelly.” (Bendazzi 2003: 67)

recibieron a muchos de estos artistas con un clima laboral menos estrecho. Los nuevos equipos de trabajo constituidos en estos estudios favorecieron la renovación y diversidad de formatos, temáticas y estéticas.

Podemos vincular este tipo de animaciones con operaciones propias de las vanguardias teniendo en cuenta que “gran parte del esfuerzo no referencial de las vanguardias está en que no sólo se ‘comunica’ acerca de las cosas del mundo sino sobre el propio lenguaje y sus condiciones productivas y de posibilidad. Hasta el punto de que las vanguardias como tales no sólo cuestionan al cuadro como la ‘ventana abierta al mundo’ sino a la noción misma de obra de arte, de trabajo artístico, de figura de artista y de receptor vigentes, a partir del avance sobre su materialidad y sus modos de producción.” (Koldobsky 2008: 7) y extendiendo este desarrollo a los cortometrajes animados de Avery y Jones, podemos afirmar que en estos dibujos animados se reflexiona profundamente sobre los límites del propio lenguaje haciendo extensiva esa reflexión crítica al sistema de producción y la dominante estilística disneyana. Es por estos motivos que postulo a estos cortometrajes como una especie de obras vanguardistas encubiertas, operando desde el interior del propio sistema de producción y reproducción de sus condiciones, señalando desde el propio lenguaje sus límites y restricciones, pero también sus posibilidades de decir quebrando los horizontes de expectativas, fisurando lo decible y los modos de decir establecidos.¹³ Las operaciones presentes en estos cortometrajes animados actúan como una mirada reflexiva, e incluso autocrítica, sobre el propio lenguaje y el propio sistema. De manera explícita dan cuenta de sus modos de producción, de las materialidades sobre las que se asientan, jugando en la interacción de las mismas. Aunque también, pero de manera más silenciosa, en estos gestos se apunta contra el modelo hegemónico de producción. Así la crítica en estos cortometrajes trasciende la mirada sobre el lenguaje y fractura a la animación

¹³ También en esta reflexión me siento inspirada por Bürger cuando dice: “Se vuelve evidente una de las tesis centrales de la estética adorniana: ‘la clave de todo contenido del arte reside en su técnica’. Esta tesis solo puede ser formulada porque, desde el último siglo, ha cambiado la relación del momento formal (técnico) de la obra respecto del contenido (su mensaje) y porque, por lo tanto, la forma se ha vuelto predominante.” (Bürger 2010,1974: 28)

institucionalizada como legítima, produciendo fisuras en el modelo hegemónico y dejando huellas en futuras producciones.¹⁴

Referencias bibliográficas

- ALONSO, M. (2014) “Dime quién eres y te diré con quién andabas... *Spin off*, relaciones interdiscursivas evidentes entre dibujos animados”, En *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. Imago Mundi. Buenos Aires. En prensa.
- BENDAZZI, G. (2003) *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Ocho y medio. Madrid.
- BENJAMIN W. (2011[1936]) “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica y otros escritos*. Ediciones Godot. Buenos Aires.
- BÜRGER, P. (2010, 1974) “Teoría de la vanguardia y ciencia crítica de la literatura”, en *Teoría de la vanguardia. Las cuarenta*. Buenos Aires.
- DELGADO SÁNCHEZ, C. (2014) *Tex Avery*. Ediciones Cátedra. Madrid.
- DURAN, J. (2008) “Otras propuestas de animación”, en *El cine de animación norteamericano*. Editorial UOC. Barcelona.
- FRANÇOIS, A. (2009) *La vanguardia en el cine*. Ediciones Manantial. Buenos Aires.
- FONTE J. y MATAIX O. (2001) *Walt Dinsey, El hombre, el mito*. T & B Editores. Madrid.
- FONTE, J. (2004) *Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos de Disney*. T&B Editores. Madrid.
- GREENBERG, C. (2002, 1961) “Vanguardia y Kitsch (1939)”, en *Arte y cultura*. Paidós. Barcelona.
- GENETTE, G. (2001) *Umbrales*. Siglo XXI. México.

¹⁴ Salvando las distancias, que son muchas, debo evidenciar que esta reflexión sobre la autocrítica en los dibujos animados está inspirada en el siguiente enunciado de Bürger: “Mi segunda tesis es: con los movimientos históricos de vanguardia, el arte, en tanto parte del sistema social, ingresa al estadio de autocrítica. El dadaísmo, el movimiento más radical de la vanguardia europea, no practica una crítica a las corrientes artísticas que la precedieron, sino que apunta contra la *institución arte*, tal como esta se conformó en la sociedad burguesa.” (Bürger 2010,1974: 31)

KEEFER C. y GULDEMOND J. Edit. (2013) *Oskar Fischinger (1900 – 1967)*. EYE
filmmuseum. Amsterdam

KIRCHHEIMER, M. (2014) “Problemas de lectura: la animación cinematográfica
contemporánea y sus campos de tensión genérico-estilística” Tesis para optar por el título
de Doctor en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos
Aires.

KOLDOBSKY, D. (2008) “Un efecto de las vanguardias”. En revista *Figuraciones* n° 4:
“Las muertes de las vanguardias”, Área transdepartamental de Crítica de Artes, IUNA
www.revistafiguraciones.com.ar

SÁNCHEZ-BIOSCA V. (2004) Cap. 5 “La asimilación de la vanguardia por Hollywood”
en *Cine y vanguardia artística*. Paidós. Barcelona.

3

**CONSTRUIR EL “REAL” EN LA ANIMACIÓN
CONTEMPORÁNEA**

3.1 *La animación no ficcional. Un análisis de la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir.*

Luciana Pinotti

Universidad de Buenos Aires

Universidad Nacional de las Artes

Dice Jean Vigo que el documental es “un punto de vista documentado” (Alsina Thevenet y Romera I Ramió, 1980:130). Así como también, Gustavo Aprea lo reafirma considerándolo como “un tipo de mirada” (2011). Tanto uno como el otro comprenden que el documental es una manera de abordar lo social, ahora bien, qué sucede cuando entra en juego con otros lenguajes como el animado, de qué manera se abordará lo social, con qué fin se introducirá la animación, qué escena enunciativa convocará, qué le aportará o qué le restará al documental en cuanto a sus procesos de significación.

Dada estas cuestiones será fructífero analizar los procesos de verosimilización que incorporan/yuxtaponen/articulan animación para analizar aquello que define Aprea como “efecto documentalizante”, que le da sentido al documental y lo diferencia del régimen ficcional. Así como también, describir las distintas funciones que cumple la animación dentro del documental.

A partir de una perspectiva sociosemiótica y desde una concepción del documental como dispositivo se analizará al documental animado *Vals con Bashir* (2008) de Ari Folman. El objeto central de este trabajo será realizar un aporte al estudio de los documentales animados, teniendo en cuenta sus especificidades técnicas y de lenguaje, para poder dar cuenta de las funciones de la animación en relación a la construcción de los procesos de significación en el campo del documental.

Para tener un orden adecuado, la exposición quedó integrada por una primera parte, en donde se explican las cuestiones teóricas sobre el documental, la animación y el documental animado y luego, se han retomado las principales conclusiones del análisis del film seleccionado.

El cine documental

El cine documental como fenómeno social se constituyó luego de que el cine de ficción se consolidara (Aprea, 2011). Desde la década de 1920, surgen manifestaciones que proponen un “nuevo tipo de cine” que retome problemáticas de la vida social y que tenga funciones distintas al del cine comercial, como la de “educar al espectador” o “denunciar la realidad social”. Entre estas propuestas, se encuentran las definiciones del “Cine Ojo” integrado por Jean Vigo quien define al cine documental como “un punto de vista documentado” (Alsina Thevenet y Romera I Ramió, 1980:130)

Luego de que el cine documental se expandiera y comenzara a ser relacionado con distintas prácticas sociales, se fueron conformando dos perspectivas teóricas que concibieron al documental de manera distinta.

Entre ellas, se ubica la de Bill Nichols o la de David Bordwell, Staiger y Thompson (1997) quienes consideran al documental como un género específico dentro del lenguaje cinematográfico y por el otro, se encuentra la de Roger Odín (Guathier, 1995 y Nepoti, 1992) que considera al documental como un conjunto complejo que excede la idea de género único, por lo tanto lo define a partir del efecto de sentido que generan dichos films denominado como: “documentalizador”. Dentro de esta postura, se va a ubicar también la de Gustavo Aprea (2011) definida por el mismo como “operativa”, ya que enlaza al fenómeno documental con el concepto de dispositivo.

Esta concepción sobre el documental le permite pensar a Aprea (2011) que existen distintos géneros diferenciables dentro del documental que se relacionan con distintas prácticas sociales, como por ejemplo: las estéticas, didácticas, políticas, etc. A su vez, este “efecto documentalizador” permite que textos ficcionales se adapten a aspectos formales del documental para generar un tipo de verosimilitud que apele a lo real y por otro lado, posibilita que un documental utilice dramatizaciones o fragmentos de filmes ficcionales, o en el caso de nuestro objeto de estudio, lenguaje de animación.

Por esta cuestión, Aprea además de caracterizar al documental, lo va a definir a partir del concepto teórico de la semiótica: dispositivo. Entendido como:

“Un conjunto de productos, una manera de pensar la articulación de varios elementos en virtud de la solidaridad que los vincula y

combina. Estos elementos se sostienen sobre distintos tipos de materialidad y se vinculan a través de diferentes tipos de redes conceptuales. En ese sentido, puede señalarse que los dispositivos tienen componentes materiales y organizacionales” (2011).

¿Qué es la animación?

El cine de animación se define a través de la propiedad de “darle vida a lo inanimado” (Duran, 2008). La particularidad que posee es la constitución de su lenguaje, creado a partir de la técnica de grabación de imagen por imagen, ya sean producto del dibujo (manual o por computadora), fotografía (Stop Motion), entre sus diversas técnicas. En la sucesión de estas imágenes estáticas se genera el “efecto de movimiento” (Alonso, 2009) propio del lenguaje cinematográfico.

Es decir, que el “efecto de movimiento” es lo que le da identidad a la animación. En relación a este último aspecto, la autora Yébenes Cortes agrega el “efecto de provocación” en el lenguaje animado, comparándolo con el cine ficcional: “El cine de animación es una provocación. Mientras que el cine de imagen real se basa en la realidad de movimiento, el cine dibujado tiene que provocar dicho movimiento, es decir, tiene que hacer que lo estático se haga real en el momento de la proyección” (Yébenes Cortes, 2010)

“Dar vida a lo inanimado”, “efecto de movimiento” y “provocación” son las características primordiales a tener en cuenta a la hora de analizar el lenguaje animado enlazado al campo documental. Por lo tanto, se abordará a una aproximación qué se entiende por documental animado.

Documental animado: algunas aproximaciones

Con la introducción del lenguaje animado en el cine documental, se genera una provocación en el espectador, ya que el documental cedería uno de sus rasgos más sobresalientes que es el régimen indicial presentes en las imágenes de acción en vivo o fotográficas para pasar a ser central el régimen de lo icónico de las ilustraciones de la animación.

Sin embargo, al pensar al documental bajo el concepto de dispositivo se puede pensar al documental como una “categoría que permite reconocer a una amplia variedad de obras producidas a través de diversos lenguajes audiovisuales” (Aprea, 2006:9).

Con la introducción del lenguaje de animación en el documental se producen nuevos procesos de significación. En relación con esto Alonso afirma respecto del dibujo animado “El hecho de ser fuertemente un ‘dibujo’ y luego animado, no oculta su producción sino que la pone de manifiesto”(Alonso, 2009).

Metodología: Hacia un análisis sociosemiótico de los documentales animados

La perspectiva desde la que se va abordar el análisis del corpus es la sociosemiótica, ya que se concibe a los documentales animados como “paquetes de materias sensibles investidas de sentido” (Verón, 1987). Estos *productos* investidos de sentido se corresponden con la dimensión social significativa de los fenómenos sociales que construyen el “real social”, que Verón denomina *semiosis social*. En definitiva lo que se intenta estudiar son los mecanismos que configuran sentido a los fenómenos sociales.

El documental, en este sentido, es un producto privilegiado, dado que la *historia* (Vallejo, 2007) que aborda supone un registro de un suceso extra-diegético, es decir que existe por fuera de la propia película. El documental aborda de manera específica “el real social”, ya que se presenta como una lectura de ese “fenómeno social”, una construcción, una mirada particular sobre aquello que se refiere. A su vez, el lenguaje de la animación le imprime un sentido específico, a partir de sus propias particularidades como es el hecho de poder “contarlo todo”.

El trabajo del analista, como explica Verón, es analizar estos “*paquetes*” que aparecen como cristalizaciones o fragmentos de la semiosis social, con el fin de abordar las configuraciones y operaciones que producen/produjeron sentido. Desde esta perspectiva, el sentido no es algo dado, ya que no está soportado en el producto, sino que puede reconstituirse su trayecto a partir de las “*marcas*” que se incorporaron a estos productos. En este sentido se piensa a los discursos como lugares de “*pasaje*” del sentido. Es decir, se trata de una configuración espacio-temporal del sentido.

Desde esta matriz analítica se busca describir las configuraciones de sentido, y el modo en que la animación opera en dicho proceso. Para desarrollar este enfoque, el trabajo se centrará en un *corpus* específico, constituido por el film *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008). El análisis se desarrollará a partir de tres niveles de configuración: el retórico, el temático y el enunciativo.

El análisis retórico de los textos permite describir la estructura de los mismos, es decir, cómo está dada su organización. En este sentido, se va a pensar al lenguaje animado como un elemento esencial en la significación del texto y no “adorno” u “ornamento” sino estructurando el sentido (Todorov, 1982).

Por su parte, el análisis temático permite abordar el tema del documental. Los “temas” no están dados de manera visible sobre el documental, son cuestiones generales y responden al orden histórico y cultural de la sociedad. Para esto César Segre (1985) indica que es a partir de los *motivos*, que están circunscriptos en la materialidad misma del texto que podemos llegar a ellos.

En cuanto al nivel enunciativo permite recrear la escena comunicativa construida por el discurso. A través de este nivel se puede reconstruir el tipo de enunciador y enunciatario que propone el film. El enunciador, responde a la instancia de producción, mientras que el enunciatario, es la de recepción; las dos son construcciones dentro del discurso no por fuera de él. Estas figuras en el documental permiten reconstruir la hipótesis que lo sostiene y se pueden analizar a partir de los encuadres, el montaje de las imágenes y el sonido, los ángulos de la cámara, entre otros¹⁵.

Finalmente, se realiza un análisis comparativo los distintos textos con el objeto de encontrar regularidades y diferencias en los distintos paquetes discursivos.

Documentales Subjetivos: *Vals Con Bashir*

¹⁵ Para más información consultar en METZ, C (1974) “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico”, Buenos Aires, *Lenguajes* 2. GONZALEZ REQUENA, Jesús (1987) “Enunciación, punto de vista, sujeto”, en revista *Contracampo* IX, 42, Págs. 6-47 y en METZ, Christian (1994) “La enunciación antropoide”, en *L’ennonciation impersonnelle ou le site du filme*, Klincksieck, París.

En la presente exposición, se ha seleccionado el documental *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008) categorizado como “documental subjetivo” o “performativo”. A partir de la clasificación de Bill Nichols (2001), quien considera que lo que toma la escena es la experiencia propia sobre algún suceso traumático, se trata de una perspectiva situada, corporizada y vivida por sujetos específicos como puede ser el director. A su vez, este tipo de documental pone el énfasis en la construcción del tipo de mirada y no en lo que se cuenta. Exacerba su punto de vista, a través de diferentes recursos cinematográficos (encuadres, tomas, imágenes) para dejar explicitado que por allí pasó un realizador. Este tipo de documental, vuelve consciente el aparato cinematográfico y el hecho que es una construcción, como tantas otras.

En el caso de *Vals con Bashir*, el film está organizado en función de que su realizador, el director Ari Folman, fue testigo de sucesos traumáticos que dejaron marcas permanentes en su vida.

Folman, ex soldado de Fuerzas de Defensa Israelíes, presenció no sólo la guerra contra el Líbano¹⁶ sino que fue partícipe de la masacre en los campos de Sabra y Chatila en Beirut¹⁷, al colaborar encendiendo bengalas que servían como señales para atacar el lugar. Este suceso se va a convertir en un trauma inenarrable para él, tal es así, que al comenzar el film

¹⁶ La Guerra del Líbano de 2006, conocida en Israel como Segunda Guerra de Líbano (en hebreo מלחמת לבנון השנייה, *Miljemet Lebanon Ha-Shniá*) y como Guerra de julio en el Líbano, fue un conflicto armado asimétrico entre las Fuerzas de Defensa Israelíes y el brazo armado de la organización chiíta Hezbolá, considerada como una organización terrorista por Estados Unidos, Israel y 4 países más, y que opera en territorio libanés y sirio. Dicho enfrentamiento comenzó el 12 de julio de 2006 y finalizó el 14 de agosto al entrar en vigencia la Resolución 1701 del Consejo de Seguridad de Naciones Unidas, que estableció un alto el fuego a partir de las 05:00 horas UTC de ese mismo día. En Wikipedia [http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra del L%C3%ADbano de 2006](http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_del_L%C3%ADbano_de_2006). Fecha de consulta 20/11/2012

¹⁷ La masacre de Sabra y Chatila fue una matanza de refugiados palestinos que tuvo lugar en dichos campos de refugiados, situados en Beirut Oeste, durante la Guerra del Líbano de 1982, a manos de la Falange Libanesa, en respuesta a la Masacre de Damour. Según una comisión interna israelí, la Comisión Kahan, las Fuerzas de Defensa de Israel apostadas en el Líbano estuvieron muy relacionadas con los hechos por no evitar las matanzas. Esta masacre mereció la calificación de acto de genocidio por parte de la Asamblea General de Naciones Unidas a través de su resolución 37/123.. En Wikipedia [http://es.wikipedia.org/wiki/Masacre de Sabra y Chatila](http://es.wikipedia.org/wiki/Masacre_de_Sabra_y_Chatila). Fecha de consulta 20/11/2012

no lo recuerda. Ese olvido será el eje que organiza al documental y en su desarrollo, lo intentará desentrañar con entrevistas a ex soldados, compañeros suyos y con la ayuda de un amigo psicoanalista.

A su vez, la reconstrucción o supervivencia de un trauma no es lo único que aborda el film sino que se explicita y se problematiza, la complejidad de representarlo y/o registrarlo en el documental.

En *Vals con Bashir*, en todo momento se problematiza la recuperación de la memoria. Por un lado, se tematiza a través de las diversas perspectivas que conceptualizan lo que significa la memoria. En el film se sostiene que la memoria, lejos de ser un recuerdo en abstracto, está atravesada por la vivencia de las personas, los sentimientos, la imaginación, los olvidos, entre otras cosas y por lo tanto, es una construcción subjetiva.

La memoria es fascinante. Toma este experimento psicológico a un grupo de personas se les enseña 10 imágenes distintas de su infancia. Nueve de ellas son realmente de su infancia y una es falsa: su retrato fue pegado en una feria que nunca visitó. El 80% se reconoció a sí mismo. Reconocieron la foto falsa como real. El 20% restante no pudo recordarla. Los investigadores preguntaron de nuevo. La segunda vez dijeron ahora recordar la imagen 'fue un maravilloso día en el parque con mis padres'. Recordaron una experiencia completamente fabricada. La memoria es dinámica. Está viva. Si algún detalle se pierde, la memoria rellena los huecos con cosas que nunca ocurrieron (Boaz, amigo psicoanalista de Ari Folman, *Vals con Bashir*).

A su vez, estas cuestiones no son sólo problematizadas en el orden de lo verbal, sino también, a través del tratamiento audiovisual. En este documental, la utilización de la animación sirve para fundamentar la hipótesis sobre la memoria, dado que la animación de por sí es una construcción, y por sus características exhibe su carácter de artificiosidad. Es decir, el lenguaje animado pone en evidencia que aquello que se ve está construido, rompe con el registro del vivo o lo fotográfico en donde el proceso de construcción es más difícil de observar. Si bien, todo documental es una construcción, con la introducción de la animación hace que aquello que se ve quiebre el orden normal, rompa con ciertas reglas y genera en el espectador una provocación, lo interpela haciendo que este modifique su postura, se adapte a un nuevo pacto de verosimilitud.

En *Vals con Bashir*, la animación está presente desde el comienzo. La técnica utilizada es muy semejante al rotoscopio, que consiste en pintar por encima fotogramas grabados con actores reales. Aunque se trata de una combinación de Flash con cortes clásicos de animación y 3D, lo que genera una mayor nitidez en los rostros y ambientes.

Además, en este film se establece un juego con los colores, los brillos y la nitidez. Cuando Ari Folman narra sus recuerdos más duros y menos claros, la animación torna colores oscuros, un juego con negro y amarillo, y a veces hay presencia de cierta nubosidad, marcando aún más que aquello que se está mostrando no está del todo nítido.

Otro modo de tratamiento del color es presentado, cuando narra un hecho que no recuerda muy bien y en parte lo registra como un sueño o una alucinación, los colores utilizados son de la gama de grises y azules.

Estos usos de la animación, a lo largo de la película, le otorgan el sentido específico de configurar el film. Con la utilización de la animación se sostiene la hipótesis de que la memoria o los recuerdos son una construcción y que siempre depende del punto de vista de quien la construya, lo que se relate.

Así como también, la animación permite exhibir la subjetividad del enunciador de manera directa con el espectador. La representación de los estados de ánimo, la utilización de colores para diferenciar momentos y recuerdos señala directamente el carácter subjetivo, corporizado de dichas vivencias.

Aunque, en *Vals con Bashir* la animación en sentido ilustrativo también está presente, lo hace en pocos casos; uno de los ejemplos es cuando Boaz le cuenta su concepción sobre la memoria a Folman y para hacerlo, utiliza la experiencia de entrevistas a personas sobre los recuerdos de la infancia (diálogo citado anteriormente). En este caso, la animación utilizada ejemplifica lo que cuenta Boaz y en el film se la diferencia, trabajando en la escena tonos más esfumados, mientras habla los objetos que están en la imagen se separan de la escena y se van colocando a medida que los nombra, así como los movimientos no son dinámicos sino rígidos. Asimismo, es la animación quien señala esta diferencia, dado que construye separadores, ya que el flujo de la animación se da en un tiempo diferente al que se va dando en el film en general. La animación misma puede señalar sus diferentes

funciones a partir de cómo es empleada, se diferencia cuando está configurando sentido, verbalizando subjetividades o siendo de ejemplo.

En cuanto a la posición enunciativa, en *Vals con Bashir* se presenta un enunciador que no sabe, que está traumatado, bloqueado por sus emociones y que a medida que transcurre el film se va desentrañando. En cuanto al enunciatario es caracterizado por ser activo, reflexiona junto con el enunciador. Está construido acompañando la interrogación por el saber que el enunciador va develando. El saber se encuentra a medida que se va desarrollando el film. A su vez, es un enunciatario que puede darse el lujo de desconcentrarse, dado que la organización del film es ordenada y a medida que se van sucediendo las entrevistas se va otorgando la información. El film responde a una estructura clásica del relato: desequilibrio inicial, desarrollo del conflicto y al final, resolución del conflicto (Todorov, 1996).

Por otro lado, en cuanto al “efecto documentalizante” mientras que en toda la película se pone en duda el recuerdo o la memoria de Ari Folman sobre aquello que vivió, no se pone en duda la existencia de la masacre de Sabra y Chatila, sino que se refuerza a través de la incorporación de imágenes de archivo, minutos antes de finalizar el film.

En la secuencia final, se observa a la ciudad derrumbada, con escombros, mujeres llorando, cadáveres, un chico camina haciendo equilibrio entre los cuerpos y finaliza con la imagen de un cadáver de un niño. Esta inclusión supone un giro en la propuesta enunciativa en que se venía desarrollando la película. En esta escena, se expone la “evidencia”, las “pruebas” en crudo. El objetivo de esta inclusión es convocar a un enunciatario a partir de lo pasional. Las imágenes de los cadáveres, los cuerpos apilados mezclados con los escombros, el cuerpo de un niño sin vida, la agonía de las mujeres caminando mientras sus gritos y llantos son los que toman la escena. El silencio. Imágenes grabadas y sonidos de archivo que cooptan la pantalla y evidencian el registro del evento. Lo posterior a la tragedia. Escena que busca la objetividad del evento, señala que: “ocurrió realmente”.

El salto de lenguaje, rotundo, además de buscar “conmover al espectador”, supone un giro retórico en cómo se iba desarrollando el film. Un film que en su totalidad exploraba los recuerdos y las memorias de Ari Folman a partir de un lenguaje que dejaba entrever esta problemática, exponiendo a la animación también como un lenguaje construido. Las grabaciones de archivo por su parte exponen una búsqueda de mayor objetividad, a

diferencia del uso del lenguaje animado. Las imágenes de la masacre, la exposición de los cadáveres exponen la evidencia de la muerte y la tragedia, sucesos que pasaron evidentemente y se separan del relato de los recuerdos de Ari Folman.

En conclusión, mientras que el documental juega en la representación de los sentimientos u aspectos psicológicos del personaje a través de la animación, no se pone en duda el estatuto del documental como manera de registrar un fenómeno social; como si sucede en otro caso paradigmático que es *Los Rubios* (Albertina Carri, 2003).

Conclusiones

En síntesis, se puede afirmar, a partir del caso de *Vals con Bashir*, que la animación resulta un lenguaje efectivo, particular y creativo para documentar experiencias personales. A su vez, le da un tratamiento particular a la construcción de “lo traumático”, a través del lenguaje animado se puede tematizar de manera novedosa los sentimientos, estados de ánimos, que resultan complejos de contar por medio del registro vivo o fotográfico. En este film, la animación cumple la función de no objetivar sino de expresar.

A su vez, la animación acompaña, explora nuevos sentidos y habilita nuevas significaciones. En este el film, se pone en duda el estatus del documental como referencia o registro de las emociones o de aspectos psicológicos, aunque por otro lado, se refuerza su estatuto de referencia al mundo, a través de la utilización de elementos clásicos del documental como son las entrevistas o imágenes de archivos, en especial para darle tratamiento a la evidencia de las muertes de personas durante la batalla de los campos de Sabra y Chatila.

En términos globales, la utilización del lenguaje animado permite volver noble al documental, dado que su lenguaje no niega su artificiosidad, sino que la expone. La animación aquí hace evidente el hecho mismo que el documental como tal, no es una “ventana al mundo” o la cámara “una mosca en la pared”, sino un artificio, un armado, realizado con un fin que es el de convencer, hacerle llegar a ese espectador una “mirada” sobre el mundo.

Es por estas cuestiones, que la animación en el documental no se convierte en un adorno que embellece la estética del mismo, sino que se convierte en un recurso fundamental y novedoso en la configuración del sentido sobre el saber del mundo.

Referencias bibliográficas

- ALONSO, M. A. (2009) *Las sombrías aventuras de la infancia televisiva. Análisis semiótico de la programación animada televisiva infantil*. Tesina de grado. Carrera de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.
- ALSINA THEVENET, H. y ROMERA I RAMIÓ, J. (1980) (EDS) “Dziga Vertov, el cine ojo’ y el cine verdad” y “El documental y sus modalidades” en *Fuentes y documentos del cine*. Gustavo Gili. Barcelona.
- APREA, G. (2011) “El documental audiovisual como dispositivo”, en *Figuraciones* N° 8, Buenos Aires, Área transpartamental de crítica del instituto Universitario Nacional del Arte.
- APREA, G. (2005) “Los documentales y la noción de dispositivo” en Rinesi, Eduardo (Comp): *Política y cultura*. San Miguel, Departamento de publicaciones de la Universidad de General Sarmiento.
- APREA, G. (2006) *Documentales audiovisuales, estilos y cambios tecnológicos* Ponencia para X Jornadas de Investigadores en Comunicación. Organizadas por la Universidad Nacional de San Juan.
- BORDWELL, D., STAIGER, J. y THOMPSON, K. (1997) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós. Barcelona.
- DURAN, J. (2008) *El cine de animación norteamericano*. Editorial UOC.
- GAUTHIER, G. (1995) “Finalmente qu’est – ce au juste que le documentaire” en *Gauthier, Guy: Le documentaire un otre cinema*. Paris.
- NEPOTI, R. (1992) *Storia del documentario*. Patron Editore. Bologna.
- NICHOLS, B. (1997 [1991]) *La representación de la realidad*. Paidós. Barcelona.
- NICHOLS, B. (2001) *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- SEGRE, C. (1985) *Principios de análisis del texto literario*. Crítica. Barcelona.
- TODOROV, T. (1982) “Sinécdoques”. En *Investigaciones retóricas II*. Ediciones Buenos

Aires. Buenos Aires.

VALLEJO, A. (s/d) “La estética (ir)realista. Paradojas de la representación documental”.

Universidad Autónoma de Madrid. En

http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/estetica-ir-realista-paradojas-representacion-documental/id/55743496.html Fecha de consulta 10/05/2011

VERÓN, E. (1987). *La semiosis social*. Gedisa. Barcelona.

YÉBENES CORTES, M. DEL P. “Los lenguajes del código animado, estudio de la estética del animé (cine de animación japonés)”. En <http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos-congreso/Pilar%20Yebenes.pdf>. Fecha de consulta: 11/05/2010.

Documentos Web

Cátedra de Semiótica de los Géneros Contemporáneos I STEIMBERG, Oscar.
<http://www.semioticateimberg.com.ar/publicaciones/index.php>. Carrera de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.

Cátedra de Semiótica de los Medios II. DEL COTO, María Rosa.
<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/delcoto/publicaciones.php#iribarren>. Carrera de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.

Waltz with Bashir sitio oficial en <http://waltzwithbashir.com/crew.html>

Wikipedia <http://es.wikipedia.org>

3.2 Universo sonoro en la animación argentina: ¿construcción de lo Real o Experimentación?

María Constanza Curatitoli
Universidad Nacional de Córdoba

Las nuevas y crecientes condiciones de producción en el campo de la animación en Argentina dan cuenta de un caudal de contenidos que, fruto de la carencia de paradigmas y teorías propias, no ha llegado aún a ser objeto de análisis específico en aspectos tales como estética, estilos, y lenguaje. La creación de contenidos de animación bajo el formato de serie televisiva, permitió fomentar las producciones regionales y con ello, sus identidades.

Durante 2011, y en el marco del Concurso de Series de Animación para la TV Digital (convocatoria coordinada por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, en conjunto con la Universidad de San Martín), cuatro proyectos cordobeses salieron a la luz: entre ellos *Antón* y *Leyendas a Contraluz*, los cuales serán mi objeto de estudio. La elección de estas dos producciones, si bien arbitraria dentro de los cuatro proyectos ganadores, surge del interés en profundizar sobre la obra de estos animadores en relación al desarrollo de la técnica de animación (Stop motion y animación de semillas, frutos y flores a contraluz respectivamente) y la concepción de la banda sonora para la construcción del relato.

El camino que se abre a partir de la producción de estas animaciones para televisión, tiene una base sustentada en la obra preexistente de sus realizadoras, donde podemos encontrar rasgos característicos que puedan dar cuenta, en cada caso, de una animación de “autor”; sin embargo, no es propósito de este análisis ahondar en las individualidades de cada directora sino más bien pensar en la serie animada para televisión como una unidad discursiva, con características propias de acuerdo a las condiciones de producción y su plataforma de exhibición (pensando aquí el medio televisivo en un momento histórico preciso, y la difusión permanente y continua a través de internet).

Es objeto de estudio entonces, analizar el papel que cumple la banda sonora en la producción de animación, el rol que juega en la construcción de lo real, y el lugar que se le asigna a la experimentación como espacio de creación de nuevos sentidos en la construcción del discurso.

Comprendiendo a la *banda de sonido como el conjunto de voces, ruidos, música y silencio*¹⁸, el análisis de las obras realizado centra su interés en la relación establecida por la conjunción imagen/sonido inherente al lenguaje audiovisual.

Bajo un primer visionado de las producciones, nos encontramos con la concepción de la banda sonora ligada ineludiblemente a la imagen, bajo una noción precisa de acompañamiento objetivo en la construcción del universo narrativo. La función objetiva que se asigna a la banda sonora repercute en la construcción de un discurso que tiene como elemento principal la imagen, omitiendo el sinfín de posibilidades expresivas que permite la experimentación sobre el campo sonoro. ¿Es esto una posición de privilegio para el animador, donde prima por sobre el resto de los planos expresivos el valor de la imagen y la técnica animada? ¿Hay una búsqueda de los animadores orientada a expresiones sonoras que intensifiquen o resignifiquen el valor de la imagen? ¿Construye la banda sonora un espacio de experimentación para la producción de sentido en estas producciones?

En primer lugar, es menester acercarnos a los autores que han centrado sus estudios en los elementos que componen la de banda de sonido, a fin de poder acercarnos a una concepción más integradora de sus partes y entender así la relación que establecen en entre sí, y con la imagen animada dentro de cada producción.

¹⁸ Es necesario remitirse a dos conceptos imprescindibles para poder establecer criterios que estén sostenidos por un marco teórico: el *Tricírculo* y la *Acusmática*, propuestos por Michel Chion (1993). El tricírculo: *M. Chion plantea una división en la banda de sonido (voces, música, ruidos) de acuerdo a la participación que tiene en la diégesis de la historia narrada y, particularmente, en el campo visible en la pantalla.*

Acusmática: Este concepto se utiliza para denominar aquello que se oye sin ver la fuente de donde proviene. Esta independencia lograda, no solo es física, si no semiótica, ya que el escuchar cierta melodía no presupone que necesariamente la fuente que lo emite esté, aunque escondida, cerca de él. La acusmática separa los objetos sonoros de la fuente que los emite y los hace portadores de sentido de acuerdo a la imagen con que se lo confronta.

Desde un nivel objetivo, basado en la clasificación que el autor hace de los sonidos según los conceptos de *acusmática* y *tricírculo*, Michel Chion afirma que los sonidos:

“se disponen en relación con el marco visual y su contenido, quedando unos englobados en cuanto **in** y **síncronos**, otros merodeando en la superficie y por los bordes como **fuera de campo**; y algunos otros, además, claramente situados fuera de la diégesis, en un foso de orquesta imaginario (la música ~ off), o sobre una especie de palco, el de las voces en **off**. En pocas palabras, se distribuyen los sonidos en relación con lo que se ve en una imagen, distribución susceptible de replantearse en todo momento apenas cambie lo que se ve. Puede decirse así que la forma clásica del cine se define como «un lugar de imágenes y de sonidos», siendo el sonido «lo que busca su lugar» en él (Le Son au cinéma)” (Chion 1993:46).

Por tal razón es que radica en el diseño sonoro el poder infinito de construcción de un universo narrativo que evoque, refuerce o tensione el mensaje transmite la imagen, creando así múltiples niveles de construcción y concepción de la realidad y/o fantasía en la que esté inmerso el relato audiovisual. Respecto a la relación entre los componentes de la banda sonora y la imagen, continúa Chion:

“el sonido es, más que la imagen, un medio insidioso de manipulación afectiva y semántica. Sea que el sonido actúe en nosotros fisiológicamente (ruidos de respiración); o sea que, por el valor añadido, interprete el sentido de la imagen, y nos haga ver en ella lo que sin él no veríamos o veríamos de otro modo. Por eso, el sonido no se puede investir y localizar del mismo modo que la imagen”(1993:34).

Ahora bien, ¿qué elementos se encuentran en el diseño sonoro de *Antón* y *Leyendas a Contraluz* que nos den cuenta de la construcción de un universo narrativo propio? Luego del visionado y análisis de ambas series (de cuatro capítulos de duración cada una, once y cuatro minutos por capítulo respectivamente) y como un primer rasgo característico a las obras, nos encontramos con la composición de una banda sonora que tiene como función llevar adelante el relato reforzando el sentido de las imágenes visibles en el cuadro, sin entrar en tensión o contrapunto para la construcción de un nuevo sentido, solo acompañando lo que vemos.

Una de las razones por las cuales el diseño sonoro acompaña a la imagen sin dar lugar a la experimentación, radica en la necesidad de un anclaje de la imagen animada con la realidad, con un universo posible. La imagen animada, como elemento individual, no es reconocible como *real*: sabemos que un niño azul de plastilina no tiene voz humana, sabemos que un paisaje de yerba mate no remite los sonidos que encontraríamos situándonos al menos un instante en un paisaje del litoral argentino. Esto se desprende del silencio intrínseco de las formas animadas durante el proceso de rodaje, dando lugar a una construcción que puede tomar los caracteres más diversos, siempre dependiendo de las intenciones de experimentación o anclaje con la realidad que plantee el director. Dentro de la conjunción imagen/sonido, y teniendo en cuenta una estructura narrativa clásica como la que se presentan en *Antón y Leyendas a Contraluz*, necesitamos reminiscencias a sonidos referenciales, reconocidos por nuestra experiencia previa, para construir y percibir lo que vemos y oímos como una unidad, que pueda dar cuenta de un universo construido real y posible. Al respecto, y citando a Francois Delalande y Bernadette Celeste, Chion sostiene que “la materia del sonido no es en modo alguno semejante, es su diseño el que lo es”(1993:98).

Entonces, al hablar de animación, hablamos de una *imagen* animada, que, al igual que el cine, utiliza en su concepción sonora voces, música, ruidos y silencio. Es aquí donde el diseño de sonido, al no estar delimitado por el margen del cuadro tiene la posibilidad de una construcción ilimitada de sentidos y sensaciones con la superposición indefinida de ruidos, acordes y voces. El fuera de campo será siempre infinitamente mayor, y es ahí donde reside el poderío sonoro, sin embargo el animador, en tanto sujeto creativo, parece en muchos casos estar más preocupado por lo que sucede *dentro del cuadro (la imagen)* y no por lo que pasa fuera, quizá desde una posición un tanto narcisista del “Yo, animador”, haciendo hincapié en la sutileza de la técnica por sobre el resto de los recursos audiovisuales que tiene a su disposición. Respecto al sonido en la animación, Barry Purves (2011) hace referencia a la necesidad de “contar con un amplio directorio de efectos sonoros, aunque a menudo se reduzcan para no recargar el elemento visual” (2011:153). Nuevamente entonces, nos encontramos con un abordaje teórico sobre el campo de la animación que toma la imagen como elemento principal.

Leyendas a Contraluz, dirigida por Victoria Suarez y Paz Bloj, recrea a lo largo de cuatro capítulos leyendas autóctonas de cuatro regiones de nuestro país, utilizando en la animación de cada uno de ellos el elemento protagonista de la historia. Este paseo por distintas geografías, obliga a las realizadoras a recrear un paisaje sonoro que dé cuenta del contexto, las texturas y climas que envuelven cada historia. Así, el viento constante en la leyenda del calafate (la aridez de la Patagonia) o el agua que corre (la humedad del Litoral) en la leyenda de la yerba mate, actúan como continente para el desarrollo de cada historia, dotando a cada capítulo de una propia identidad reflejo de su geografía. Las imágenes, al estar compuestas en su totalidad por un único elemento que se anima, necesitan de una diversidad de sonidos referenciales y reconocibles para que en el imaginario del espectador construya estos paisajes y los llene de matices y texturas. A su vez, la música instrumental de apertura y cierre, si bien es una misma pieza musical común a todos los capítulos, actúa como elemento integrador a lo largo de la serie.

Dentro de la concepción de la banda sonora, *Leyendas a Contraluz* prioriza la utilización de ruidos para la construcción de sus escenarios, evocando continuamente el *fuera de campo* como espacio constituyente y determinante en el desarrollo de la historia. Así las cosas, el planteo parece quedar instaurado desde el primer capítulo sin grandes modificaciones: un elemento animado característico de una determinada región (yerba mate, calafate, girasol, cardón) y un espacio sonoro, desde el fuera de campo, que da cuenta de esa geografía. No se perciben intentos de experimentación o construcción de discursos que emerjan de una nueva lectura fruto de la conjunción con la imagen. Estamos ante una búsqueda de lo real a lo largo de todo el relato, utilizando a la banda sonora como anclaje de la imagen animada a un mundo reconocible por el espectador, que permita definir y reconocerse en su identidad. La ausencia de diálogos a lo largo de la serie deja como resultado un diseño sonoro que utiliza para su concepción ruidos, música y silencio. Esta determinación estilística sugiere una construcción del mensaje mediante la interacción y expresiones de sus personajes desde la imagen misma, bajo signos universales e identificables. Es frecuente a lo largo de la serie la utilización de primeros planos de los personajes, para denotar asombro, pena, alegría, miedo. De esta manera, tanto el estado y evolución de los personajes, como el

desarrollo de la historia en cada capítulo se determina no desde la construcción sonora, sino desde una construcción visual.

Antón, de la directora Rosario Carlino, cuenta en cuatro capítulos la historia de Antón, un niño de 6 años, quien comienza un fabuloso viaje de aventuras a partir de un inesperado accidente doméstico. El tinte fantástico que se imprime a lo largo de la serie está determinado pura y exclusivamente por sus elementos visuales. La experimentación en la técnica (figura recortada, objetos con volumen, mesa multiplano) nuevamente da cuenta de una búsqueda orientada a lo visual, dejando el campo sonoro como acompañante para seguir las necesidades de la imagen dentro de la construcción del relato.

Henry Pousser (1984) refiere a *mensajes acústicos* cuando los sonidos nos aportan una imagen de las cosas, una información sobre algunas de sus propiedades, contándonos cada uno de ellos una pequeña historia, clasificándolos en función a una intencionalidad concreta de transmitir algo. De esta manera, la información sonora en *Antón* aporta un elemento crucial a la inteligibilidad de la historia (teniendo en cuenta que está dirigida a un público infantil) utilizando como vehículo principal la palabra.

Para el desarrollo del relato, las palabras se apoyan principalmente en su significado denotativo. A través de *lo que se dice*, se caracterizan a los personajes, se los dotan de un nombre, se describen lugares y situaciones, se plantean interrogantes: Así, podemos saber que el camino que conduce al *Árbol de las Orejas* es riesgoso, más por lo que se dice de él, que por lo que realmente sucede. De esta manera, mediante mecanismos de anticipación es posible construir a lo largo de cuatro capítulos una tensión y mantener el interés de acuerdo a los posibles peligros a los que Antón puede enfrentarse a durante el viaje. Los personajes y geografías, alejados en su construcción de nuestro imaginario (realista), se definen en primera instancia visualmente, y se desarrollan luego desde su denominación verbal: *La Mujer más Mala*, *El Árbol de Las Orejas*, *El Circo de las Apariencias*, cumpliendo así *la palabra* el rol de anclaje y referencia al imaginario ya conocido por el espectador, a un

universo preexistente. Al respecto, M. Chion refiere a las nociones de vococentrismo y verbocentrismo en el cine en tanto el ser humano *también lo es*.¹⁹

El público al que va dirigido *Antón* sin dudas es un factor determinante a la hora de concebir a la banda sonora solo con fines narrativos y no experimentales. La posibilidad de interrogar y filosofar con los niños desde la impronta de la palabra, utilizándola como vehículo principal de reflexión deja en una posición relevante la implementación del habla mediante el diálogo entre los personajes, quedando así expuesto el vínculo e interacción entre ellos. Los personajes no se tocan, no hay contacto físico, solo verbal. El sentido de tacto en estos seres de plastilina los transformaría en personajes fundidos bajo una nueva morfología; en cambio, la interacción a través de la palabra, redefine constantemente la esencia de los personajes, pone de manifiesto sus interrogantes, sus conflictos, sus miedos y certezas. La palabra es el motor de acción y evolución de la historia a lo largo de los cuatro capítulos. Teniendo en cuenta tanto el incipiente proceso de alfabetización audiovisual al que está expuesto el público al que se dirige la serie, como el formato de exhibición televisivo (donde las nociones de fragmentación – en bloques dentro de una misma unidad discursiva, y externamente para con otras unidades discursivas que conviven en un mismo tiempo dentro de la macroestructura de los contenidos televisivos, mediante la libre posibilidad del televidente/espectador de hacer *zapping*) y mediante internet (con condiciones de visionado/escucha altamente variables de acuerdo a las condiciones de reproducción y navegación de cada usuario, con posibilidad de alternar con múltiples contenidos multimedia en una misma instancia de navegación), se entiende la necesidad de utilizar la palabra como recurso sonoro que permita un acercamiento a los interrogantes que plantea la historia a través de una única línea de sentido posible. Y es aquí, donde reviste vital importancia el *cómo* se dice *lo que* se dice. La entonación, el timbre, la tesitura e identidad de las voces son las que generan la identificación del niño para con los personajes y sus diferentes tipologías: el niño, el viejo sabio, la mujer malvada, la mujer buena,

¹⁹ “Si estas voces hablan en una lengua que le es accesible, (el ser humano) buscará primero el sentido de las palabras, sin pasar a la interpretación de los demás elementos hasta que este saturado su interés por el sentido”.

permitiendo así un anclaje a la realidad, experiencias y conocimientos previos del niño y su vida cotidiana, “humanizando” personajes que, desde su concepción visual, pertenecen a un universo fantástico.

Entonces, si bien sería factible tomar rasgos, dentro de las obras analizadas, que den cuenta de un “estilo” propio en cuanto a técnicas de animación y narración se refiere (lo cual sería objeto de otro estudio, ajeno a las intenciones de esta investigación), al tomar como corpus estas producciones cordobesas de series animadas para tv, podemos vislumbrar que aquí aun no existen intenciones de experimentación sonora, y que la concepción de la banda de sonido está sujeta a cumplir la función de complemento de la imagen animada para dar cuenta de lo real en el universo narrativo. No se perciben intentos de experimentación sonora que entren en juego y tensión con la imagen para la construcción de un nuevo discurso. El diseño sonoro en la producción de animación para estas series televisivas (entendiendo que de aquí se desprende también una futura exhibición en internet) transita los espacios comunes, utilizando el recurso sonoro como acompañamiento a la imagen animada a fines de reforzar el sentido construido desde la puesta en escena, y no para confrontarlo ni ponerlo en tensión con un discurso sonoro autónomo que, en convergencia y tensión con la imagen, de cuenta de una nueva instancia de relato (mediante la tarea de decodificación y construcción del espectador/televidente/receptor).

Como trabajo posterior a esta ponencia, surge la interrogación sobre otras obras animadas, para empezar a establecer si es principalmente la técnica de animación y el valor de la imagen animada, lo que se estima, problematiza y pone en cuestión al hablar de una producción de animación. De ser así, sería menester comenzar a contemplar el diseño sonoro como un lenguaje susceptible de ser comprendido con teorías y practicas propias y especificas a la animación, a fines de dar cuenta de un verdadero lenguaje audio-visual dentro de este campo.

Referencias bibliográficas

ALARCON, C. (2010) “*Diseño sonoro en el audiovisual interactivo. Sincronía e interactividad.*” En “*Flashbackup. Estudios transitorios del arte y la tecnología en Córdoba*”. Publicación de MODULAR y CECC. Córdoba.

BAJTIN, M. (1997) “*La palabra en la vida y la palabra en la poesía*” en “*Hacia una filosofía del acto ético y otros escritos*” Antrophos. Barcelona.

CHION, M. (1993) *La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.* Ed. Paidós. Barcelona.

DOMIN, C. (2004) “*La imaginación técnica en el cine contemporáneo: la matriz de lo visible*” en “*Kilómetro 111*”, N° 5. Ed. Santiago Arcos. Buenos Aires.

MELGAR, S. (2005) *Aprender a pensar – las bases para la alfabetización avanzada.* Ed. Papers. Buenos Aires.

POUSSER, H. (1984) *Música, Semántica y Sociedad.* Editorial Alianza. Madrid.

PURVES, B. (2011) *Stop Motion.* Ed. Blume. Suiza.

4

TV ANIMADA ARGENTINA

4.1 Creación publicitaria y animación. Un terreno fértil

Mónica S. Kirchheimer

Universidad Nacional de las Artes

Universidad Nacional de Buenos Aires

La presencia de la animación en la publicidad televisiva es, probablemente, uno de los ámbitos más fértiles y creativos en los que se incluye. A diferencia de la mayoría de los largometrajes animados estrenados de factura nacional o de la escurridiza circulación de cortos de animación, el ámbito de la publicidad fue, al menos desde el comienzo de la televisión, uno de los espacios en los que la libertad expresiva y técnica encontró un resguardo de producción para la animación nacional. En este trabajo se analizará especialmente la producción animada de los comerciales de *Mamá Lucchetti* en tanto se presenta como una campaña tanto novedosa como exitosa en nuestro país.

La publicidad animada

La relación entre animación y publicidad es constitutiva de la animación. En nuestro país, de acuerdo con lo señalado por Raúl Manrupe (2004), ya para 1927 se produjeron publicidades cinematográficas animadas, las que fueron dirigidas por el pionero de la animación Argentina, Quirino Cristiani. Para 1932 ya aparecen reseñados los comerciales realizados por Juan Oliva. Si bien esta producción animada no aparece particularmente reseñada o destacada en las historias del cine, es posible pensar que fue una producción nutrida, realizada en los estudios locales e internacionales de la misma manera que los noticieros cinematográficos, de los cuales los datos de realización son de difícil identificación. Esta situación productiva se mantiene hasta fines de la década del '50. Manrupe señala que hacia 1959 se produce en Argentina un “boom del dibujo animado publicitario en la televisión. Se constituyen decenas de productoras, algunas de vida efímera.” (171) En este mismo sentido, Oscar Desplats (2010) encuentra que la aparición de los canales privados de televisión resultó en un incremento de la demanda de animación

publicitaria, por lo que “Los dibujantes-animadores se convirtieron en los empresarios fundadores de los primeros estudios permanentes de animación, que compitieron en la producción de filmes comerciales para las agencias de publicidad.” (10) y, si bien señala la breve duración del éxito publicitario –el boom mencionado por Manrupe abarca cerca de una década–, Desplats afirma que para la década de 1970 “la animación publicitaria dejó de ser un campo de experimentación para transformarse en una disciplina profesional cuya producción ocupó las pantallas de TV nacionales y las de los países limítrofes y logró premios internacionales como el CLIO.” (2010: 10)

La publicidad animada presenta una posibilidad que la distingue del conjunto de piezas publicitarias, esto es que puede alejarse de los lineamientos y recomendaciones generales que suelen gobernar el universo publicitario. Tal como lo describe Centocchi, el discurso publicitario “se propone ser así una guía de vida: pretende instruirnos acerca de lo que se debe y no se debe hacer para vivir bien, pero no fundándose en la «sabiduría popular» – como la fábula «ejemplar»– ni en una moral religiosa –como la parábola evangélica–, sino en una filosofía hoy funcional a la dinámica del capitalismo tardío” (2007: 223). En este sentido es que el autor menciona convenciones sociales son aquellas que regula la publicidad en tanto trabaja desde la lógica de un modelo ejemplar: “Los textos publicitarios «clásicos» intentan inducir una acción de compra a partir de transmitir información: se supone que dando a conocer el producto con sus virtudes más significativas determinará la conducta de los individuos en lo que concierne a los objetos anunciados.” (224) De acuerdo con Centocchi la publicidad clásica trabaja con el modelo de ejemplaridad, el que se asienta sobre la introducción de una información, y a partir de allí habilita con facilidad un vínculo didáctico, en tanto que se ubica en el espacio de acuerdos sociales que operan como ley, y desde allí apela a que los potenciales usuarios resuelvan de manera significativa su conducta, en lo concerniente al objeto de la publicidad. Así, la información del producto, por ejemplo, soluciona una carencia, y se habilita un vínculo complementario.

A diferencia de buena parte de la publicidad de acción en vivo, la animada tiende a alejarse de la búsqueda de un vínculo basado en la identificación de la recepción con los

personajes²⁰, los que aunque antropomorfizados no pueden dar cuenta de las cualidades humanas del modo en el que lo hace un actor. La presencia de la animación parece orientarse más hacia el producto o servicio publicitado. De este modo, la animación publicitaria puede centrarse en la tematización de una cualidad, sentimiento particular, pero con un menor grado de demostración o ejemplaridad propia de los espacios y cuerpos filmados. Puede decirse que de alguna manera la animación publicitaria *des-realiza* esos cuerpos y espacios. En general trabaja sobre figuraciones imposibles desde la captura fílmica (lo monstruoso, lo maravilloso, las transformaciones imposibles, etc.). En este sentido, la animación opera como un hipálage y se referencia en el producto antes que en su consumidor. Este es el caso del tigre de Kellog's, que repone la fuerza y vitalidad que brinda el producto antes que ubicarse en el espacio de quien consume el producto (a pesar de que se siente a desayunar con la familia, la irrealización aquí tiene que ver con la convivencia de lo animal y lo humano en armonía). Lo mismo sucede con el tigre que en una época pone la potencia en el motor gracias a los lubricantes o naftas de Esso (el tigre y el lubricante *son* lo mismo, vemos emerger del lubricante a la bestia). Una vez más la metáfora, remañida, asocia el tigre a la fuerza, si bien ambos tigres cuentan con diseños muy distintos y situaciones diferentes.

La animación en la publicidad también puede insistir en una identidad marcaria, el personaje que identifica a la marca o logo son animados y aparecen como remisión a la marca. Al respecto Biase señala: “Al tener tan fuertemente identificado al personaje con la marca, la sola aparición del dibujo hará referencia al producto”. (Citado en Mella, M. C., 2010: 126). Tanto es así que Carolina María Mella (2010) afirma que “La animación estuvo en el principio de la publicidad televisiva de nuestro país y en muchos otros. Pero cuando

²⁰ De acuerdo con Caludio Centocchi “En las tandas publicitarias que forman parte del flujo televisivo predominan los comerciales que se centran en la referencia al producto-marca, el cual al aparecer generalmente inmerso en un universo simbólico, se le imprimen significaciones, atributos deseables, que no corresponden necesariamente con los que surgen de su uso o función. Tales discursos manifiestan una serie de propiedades que identifican a la modalidad estilística denominada publicidad «clásica».” (2007; 220)

nos hacen recordar anuncios de hace medio siglo, los primeros que acuden y se asoman a la memoria son: Las ardillitas de ginebra llave – Los gatitos de las lanas San Andrés – Los alemanes de Bieckert” (132) De este modo, los personajes son una nueva aparición de la marca.

Para Catú, “Los dibujos le permitían a la gente establecer una relación de identidad fortísima con el producto, ya que se acerca a un estilo de comunicación identificable, auténtico y expresivo”, por su parte, Roberto Biasse “Los dibujos animados jerarquizan a la marca, no envejecen, no se meten en líos y ofrecen una absoluta pertenencia a mediano plazo” (en Mella, M. C 2010: 125 y 126).

Una madre verosímil

Como sucede en los espacios del arte, el universo de la publicidad es uno plagado de *nuevas ideas*, de maneras que buscan sorprender al potencial consumidor de la compra del producto o servicio que se ofrece en la publicidad. Estas reglas generales de novedad tienen, obviamente, el mismo límite que encuentra todo producto cultural, el de lo verosímil. Todo tipo discursivo, siguiendo a Metz (1974), está atenazado por las restricciones *del decir*. Esto es un conjunto de temas y semantizaciones, vinculadas con formas discursivas previas restringen el campo de lo decible en cada nueva producción. En este sentido, lo verosímil para Metz es un efecto de *corpus*. Este *corpus*, el pasado discursivo, *lo dicho*, opera como una limitación en cada nueva producción. Es así como para el autor lo verosímil opera como una verdadera censura, que de todos los posibles solo deja pasar aquellos que ya han sido socialmente elaborados, es decir, aquellos que son verosímiles.

Entonces, si es correcto afirmar que en el campo publicitario la novedad es un motor que guía la búsqueda, nos encontramos con un campo en tensión, entre lo conocido y lo sorprendente, entre lo nuevo y lo verosímil. En esta tensión, la publicidad “(...) se apropia de la opacidad trascendental de un discurso de los sentidos, de formas de recepción, o sea, se trata de un discurso estético.” (Colón Zayas, 2001:13)

Aún con estas demandas de novedad y sorpresa, de opacidad estética y argumentativa, las publicidades tienen una cierta recurrencia de lo verosímil, especialmente, vinculada con lo que la categoría de producto habilita a decir en las nuevas producciones. En este sentido, si bien las publicidades *deben* presentar un aspecto nuevo, no escapan del todo a lo que suelen decir las publicidades del tipo de producto que se promociona. En el caso de *Mamá Lucchetti*, pastas secas.

En este trabajo nos preguntamos por la novedad incorporada por la campaña publicitaria de *Mamá Lucchetti*, que se aleja del paradigma *del decir* propio de la clase de productos en los que se incluye²¹, así como el lugar que la animación ocupa en este corrimiento. Al respecto, Paús y Fernández Molina afirman respecto de la campaña que:

“Cuando hoy miramos hacia atrás, vemos que esta estrategia se destaca por lo arriesgada y disruptiva en la categoría. Especialmente porque es bien conocido que muchas marcas en la actualidad eligen continuar trabajando con el paradigma comunicacional anterior, presentando a sus productos enmarcados en una aureola de perfección, y aún hoy ese camino les reporta ventas y grandes beneficios” (2014:54)

La marca *Mamá Lucchetti* había comunicado históricamente sus pastas en un juego centrado en la polisemia del término “pasta”, como capacidad para, y esta capacidad está especialmente centrada en la madre. No casualmente el segmento alimenticio ubica a la madre en el centro de la publicidad. Ella es la figura que encarna el rol social de madre nutricia, es quien procura el alimento para la familia, la que amorosamente cocina y transmite en esa acción su amor y cuidado. Elige lo mejor, cuida la calidad y procura el placer de los miembros de la familia. *Lucchetti* mostraba esta asociación en su publicidad de 1993 “Sonríe, sonríe mamá”

²¹ Siguiendo a Metz (1974) entendemos que la campaña de *Mamá Lucchetti* supone un efecto de verdad, ya que el escape de lo verosímil permite pasar del campo de la convención, aunque sea momentáneamente, al del efecto de verdad. Este es el punto en el que la “madre real” aparece como tema de la campaña, diferenciándose de otras “madres reales” previamente tematizadas.

La imagen de la madre que nutre a toda la familia, desde el bebé al marido aparece como una *imago* en este caso. La asociación entre la maternidad y la pasta, la que también se transmite a través de la comida (alimento nutricional), y esa comida es justamente la promocionada, en este caso habilita también la dedicación y la ternura como valores asociados.

No es solo *Mamá Lucchetti* la que realiza esta asociación. En 1992, *Fideos Manera* muestra a un ama de casa, cuyo prestigio consiste en hacer pastas. En este caso, la escena nos hace cómplice de la ama de casa, cuando el marido y un invitado –presumiblemente su jefe– la encuentran con las manos enharinadas del supuesto amasado, mientras ella esconde el paquete de fideos detrás de su cuerpo. Así, la búsqueda de garantizar el resultado permite a esta ama de casa *hacer trampa* mostrando como suyo el producto publicitado. Lo interesante de esta publicidad es la presencia de una crítica solapada a habilidad de la señora en el slogan “Nuestra *Manera* de hacer las cosas”. Siguiendo con la idea de que la madre elige lo mejor para su familia la pieza de *Nutregal* de 2012 introduce a la joven madre de Martín Palermo llamando a su hijo a comer las pastas que aportan “el 30% de hierro y calcio que se necesita por día, y además son tan ricos que a los demás les van a encantar”. Una vez más la madre brinda cuidado, salud, sabor y sobre todo amor a su hijo. La señora Palermo no recurre al engaño, solo elige lo mejor para alimentar a su hijo y ello garantiza que crezca fuerte y sano, tanto que puede convertirse en una superestrella deportiva.

La nueva campaña de Lucchetti se inserta en este conjunto de representaciones, un espacio poblado ya por marcas y estrategias de venta previas, con las que dialoga y se articula.

Una madre real

La campaña *Mamá Lucchetti* no sólo debe diferenciarse de otras marcas, sino innovar sobre los posicionamientos que la propia marca ha construido. El desafío aparece entonces con el concepto de presentar una “madre real”. Así lo describen los encargados de la marca:

Era una marca de pastas y ‘value form money’, y el objetivo era transformarla en una marca de alimentos, en un contexto en el que Molinos ya lideraba el segmento de pastas con Matarazzo, explicó

Alejandro Domínguez. (s/a, 2012) Consultada por Adlatina en la misma reseña, Tatiana Aurich, gerenta de marketing de Molinos, explica: Uno de los grandes objetivos era que Lucchetti hablara de la mamá real (...) Hubo un importante trabajo en la agencia para definir qué es una mamá real, que en definitiva tiene su costado que se aburre, se cansa, y había que mostrarlo de una manera que llegara. (s/a 2012).

Esta búsqueda de la “madre real” es la que parece haber guiado las publicidades de la categoría, incluso en los casos en los que la publicidad presenta a una madre que puede hacer trampa, que se presenta como más esforzada de lo que en verdad es, y esta “trampa” es en la que el producto ayuda a la ama de casa. Así, se han presentado madres que simulan amasar, abuelas que esconden cajas de pastas o salsas. Ellas logran mantener ante el ámbito familiar su rol de madre abnegada, preocupada y sobre todo nutricia. Para estas publicidades la figura de la madre es una que pone por delante el bienestar familiar y la buena nutrición pese a cualquier esfuerzo. Algunas veces, las más cercanas en el tiempo, son capaces de engañar a su familia, pero sin perder los valores amorosos y nutricionales.

En este contexto, en 2008 aparece una madre diferente: *Mamá Lucchetti*. Y en este punto es donde encontramos el rol de la animación en la publicidad. Esta forma publicitaria es para algunos un signo de preocupación, Joaquín Garau (2012) señala en la revista especializada *Apertura.com*: “Los castings para encontrar actores publicitarios recrudescieron. Y eso no significa que los actores peleen más por quedarse con un papel. Todo lo contrario. Ahora deben enfrentar a un enemigo que, si bien ya tiene tiempo de vida, se está viendo con fuera: los comerciales animados.” (s/p) A diferencia de otras publicidades en las que lo que la animación se articula con espacios de acción en vivo, y aporta en la presentación de espacios imposibles e inexistentes en las que los actores se encuentran o la *animización* de seres inanimados. En este caso la animación es constructiva de todos los elementos y espacios de la serie, y aporta la figura central de la clase, *la madre*. Esto trae consigo ya un primer efecto de irrealización a las situaciones presentadas, en tanto que no son escenas familiares, sino representaciones animadas de escenas familiares. Sin embargo, no sólo por esto, se trata de una madre diferente.

Esta irrealización la encontramos también en los modos despojados en los que el espacio se construye. No solo se trata de ambientes fuertemente espaciosos, sino que en ellos son

ubicados los elementos indispensables para garantizar la identificación de ese espacio como uno cotidiano y hogareño, a pesar de parecerse más en la escenificación conseguida a un montaje “teatral”. La *cámara* toma a los personajes y objetos del espacio siempre de frente, en general en un punto de vista asociado al plano general (plano de situación) y los ambientes no tienen límites laterales. Las paredes siguen. En muchas ocasiones, el “módulo cocina” aparece en un conjunto pequeño en relación con el espacio representado, el que se mantiene vacío. Claramente este modo de construcción del espacio irrealiza también el ámbito del hogar.

El primer *spot* de la campaña muestra a una madre pidiendo espacio a un hijo que requiere su atención, pero ella “antes de ser mamá era Mirta Rodríguez de nadie”. Esta primera pieza publicitaria sienta el tono de toda la campaña. Se trata de una madre que, si bien no reñega de su rol, no es apasionada por las tareas del hogar, la cocina, o incluso la atención de los hijos. Se aleja fuertemente del rol de ejemplaridad propio de las madres de la categoría.

Mamá Lucchetti presenta espacios y personajes animados en 3d, que si bien son definidos con algunos rasgos humanos, no responden a la morfología humana (no tienen nariz, ceja, su cuerpo tiende a la redondez, sus brazos llegan al suelo). Se trata de “simpáticos personajes animados, con un toque ácido y bizarro. La inspiración fueron unos personajes de *Three de la BBC*”, explican Fermín Paús y Martín Fernández Molina (2014: 59).

La campaña presenta escenas cotidianas, algunas en torno de la comida, otras no. Sorprende en la categoría la expansión que la campaña permitió, ya que en ella se fueron sumando además de los fideos de la marca, nuevos productos, transformándola en un paraguas marcario. Las escenas domésticas presentadas acentúan los anhelos de las figuras maternas, los que rara vez retoman *el decir* de la categoría. Estas madres no se preocupan por la salud y la alimentación de los suyos, sino por su espacio, por escapar a las demandas constantes de sus hijos, por no tener que lavar los platos, etc. Incluso cuando la escena presenta comida, ella no se muestra cocinando, sino que la situación se vuelve *metadiscursiva*. En estos casos, *Mamá Lucchetti* se pregunta si la situación es digna de una publicidad, ella

mira a cámara y sonríe. Otras veces, monta un *show* hiperbólico a los ojos de la familia para presentar el plato.

Esta condición fuertemente hedonista de *Mamá Lucchetti*, es la que la animación permite incorporar en la serie publicitaria. Lo verosímil impide que una madre de carne y hueso ignore las obligaciones de su rol en pos de su propio placer o evitando un displacer (el insistente pedido mientras ella disfruta un café en *Licuada*, o lavar los platos en *Limpio, Sucio*). La madre animada puede escapar más fácilmente de la ejemplaridad de la categoría.

De alguna manera, *Mamá Lucchetti* aprendió la lección que introdujeron las piezas comerciales que Centocchi denomina posmodernas: “el enunciador-marca se presenta mediante una apelación de tipo estética, escéptica o irónica, dando lugar a una jugada que trata de afirmar en primer término su majestuosidad. (...) Su eficacia reposa en la creencia extendida de que quien comunica bien, produce bien lo que intenta vender.” (2007: 220)

La simpatía que genera *Mamá Lucchetti*, a pesar de no ser una madre nutricia es lo que la animación le brinda a la campaña. Ella es como *nosotros* “una madre real”, pero a la vez no es como *nosotros*, nuestras madres de carne y hueso aman a sus familias y son como el conjunto histórico de publicidades señala, madres abnegadas que ponen el bienestar de sus familias delante del propio. El deber antes que el placer. La animación permite la reconciliación de lo aquello que nos gustaría mostrar de lo que somos con una solapada crítica de cómo somos. Los juegos hiperbólicos e irónicos de las madres animadas garantizan que la identificación se transforme en complicidad. *Mamá Lucchetti* es como nos gustaría ser, pero qué horror.

Referencias bibliográficas

BERISTÁIN, H (1985) “Hipálage”, en *Diccionario de Retórica y Poética*. México. 1995 7° Edición.

- CENTOCCHI, C. (2007) “Una aproximación a la publicidad cómplice actual: cuando las celebrities dejan de alabar”, en *Pensar la publicidad*. Universidad Complutense de Madrid. <http://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/viewFile/PEPU0707120219A/15813>
- COLÓN ZAYAS, E. (2001) *Publicidad y hegemonía. Matrices discursivas*. Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Norma. Buenos Aires.
- DESPLATS, O (2010) “La animación en la Argentina: origen y desarrollo actual”, en *Catálogo de animación de buenos aires*. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Buenos Aires.
- GARAU, J. (2012) “Tecnología en acción. La animación: los motivos de una tendencia en la publicidad”. En *Apertura.com* www.apertura.com/target/La-anomacion-los-motivos-de-una-tendencia-en-publicidad-20120912-0006.html consultado el 30/07/2014
- MELLA, C. M. (2010) *Los Dibujos Animados y la Publicidad La evolución de los dibujos animados en la publicidad Argentina, como herramienta de consumo y de comunicación*, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/635.pdf.
- METZ, Ch. (1974) “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico”, en *Lenguajes nro.2*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- PAÚS, F y FERNÁNDEZ MOLINA M. (2014) “Caso de éxito “Mamá Lucchetti”: entendiendo al consumidor de hoy”. En *Revista Ciencias Administrativas*. Facultad de Ciencias Económicas. Universidad Nacional de La Plata, Año 2 – Nro. 3.
- S/A (2012) Madre y Molinos, los responsables del fenómeno Mamá Lucchetti”, en *Adlatina.com*. <http://www.adlatina.com.ar/publicidad/madre-y-molinos-los-responsables-del-fen%C3%B3meno-mam%C3%A1-lucchetti> (Consultado el 30/07/2012).

4.2 Micro-relatos, micro-formatos: elementos narrativos para una creación animada de mitos y leyendas.

Ana KarenGrünig

Universidad Nacional de Villa María

Leyendas a Contraluz (Bloj y Suarez, Córdoba: 2013) es una miniserie ficcional animada que en cada uno de sus cuatro capítulos aborda cuatro leyendas respectivamente pertenecientes a distintas regiones de la Argentina. Mediante la animación de partículas sólidas del propio material del cual se está contando su origen legendario y/o mitológico, en cada uno de sus episodios la miniserie narra: la *Leyenda de la Yerba Mate*, la *Leyenda del Calafate*, la *Leyenda del Girasol* y la *Leyenda del Cardón*.

La corta duración de cada uno de sus capítulos -tres minutos cada uno aproximadamente- permite circunscribir esta realización bajo la categoría de *microrrelato audiovisual* (Guarinos y Gordillo, 2010), la cual asume particularidades distintivas en esta miniserie animada que adapta micro-narraciones pertenecientes a la tradición oral y popular tales como mitos y leyendas.

A nivel contextual es posible advertir que el escenario audiovisual de la actualidad se encuentra teñido de significativas transformaciones. Además de aquellas innovaciones inscriptas en la cinematografía y en las series televisivas de “culto” o drama de calidad²² emerge un nuevo componente: la microforma (Guarinos y Gordillo, 2010). Esta noción alude a relatos de una extensión temporal sumamente breve (según establecen las convocatorias de festivales y concursos, no supera los tres minutos aproximadamente) y

²² Bajo tal concepción se hallan comprendidas aquellas ficciones que recuperan la calidad técnica y realizativa propia del arte cinematográfico y que, en ese mismo movimiento, logran alcanzar elevados niveles de audiencia en la pantalla televisiva. Sus principales características aluden a la multiplicidad de tramas, la crisis de la narrativa clásica, el empleo de personajes diseñados desde una ambigüedad moral, protagonismo coral, autorreferencialidad, hibridación genérica y disposición de coordenadas espacio-temporales fragmentadas, entre otros rasgos distintivos (Álvarez Berciano, 1999; Cascajosa Virino, 2005; Tous Roviroa, 2010).

pueden encontrarse en diversas plataformas discursivas y mediáticas de la actualidad; por ejemplo, spot publicitarios, sketches autorreferenciales, micros informativos y micros de ficción, entre otros, que proliferan principalmente en medios masivos tales como internet y televisión. De todos ellos, a nosotros nos interesa explorar los formatos breves implicados por la ficción animada para la televisión digital, puesto que encontramos una gran vinculación con las operaciones de adaptación y versión a formatos seriados reducidos como así también con los mitos y leyendas.

Siguiendo esta dirección, consideramos pertinente apuntar una breve descripción y distinción entre mitos y leyendas. Ante todo advertimos que tanto los mitos como las leyendas son concebidos como narraciones tradicionales breves, cimentadas culturalmente, transmitidas de generación en generación y perdurables en el tiempo; constituyen sistemas inteligibles que proveen explicaciones que desde la lógica racional y la realidad empírica son imposibles de ofrecer. De modo tal que intentan brindar esclarecimientos acerca del origen de diversos fenómenos, naturales o morales, o bien de lugares, del hombre mismo y/o del universo en cual éste vive. Asimismo, en algunos casos parecen transcurrir en un pasado atemporal (vinculado al tiempo de los orígenes) y suelen referir a un espacio distinto del cotidiano, aunque reproducen determinadas referencias culturales de la sociedad en la que tienen vigencia (Colombres, 1994-1995; Elíade, 1991; García Gual, 1987; Kirk, 1985). Ahora bien, es preciso apuntar que mientras los mitos remiten a una proyección de lo sagrado aprobando la existencia de lo divino, las leyendas se inscriben en el ámbito de lo mundano (Colombres, 1994-1995) procurando “historizar” las experiencias del humano-diferente que por algún motivo se lo asocia con una actuación extraordinaria (Dégh, 1999). Desde esta perspectiva, el uso del término “leyenda” empleado en el título de la miniserie no sería del todo apropiado, porque si bien intentan explicar los orígenes de especies herbívoras existentes en nuestra realidad no se narra la historia de algún ser humano que en verdad haya existido. En definitiva, *Leyendas a Contraluz* aborda relatos míticos más que legendarios. De cualquier modo, y efectuada tal aclaración terminológica, en este abordaje aplicaremos el término de manera indistinta condiciendo con el empleo que efectúa esta producción.

Pues bien, de todos los rasgos que definen las nociones de mitos y leyendas, creemos oportuno poner de relieve su forma narrativa breve. En este sentido, los mitos y leyendas también son microrrelatos y aunque poseen importantes distinciones con los microrrelatos contemporáneos, resulta interesante su puesta en relación.

Siguiendo esta dirección, es importante señalar que la extensión temporal no sólo delimita la duración del relato, sino más bien condiciona su estructura, sus elementos narrativos y su ordenamiento, entre otras cuestiones. Siguiendo a Guarinos y Gordillo (2010) además de la economía de recursos, la esencialidad narrativa y el empleo de metáforas, una de las características más relevantes que definen los microrrelatos ficcionales es la apelación a otros textos que añadan información al espectador que el relato por sí sólo no puede brindar debido a su corta duración. Esta característica nos conduce de lleno a nuestro tema central en esta indagación: la problemática de las versiones y adaptaciones. Así por un lado, las adaptaciones constituyen una operación de traslación, trasposición y trans-codificación de los elementos argumentales de una obra de un soporte discursivo a otro (Comparato, 2005; Field, 2001; Seger, 2000); mientras que la versión alude a la transposición de los componentes argumentales de un medio específico situándolos como la plataforma base para la creación de un *nuevo relato para el mismo medio*; por ejemplo, de una serie televisiva hacia otra serie televisiva (Cascajosa Virino, 2006). En ambos casos, el mecanismo de traslación implica necesariamente un cambio, en el cual se priorizan aquellos aspectos que constituyan la esencia dramática de la obra (Seger, 2000). Asimismo, esta adecuación no exige una estricta fidelidad al texto original puesto que, por un lado, se construye un material “nuevo” basado en otro existente (Field, 2001); y por el otro porque, tal como señala Omar Calabrese, en muchos casos no existe un texto original o un “primer producto” que pueda describirse con precisión, sino que, en todo caso prevalece un *estado de cosas abstractas utilizadas como muestras* (1987: 47)²³. Vale añadir que en función del aprovechamiento de los contenidos del material original -o de un muestrario abstracto de

²³ Consideramos pertinente señalar que el recorte que el autor debe necesariamente efectuar en la selección de los elementos argumentales de una obra para ser adaptados o versionados, se halla transversalmente influenciado por los códigos extra-textuales de vigencia en la situación socio-histórica de referencia (Barrenechea, 1996)

información- la adaptación o versión podrá determinarse en diferentes grados o niveles, cuyos extremos implican desde ser lo más fiel posible al original hasta acentuar tan sólo uno de los aspectos dramáticos del mismo (Comparato, 2005).

Pues bien, *Leyendas a Contraluz* constituye un claro referente de adaptación, llevada a cabo a partir de una traslación a la ficción televisiva animada de microrrelatos de índole mítica y legendaria. Por su carácter anónimo y tradicional, el abordaje de dichas temáticas no permite identificar y describir con precisión el texto base sobre el cual se efectuó el procedimiento de transposición al discurso animado. Aunque sí se presuponen ciertos elementos extraídos a partir de diversas versiones del mito o leyenda adaptada. Por ejemplo, en relación a “La Leyenda del Girasol” algunas versiones apuntan que el combate entre aldeas se origina a partir de dos entrañables amigos que se pelean porque uno pide la mano de su hija y el otro no lo permite; mientras que otras versiones desatan el conflicto a partir del desaire de la propia joven hacia el aldeano que le declara su amor.

Desde esta perspectiva, puede elucidarse una gran fidelidad respecto a los componentes argumentales esenciales de las leyendas que adapta cada uno de los capítulos de la miniserie, estableciendo algunos cambios mediante determinados mecanismos de condensación que describiremos posteriormente. Vale señalar que, según nuestra lectura, para comprender en su totalidad esta miniserie es necesario poseer un mínimo grado de conocimiento previo de tal muestrario de información acerca del mito o leyenda que se narra.

Ahora bien, los procedimientos de adaptaciones y versiones también pueden ser concebidas desde la noción de *repetición*. Según Calabrese (1987) los “remakes” o adaptaciones no son más que replicantes de otros textos; sin embargo, en los audiovisuales contemporáneos emergen nuevas estéticas a partir de tal mecanismo: la estética de la repetición.

En este sentido, advertimos que *Leyendas a Contraluz* desarrolla una estética propia, la cual se torna visible al menos en dos niveles: a) en el *plano de la narración*, mediante la resignificación de relatos provenientes de la tradición oral al discurso animado; b) en el *plano de la técnica* de animación, a través de la generación de movimientos de los materiales (partículas sólidas) de los cuales se narra su origen mitológico o legendario.

En este abordaje nos focalizaremos en el primer nivel; específicamente, en los procedimientos narrativos que operan en la adaptación de microrrelatos provenientes de la tradición oral a microrrelatos ficcionales de animación de la actualidad.

Para ello, diseñamos un sencillo dispositivo que contempla categorías extraídas a partir de las características de los microrrelatos (Guarinos y Gordillo, 2010) como así también de la animación concebida como lenguaje (Wells, 2007). Así, contemplamos los siguientes ejes:

1. *Condensación y Esencialidad narrativa*: los relatos animados procuran brindar la mayor información y alcanzar el máximo grado de sugerencia con la mínima cantidad de recursos posibles. Por su parte, la característica primordial de las adaptaciones de relatos cortos, como los mitos y leyendas, es la síntesis argumental; es decir, que en unas pocas líneas se condensa la totalidad de la historia sin necesidad de exponer demasiadas descripciones u otros elementos narrativos que no conforman su esencialidad²⁴.

En el caso seleccionado podemos advertir la condensación y esencialidad narrativa mediante los siguientes elementos:

Estructura narrativa clásica: los cuatro capítulos se componen de una estructura simple y lineal basada en tres actos. Una breve introducción, que presenta tiempo, espacio y estado de situación de los personajes. Luego el desarrollo de un único y simple conflicto. Finalmente, la resolución de manera rápida y escueta pero en donde se coloca todo el énfasis narrativo, dado que es en dicha instancia narrativa cuando se concreta la explicación del origen mitológico de las especies que protagonizan cada episodio.

Mono-conceptualidad: todos los episodios abordan temas únicos (mitos y leyendas) y se desarrollan en función a una sola trama. Concretamente, y siguiendo a Guarinos y Gordillo (2001)²⁵ *Leyendas a Contraluz* constituye un tipo de ficción capitular, puesto que cada uno

²⁴ Esto coloca al relato corto como una de las fórmulas literarias más flexibles y prolíferas para ser adaptadas a la pantalla, cuyo procedimiento puede conllevar una *ampliación* del texto base, una *yuxtaposición* de varios cuentos o la *fusión* de varios relatos cortos del mismo autor para realizar una única obra audiovisual (Cascajosa Virino, 2006).

²⁵ Según Guarinos y Gordillo (2011), a los dos modelos de tramas clásicos -ficción seriada y ficción capitular- pueden añadirse las siguientes variantes de estructuras y tipologías de tramas: a)

de sus episodios poseen autonomía propia guardando relación entre ellos por la temática que abordan (origen mitológico o legendario de diferentes plantas oriundas del país) y, también en este caso, por la estética desarrollada a partir de la técnica de animación aplicada.

Personajes simples o estereotipados: conservan los rasgos esenciales de los vigentes en la leyenda adaptada y no tienen complejidad en su constitución. La breve duración del relato no permite un desarrollo en profundidad de los personajes, por lo que no se perciben controversias desde su composición psicológica y/o moral al mismo tiempo que no manifiestan un diseño complejo desde el plano de la apariencia y la estética.

Título contextualizador: el título adelanta de modo sugerente la historia que se va a contar. Esto ocurre tanto con el título de la miniserie como en los de cada episodio.

2. *Construcción de espacios y verosimilitud:* generalmente, en microrrelatos el espacio no posee mayor importancia más que por su función de representar el lugar en el cual se desenvuelve el personaje y se desarrolla la acción. Sin embargo, esta miniserie añade valor al diseño del espacio haciendo especial hincapié en la región del país del cual proviene la leyenda narrada.

Así, al inicio de cada capítulo, se presenta cada lugar. De manera tal, deducimos que “La Leyenda del Girasol” transcurre a orillas del río Paraná en el litoral, “La Leyenda de la Yerba Mate” en la selva misionera, “La leyenda del Calafate” en el desierto de la Patagonia y “La Leyenda del Cardón” en los cerros del norte argentino²⁶. Por otro lado, generalmente los microrrelatos exhiben modelos de mundos ficcionales con un elevado grado de verosimilitud, incluso en aquellos animados. Teniendo en cuenta que, por un lado lo verosímil refiere a lo probable y apropiado de aquello que acontece en la diégesis

Ficción seriada con subtramas capitulares; b) Ficción capitular con subtramas seriadas; c) Ficción de tramas paralelas, seriadas y capitulares, mezcladas en cada episodio; d) Ficción secuencial; e) Ficción antológica; f) Ficción microepisódica o series de sketches; g) Ficción serial con temporadas independientes.

²⁶ El diseño sonoro contribuye de manera notable a la hora de situar la región en la cual se desarrolla la diégesis del relato.

(Todorov, 2005) y por el otro, que los mitos suelen referir a un espacio distinto del cotidiano aunque reproducen determinadas referencias culturales de la sociedad en la que tienen vigencia, podemos deducir que *Leyendas a Contraluz* se construye conservando una gran verosimilitud, porque guarda rasgos característicos de la realidad en función al espacio representado. Es decir, considerando que se trata de un relato animado, percibimos un cerro colorido con cardones y alpacas y establecemos inmediatamente la relación con los cerros del norte argentino que poseen similares características en la realidad.

3. *Construcción temporal:* en el plano del relato, la miniserie denota una organización temporal simple, lineal y proyectiva; no se perciben flashback ni flashforward, dado que resultaría muy dificultoso reordenar los acontecimientos en tan corta duración. En relación al plano de la historia, remite a un no-tiempo o al tiempo de los orígenes, que es en definitiva el tiempo del mito.

4. *Sugerencia general mediante el sonido:* la miniserie nunca emplea diálogos o palabras; solo mediante sonidos sugiere lo que los personajes piensan o sienten; también se apela al mismo para insinuar instancias claves de la estructura narrativa.

Por ejemplo, en “La Leyenda del Girasol” (Nº3) un sonido grave y envolvente del palo golpeando en el suelo por el joven despreciado anuncia el combate entre dos aldeas y el apresamiento a la joven, que funciona como objeto de deseo. Es decir, el sonido opera como huella del punto de giro que da inicio al desarrollo del conflicto.

5. *Recursos técnicos que influyen en la narrativa:*

Metamorfosis: alude al conjunto de transfiguraciones de una forma a otra de manera fluida. El caso seleccionado está colmado de metamorfosis, desde el título (en el cual un foco encendido se convierte en la letra “a”) hasta la transformación de espacios y personajes. Por ejemplo, en el capítulo que cuenta la “Leyenda de la Yerba Mate” (Nº1), la luna se transforma en gota para descender a la tierra y allí transformarse en mujer. Asimismo, en el episodio “La Leyenda del Cardón” (Nº4) los guerreros aborígenes se convierten en cardones y en la “Leyenda del Girasol” (Nº3) una joven se transforma en la planta de

girasol mediante la metamorfosis de su torso en tallo, de sus brazos en hojas y de su cabeza en flor. Es importante mencionar que, exceptuando el primer capítulo, en los demás las metamorfosis son empleadas en la resolución del conflicto que funciona al mismo tiempo como explicación del origen del material que aborda.

Antropomorfismo: hace referencia a una dotación de rasgos físicos o comportamientos humanos en animales. En *Leyendas a Contraluz*, esta característica se percibe en relación a animales que poseen conductas propias de los humanos. Por ejemplo, en “La Leyenda del Calafate” (Nº2) las aves funcionan como la única compañía de una anciana que ha abandonado su comunidad para esperar la muerte.

Fabricación: indica la creación material de figuras y espacios que sólo son posibles en el plano del relato. Este rasgo queda manifiesto en *Leyendas a Contraluz* a partir de la creación de espacios, personajes y principalmente, del movimiento a partir de partículas sólidas.

Penetración: sugiere la simplicidad, síntesis y estilización gráfica en la configuración de espacios, figuras o conceptos. Esto puede ejemplificarse a lo largo de toda la miniserie; de hecho se expresa en el empleo de la técnica: pocas líneas diseñan un cuerpo humano, o un animal. Un ejemplo puntual puede describirse en el “La Leyenda del Girasol” (Nº3) en la cual escasos trazos curvos crean fogones que simbolizan un ataque de una aldea hacia otra.

A modo de conclusión, nos interesa reflexionar acerca de la potencialidad del lenguaje de animación para adaptar a micro-relatos televisivos innumerables mitos y/o leyendas.

Pues en la síntesis de recursos, *Leyendas a Contraluz* consigue articular de manera eficiente diferentes elementos ligados a la construcción de culturas regionales: por un lado desde la narrativa, al adaptar relatos mitológicos y legendarios; y por otra parte, desde la técnica, al animar materiales que guardan vinculación con la leyenda y la región a la que aluden las narrativas de cada capítulo de la serie. A partir de ello, *Leyendas a Contraluz* resignifica lo mitológico y legendario adaptándolo al régimen televisual contemporáneo, bajo un ordenamiento basado en el micro-formato.

En este sentido, recuperamos a Rodolfo Saenz Valiente cuando afirma que *la animación es un medio expresivo de enorme poder; así lo prueban la cantidad y variedad de temas que*

aborda (2008:31). Y continua apuntando que la animación es un lenguaje audiovisual muy eficiente para revelar procesos imposibles de filmar (pues el mito y la leyenda se encuentran atravesados por la imaginación y la fantasía), simplificar o sintetizar procesos y estructuras (requisito elemental de los microrrelatos, entre ellos los mitos y las leyendas), graficar conceptos abstractos y realizar analogías abstractas, entre otras cuestiones.

Finalmente, podemos advertir que, al igual que en la ficción televisiva seriada de acción en vivo, desde el campo ficción animada emerge una tendencia hacia la expresión de las diversas culturales locales y regionales del territorio nacional. Esta premisa pretende expandir la problemática de lo mitológico y legendario en la animación argentina en los estudios venideros.

Referencias bibliográficas

ÁLVAREZ BERCIANO, R. (1999) “Series norteamericanas. La fórmula del éxito”, en Vilches Lorenzo (coord.) *Taller de escritura para televisión*. Gedisa, Barcelona.

BARRENECHEA, A. M. (1996) “La literatura fantástica: función de los códigos socioculturales en la constitución de un tipo de discurso”. En Saúl Sosnowski *Lectura crítica de la literatura americana. Inventarios, invenciones y revisiones*. Fundación Biblioteca Ayacucho. Caracas.

CALABRESE, O. (1987) *La era neobarroca*. Cátedra. Madrid.

CASCAJOSA VIRINO, C. (2006) *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Universidad de Sevilla.

CASCAJOSA VIRINO, C. (2005) *Prime Time Las mejores series de TV americanas de CSI a Los Sopranos*. Calamar Ediciones. Madrid.

COLOMBRES, A. (1994-1995) “Del mito al cuento”. En *Oralidad. Rescate de la tradición oral y la memoria de América latina y el Caribe*. Anuario 6 y 7. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

COMPARATO, D. (2005) *De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*, La crujía. Buenos Aires.

- DÉGH, L. (1999) “¿Qué es la leyenda después de todo?”. En Blache, M. (comp.) *Folklore Urbano. Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Ediciones Colihue. Buenos Aires.
- FIELD, S. (1998) *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. PLOT. Madrid.
- ELIADE, M. (1968: *Mito y realidad*. Guadarrama. Madrid.
- GARCÍA GUAL, C. (1987) *La mitología: interpretaciones del pensamiento mítico*. Biblioteca de Divulgación Temática/43. Montesinos.
- GUARINOS, V. y GORDILLO, I. (2010) “El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria” en *Comunicación en congreso. IX Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática*. Orlando. Florida. USA.
- GUARINOS, V. y GORDILLO, I. (2011) “Kate, wehavetogo back: Idas y vueltas de la nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión”, en Miguel A. Pérez-Gómez (editor) *PreviouslyOn. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, España.
- KIRK, G. S. (1985) [1970] *El Mito. Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*. Paidós Ibérica, Barcelona.
- SÁENZ VALIENTE, R. (2008) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires.
- SEGER, L. (2000) *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Ediciones RIALP. Madrid.
- TODOROV, T. (2005) *Introducción a la literatura fantástica*. Coyocán. México.
- TOUS ROVIROSA, A. (2010) *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. UOC Press, Barcelona.
- WELLS, P. (2007) *Scriptwriting*. AVA Publishing. Lausanne.

4.3 Animación desde el interior a su interior: Conociendo a *Cabeza de Ratón* y *Antón*

María Luz Cantisani Rovasio
Universidad Nacional de Villa María

Este trabajo es el inicio de una investigación más amplia que se enmarca en la labor de un equipo de investigación cuyo trabajo se titula *Poéticas de la Animación Argentina Contemporánea*²⁷ y se propone como uno de sus objetivos principales el análisis de las poéticas de animaciones, haciendo foco en las provincias de Córdoba y Santa Fe, delimitando de esta manera el espacio geográfico a tratar aquí.

En base a ello se decide trabajar sobre dos producciones animadas realizadas desde el interior del país, cada una proveniente de una de las provincias antes nombradas. A saber: *Cabeza de Ratón* (Centro Audiovisual Rosario, 2008-2013); y *Antón* (S.R.T. – CEAn, 2012). Ambas realizaciones generaron sus proyectos desde distintos tipos de prácticas, con financiamiento de entidades estatales (Municipalidad de Rosario e INCAA respectivamente) e integran dos modalidades diferenciadas de organización y gestión del trabajo.

El objetivo aquí es lograr un primer acercamiento para el reconocimiento de las mismas. Para ello se analizará el capítulo piloto de cada una que, como series televisivas, ha debido sentar sus bases, estética, tiempos y ritmos. Además, se corresponde con su presentación al público en donde se promociona y vende la producción en general.

Dibujos desde el interior

La animación en Argentina nace en la ciudad Buenos Aires y recorre de a poco todo el país ¿Quién no recuerda a *Hijitus* (1967) de García Ferré (1929 – 2013)? Sin embargo, desde el interior ciertos nombres no se quedaron atrás y comenzaron a marcar su legado. Uno de

²⁷ Proyecto con subsidio de la Universidad Nacional de Villa María. Período: 2014 – 2015. Directora: Mgter. Cristina Andrea Siragusa. Co-director: Lic. Alejandro González.

ellos es Luis Bras (1923-1995), quien luego de haber tenido varias experiencias en publicidad animada, decide iniciar una etapa de experimentación conmovido por los cortos del animador escocés McLaren²⁸. Simultáneamente, enseña animación en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Rosario, en la Escuela Provincial de Cine y TV, y dicta clases particulares en su taller-sótano, que llevan la técnica a manos de jóvenes emprendedores algunos de los cuales fundan en el 2006 la *Escuela para Animadores de Rosario* que coloca al aire dos años después la serie animada *Cabeza de Ratón*.

Por su parte Córdoba, luego de haber tenido varias experiencias también en el ámbito publicitario de animación, apuesta en el 2000 a las series con *Orson* (2000), un joven aspirante a guionista que a través de capítulos autoconclusivos enfrenta distintos obstáculos para proteger su obra secreta. Transmitida por la cadena de televisión por cable *Volver* entre los años 2000 y 2001, se constituyó como el primer caso de producción seriada de animación comercial del interior del país que tuvo difusión nacional.

Observamos que, si bien a nivel nacional no hay tanto conocimiento de las realizaciones del interior, cada provincia fue gestando su historia animada televisiva ya hace varios años y es importante indagar sobre la misma. Por ello se abarcan en esta comunicación dos producciones de cada una de estas provincias, para analizar sus características, proceso de realización y resultados a partir de su publicación en el medio.

De Córdoba se estudia *Antón* dirigida por María Rosario Carlino y producida por los servicios de Radio y TV de la UNC y el Centro Experimental de Animación del Departamento de Cine y TV. Una historia para niños, narrada en código de aventura fantástica, conformada por cuatro capítulos de 11 min. rodada íntegramente en la capital cordobesa entre julio y diciembre del año 2012. Para su desarrollo se contó con un equipo profesional formado en la Universidad Nacional de Córdoba, y un elenco de actores que fueron los responsables de la caracterización de voces de los personajes.

²⁸ Animador y director de cine nacionalizado en Canadá y reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada.

Esta serie fue elegida ganadora en el concurso Series de Animación Para Tv Digital, convocatoria coordinada por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, en conjunto con la Universidad de San Martín.

La historia se centra en Antón, un niño de 6 años que comienza un fantástico viaje a partir de un inesperado accidente doméstico: su perro se come la torta de cumpleaños de su hermana a pocos minutos de que lleguen los invitados. El simple recado de ir a comprar azúcar, se convierte en una gran aventura que lo llevará, acompañado de nuevos amigos, hasta el Gran Árbol de las Orejas, donde podrá finalmente conseguirla. Actualmente puede verse de manera libre y gratuita en la web.

Por otro lado, de Rosario, se analiza *Cabeza de Ratón*, una serie televisiva que ya lleva varios años en el aire. Es un programa de dibujos animados producido por el Centro Audiovisual Rosario y realizado por la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda. El programa tiene como objetivo difundir el trabajo de alumnos y docentes de la Escuela para Animadores y dar a conocer las nuevas producciones locales. El programa es conducido por un presentador animado: Cabeza de Ratón.

El ciclo cuenta con cinco temporadas, las cuales se han emitido desde 2008 por la pantalla de Canal 5, con repetición en señales de cable. También ha sido exportado a Uruguay y forma parte de la grilla de contenidos de Señal Santa Fe. Este año (2014) se presentará la sexta temporada del ciclo.

En septiembre de 2011 se estrenó *Una pinturita de ratón*, el primer largometraje de Cabeza de Ratón. El carismático conductor se sumerge en el mundo de los artistas plásticos rosarinos en medio de una historia policial que incluye un gran robo, un viaje iniciático y una tierna historia de amistad. Esta historia de 75 minutos se desplegó en episodios a lo largo y ancho de los 13 capítulos de la tercera temporada del programa. En 2012 se estrena *En la cresta del rock*. Esta vez Cabeza de Ratón decide cambiar el formato del programa para convertirlo en un concurso de canto exclusivamente dirigido a temas de rock rosarino. Su ayudante Poyo abandona el programa para convertirse en un alma rebelde buscando su destino como estrella de rock por los reductos rockeros de la ciudad. A lo largo de su camino se encontrará con verdaderas estrellas del rock local como Popono, Coki Debernardi, Sandra Corizzo y el Pájaro Gómez. Finalmente en el 2013 se presenta su

tercera película *La Revolución de los colores*. El presentador animado se enoja debido a unas pintadas callejeras que lo ridiculizan y decide tomar una drástica decisión: buscar al culpable y pintar la ciudad de blanco para borrar todo tipo de mural y arte callejero. Al mismo tiempo una resistencia liderada por Elsa Nahoria y el Sr. Ganso, intentarán recuperar los colores ciudadanos demostrando la verdad acerca de los graffitis, stencils y murales callejeros, junto a reconocidos artistas urbanos y personalidades del mundo artístico de Rosario.

¿Animación o series? ¿Por qué el piloto?

La producción animada ha sido considerada frecuentemente como un género en sí mismo y pocas veces se lo ha dividido para su estudio. Reflexionando sobre la propuesta de Nora Mazziotti (2001) en su análisis de géneros televisivos, lo animado aparece dentro de la categoría ficción con el título de “Dibujos Animados”²⁹, separado de otros como película, serie, comedia. Evidentemente se ha contemplado su histórica característica de *infantil*, de entretenimiento para niños. Pero si tomamos esta idea como cimiento para aplicar a nuestro corpus de análisis, nos encontramos con el problema de que, si bien puede ser vista por niños, *Cabeza de Ratón* no es una serie pura y exclusivamente planteada para los más pequeños de la familia (de hecho el personaje principal constantemente aparece con una botella en la mano de lo que parece ser alcohol). *Antón*, por su parte, sí entra en esta categoría, pero ¿no se corresponde también con la noción de *serie/serial*? Entonces ¿qué analizamos? Para este apartado decidimos trabajar en primera instancia con la característica seriada de cada producción.

Ambas están pensadas en capítulos que se suceden. *Antón* se corresponde con la clasificación de *serial*, es decir está articulado bajo la lógica de continuidad de un capítulo a otro, todos están ligados y constituyen una línea en donde los personajes se desarrollan. En cambio, *Cabeza de Ratón* podría incluirse dentro del género *serie*, un conjunto de episodios independientes entre sí que no se relacionan por continuidad narrativa sino por un grupo de

²⁹ Debe tenerse en cuenta que la autora previamente aclara que un análisis de géneros televisivos es complejo debido a la evolución y renovación constante de los mismos, a su mezcla continua y desplazamiento de límites. Sin embargo dicha clasificación sirve a este trabajo como eje de partida.

personajes y la temática de la cultura rosarina que se decide tratar en cada temporada. Sin embargo, esa acepción parece ser efímera: el programa cuenta con segmentos no-ficcionales como entrevistas y clases que, si bien están dictadas por los personajes, no son clases ficcionales. Estamos en presencia de personajes animados que nos muestran “cosas reales”, personajes que son el resultado de lo que ellos mismos hablan (al menos en el capítulo piloto), personajes que son los conductores de este show de interés general. Hablamos entonces de una *serie de interés general*.

Queda sentado que estamos trabajando sobre dos series, ahora surge la incógnita de cómo abarcarlas y la respuesta más lógica es: por el principio. El género al que ambas pertenecen supone una presentación por partes de todo el contenido, que tiene que tener como producto algún elemento que atrape a su público, una buena primera imagen es algo esencial. El capítulo “uno” o capítulo piloto se convierte en un elemento rico en contenido para estudiar, en donde se presenta la narrativa, el tema, la forma, la estructura, los personajes que veremos (al menos) esa temporada.

De esta manera, metodológicamente para este primer abordaje, tomaremos como instrumento el estudio de las cualidades y características de la técnica de animación aplicada, el diseño de personajes, paleta de colores y estructura del capítulo piloto de cada serie. Un análisis predominantemente cualitativo que permitirá en un futuro, con el análisis completo de las mismas, entender el aspecto realizativo de cada una.

Antón, un acercamiento a lo visual y estructural

La serie está realizada bajo la técnica de stop motion, es decir, mediante el uso de objetos situados frente a una cámara que se van modificando y/o moviendo cuadro a cuadro para lograr así la animación. *Antón* usa como material de construcción principalmente plastilina, asistida por otros como telas, papeles y alambres para lograr la composición. Esto permite obtener una imagen cálida y reconocida por su público objetivo: niños que juegan o han jugado en algún momento con dicha masa.

La técnica posibilita varias formas de trabajo, puede optarse por mover los objetos sobre un “espacio vertical” con fondos hechos con maquetas o de una composición lograda con elementos ya existentes, o accionar sobre un espacio compuesto por “capas horizontales”

colocadas unas sobre otras a cierta distancia. La serie escoge esta última utilizando una *mesa multiplano de vidrio*. El fondo se encuentra sobre una lámina de vidrio y luego, sobre una o varias otras, suspendidas sobre la misma, se colocan los demás elementos como ser los personajes. El resultado es una ilusión de profundidad en los planos que caracteriza al stop motion y lo diferencia de la técnica de recorte.

Como en todos los métodos de animación, el producto final depende de la cantidad de movimientos y la forma en la que se realicen cuadro a cuadro. En este caso, los movimientos son fluidos y constantes (las orejas y ojos del personaje principal siempre están activos, a excepción de los momentos en que camina) dándole “más vida” al protagonista, haciendo que deje de ser una simple plastilina azul para pasar a ser un niño de 6 años. Sus gestualidades parecen estar cuidadas en todo momento, lo cual es esencial para entender los sentimientos de Antón, como ser su miedo a ir sólo a comprar. Resaltan y llaman la atención en este capítulo, los movimientos de la dueña del local. A diferencia de los que se observan en los personajes que aparecen primero (Antón, su madre, hermana y perro) ésta tiene un diseño plano en su cuerpo, con brazos y cabeza separados y sueltos sobre el mismo, que permiten movimientos azarosos lo cual no debe confundirse con desprolijos, sino todo lo contrario. Los movimientos se ven bien estudiados y son muy ricos en su resultado ayudando a lograr el aura misteriosa que se genera en la escena. Otro factor que enriquece este espacio, son los hongos que en todo momento se mueven e interactúan con los objetos de la escena.

Los colores son todos saturados, habiendo un predominio de la gama de los rojos, naranjas y amarillos en el fondo, que ayudan a contrastar y resaltar a Antón sobre lo demás. Son todos tonos llamativos que encajan perfectamente con las características de un programa infantil.

En su estructura, el capítulo se divide en dos partes. Primero, se presenta a Antón y su familia en el preparativo del cumpleaños de su hermana menor. La situación conlleva rápidamente al problema que dirige a Antón a su aventura. Comienza el recorrido y, tras la primera decisión importante que debe tomar el personaje (llevar o no ese azúcar amargo a su madre), se procede a un corte o pausa para luego arrancar el segundo bloque. Allí el personaje se decide y descubre que debe arriesgarse para poder llevar un azúcar delicioso a

su madre. Con valor y firmeza emprende su camino para encontrarse con un compañero. Tras resolver seguir juntos finaliza el capítulo, dejándonos con la intriga de qué pasará en ese viaje y si Antón conseguirá o no endulzar el azúcar.

Cabeza de Ratón, un acercamiento a lo visual y estructural

Presenta una mezcla entre la técnica clásica de animación, es decir el dibujo cuadro a cuadro de los movimientos ya sea en una computadora o a mano³⁰; con la de animación digital por recorte, es decir que los personajes se dividen en partes (cabeza, torso, brazos, piernas) que luego son modificadas en un programa de computadora generando un movimiento interpolado³¹. Esta última hace que sus acciones de sean más restringidas, el personaje aparece siempre en su posición de $\frac{3}{4}$ (de perfil) y los movimientos de su cuerpo son similares a lo largo de todo el programa (movimiento de cola, boca y ojos principalmente). A primera vista, si no se tiene conocimiento de la técnica, pareciera que estamos ante un trabajo “más fácil”, sin embargo ésta es otra forma de animar que posee sus complejidades, como ser el correcto empleo de las curvas de animación que señalarán si ese movimiento es acelerado, desacelerado o constante por ejemplo.

Los personajes están diseñados en base a formas de animales, frutas, verduras, objetos de cocina, entre otros, que parecen conformar el disfraz de personas que los usan fuera y dentro del escenario. Están delineados con líneas negras, gruesas e irregulares y rellenos con colores planos en su mayoría, respondiendo a la estética general de los dibujos hechos con recorte digital. La escenografía es la de un teatro que ostenta más de lo que convoca y posee muchos más detalles que los personajes, pero casi sin contraste para no resaltar sobre los personajes.

³⁰ Esta técnica se despliega exclusivamente en la animación de apertura del programa.

³¹ Animación creada mediante la especificación de distintos valores para una propiedad de objeto en distintos fotogramas. El programa calcula los valores de dicha propiedad entre los dos fotogramas. En inglés, la interpolación recibe el nombre de “tween” que, a su vez, viene de las palabras “in between” (intermedio).

La paleta de colores en general se inclina hacia una coloración verde musgo, una coloración más vintage con una saturación moderada. Suponemos que es para resaltar esa condición *underground* de la serie: *el programa en si un parodia a aquellos en donde un grupo reducido de personas hace todo* (según las palabras de sus propios realizadores).

El capítulo tiene una duración aproximada de 23 minutos y está dividido en tres bloques. En el primero se presenta el personaje y su entorno, a su vez el protagonista da apertura el espectáculo conformado por los siguientes elementos: una animación, información y visibilización de la escuela de animadores de Rosario, presentación del trabajo de un alumno con una introducción al corto hecha por él mismo, clase sobre animación en donde vuelven a tomar protagonismo los personajes propios del programa, otra animación y promoción del próximo bloque. En el segundo, Cabeza de Ratón nuevamente recita una frase que da lugar a una entrevista a un realizador, en este caso Juan Pablo Zaramella. Llegando al final muestran un pequeño corto y vuelve a tomar protagonismo el conductor con *la lección del ratón* y posteriormente se promociona el siguiente bloque. El tercero y último, abre con una cortinilla que presenta una publicidad animada, luego se muestra una entrevista a realizadores de un video musical y proyección del mismo. Cierre del programa en el escenario con el protagonista.

Conclusión

Antón y *Cabeza de Ratón* son dos series que poseen una estructura muy diferente más allá de ser ambas animación. La primera es de capítulos cortos, continuados y de una sola temporada, mientras que la segunda posee capítulos más extensos, autoconclusivos que se despliegan en cinco temporadas hasta hoy. Evidentemente los objetivos de cada serie han delimitado su forma, *Antón* con sólo 4 capítulos se ha permitido una producción más lenta y rigurosa de cada uno, mientras que *Cabeza de Ratón* debe producir más y en menos tiempo, usando como recurso la animación por recorte.

Es interesante notar una impronta de metalenguaje en la serie rosarina, en donde un "dibujito" nos habla y enseña sobre "dibujitos". La animación rosarina se muestra a sí misma. Además se hace alusión a otros dibujos como ser los cuadros del ratón Mikey y Jerry en la presentación. No sólo se habla y muestra la realización sino también cómo

desarrollar la técnica. Por otro lado siempre se toma la misma temática: Rosario (a excepción del caso de Zaramella), con lo que se hace conocer a quienes visualizan el programa la cultura local.

En el caso de *Antón*, si bien la serie por el entorno en donde se generó (concurso del INCAA) va dirigida a todo el país, contiene ciertos guiños de la localidad en los carteles de gaseosa fuera del negocio que si bien no son exclusivos del lugar son muy comunes. Sin embargo, al menos en el capítulo piloto, no parece haber un refuerzo sobre una cultura o costumbres de un espacio geográfico específico. Insistimos, la serie se generó para transmitir en todo el país y no sólo en televisión sino también en internet.

Este trabajo deja las puertas abiertas para analizar más capítulos y observar qué elementos se conservan o no, para poder conocer su estructura general. Además es posible agregar otros puntos de análisis como el plano sonoro. Finalmente, de ninguna de las series se pueden cuestionar sus éxitos, ya que el origen en sí de *Antón* y la trayectoria de *Cabeza de Ratón* hablan por sí solas.

Referencias bibliográficas:

ARTEAGA, L. (2012), *La pantalla dibujada. Animación desde Santa Fe*, Ciudad Gótica, Rosario.

GONZÁLES, A. (2012) *La enseñanza de la animación en Argentina*, Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y de Audiovisual. En línea: http://www.asaeca.org/aactas/gonzalez_alejandro_-_ponencia.pdf

GONZÁLES, A. (2013) *El espacio de los rebeldes: Experiencias de animación para Internet en Argentina*, VI Encuentro Panamericano de Comunicación. En línea: <http://www.eci.unc.edu.ar/archivos/companam/ponencias/Escenarios%20digitales/-Unlicensed-EscenariosDigitales.GonzalezAlejandroR.pdf>

GUILLOT, L. (2009) *La función del piloto de las series de televisión*. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y de Audiovisual. En línea: http://www.asaeca.org/aactas/guillot_liliana.pdf

RINCÓN, O. (Comp.) (2001) *Televisión Pública: del consumidor al ciudadano*. Convenio Andrés Bello. Bogotá.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI (Comp.) (2011) *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. CAR.
Rosario.

Páginas web consultadas

<http://cda.gob.ar/serie/2544/anton>

<http://www.antonlaserie.com.ar/>

<http://www.cabezaraton.com.ar/>

5

DISPOSITIVOS/TÉCNICAS/RELATOS ANIMADOS

5.1 Poéticas en stop motion: una lectura de los dispositivos estético-narrativos de la animación argentina contemporánea

Cristina Andrea Siragusa

Universidad Nacional de Villa María

Universidad Nacional de Córdoba

Todas las imágenes del mundo son el resultado de un trabajo compuesto en el que interviene la mano del hombre, aun cuando es mediada por un aparato. Sólo los teólogos sueñan con imágenes que no estarían hechas por la mano del hombre (las imágenes de los *acheiropoietas* de la tradición bizantina, la *ymagine denudari* de Meister Eckhart, entre otros). La verdadera cuestión sería determinar cada vez – en cada imagen – lo que la mano hizo exactamente, en qué sentido y con qué fines operó la manipulación.
Georges Didi-Huberman (2015:71)

Territorios poéticos para desandar las prácticas de animación

En tiempos de expansión y consolidación de las tecnologías digitales en el campo de la animación, resulta interesante detenerse a contemplar un movimiento específico ligado a un modo de hacer marcadamente artesanal, que posee como rasgo particular el hecho de que el *acto-de-creación* irrumpe con potencia desatando lo que podríamos concebir como una *estética-del-defecto*. Nos hallamos así en presencia de una técnica *seductora* en la que no importa invisibilizar o anular las operaciones propias del dispositivo, ya que lo que interesa es el disfrute estético apoyándose en formas de composición plásticas y sugerentes.

De este modo en el stop motion es dable reconocer ciertas “señales delatorias” de unas humanidades-creadoras que producen y mueven a los personajes de los relatos, por lo que, tal como lo señala Barry Purves, “nuestra técnica de animación tiene que ver con la ilusión, no con la exactitud de la reproducción” (2011:23). En esta cita, el autor-animador alude a

una cuestión que se vuelve necesaria de clarificar y que tiene a la problemática de *lo real* como una parte significativa de su asunción.

El efecto de “realidad” con el que usualmente se inscribe a la producción en stop motion puede asociarse a dos acepciones: *una*, ligada a la aceptación de la existencia física material de los objetos-personajes que constituyen la diégesis aceptando un modo de captación de la imagen a partir del foto-realismo. *Otra*, en la que *lo real* se concibe como representación y, en ese sentido, está concebido desde la dimensión de semejanza, por lo que aparece la discusión al comparar su potencialidad en relación al 3D y advertir que este último ha desplazado al stop motion en su capacidad de producción de un cierto realismo³².

La necesidad de explorar los derroteros de esta técnica propia de la *animación corpórea*, tal como la definía Sáenz Valiente (2006), se vincula a una cierta recurrencia en su elección en diversos proyectos gestados por animadores-artistas que poseen *distinción* (Bourdieu, 1997) y *legitimación* en Argentina. Apuestas que se orientan hacia la producción artística y a la necesidad de *contar historias* con densidad dramática que asumen una distancia crítica de la cultura argentina, en particular, y occidental, en general, y que adoptan como forma expresiva al stop motion. Es usual en este campo de la producción que surja como pregunta por qué contar esta historia a través de la animación; a lo que añadimos una autorreflexión acerca de la elección de esta técnica en particular.

En lo atinente al primer interrogante, *¿por qué contar esta historia a partir del lenguaje animado?*, cabe la primera consideración: este cuestionamiento no emerge como preocupación entre quienes desarrollan sus relatos en acción en vivo. Esta situación, entonces, da cuenta de una debilidad del propio campo ya que pareciera estar presente una visión limitante de la animación concebida como esfera de la producción audiovisual con rasgos propios. Advertimos que son escasos los trabajos que se orientan a discutir esta

³² Plantea González: “En los últimos veinte años la animación tridimensional por computadora ha tenido tal inserción en el mercado mundial de la animación, que está desplazando al dibujo animado como técnica dominante. Justamente, a esta técnica debemos la crisis actual entre lo que antes era considerado animación y lo que hoy es considerado como tal” (2013:21).

problemática en la que convergen cuestiones ligadas a la definición y fronteras de la animación ya sea como lenguaje o como género (González, 2012 y 2013).

En cuanto a la elección de este tipo de técnica (stop-motion), conjeturamos que esta decisión puede entenderse como una toma de posición que no refiere únicamente al carácter de un *saber-hacer-técnico* sino que la trasciende en términos de inscripciones estéticas (búsquedas experimentales, innovación), estilísticas, orientaciones ética-políticas, formación, accesibilidad tecnológica, entre otras cuestiones. De este modo se vuelve evidente la necesidad de destituir las “naturalizaciones” ligadas a la puesta en funcionamiento de los diversos dispositivos a partir de los cuales se producen experimentabilidades y aplicaciones desde las múltiples técnicas propias de la animación contemporánea. Lo cual significa, entre otras cuestiones, concebir que:

“En tanto el arte siempre involucra algún grado del hacer –aun en el caso límite de que nada se haga: alcanzar la técnica del silencio puro es también proceder técnicamente–, la aplicación de unas técnicas particulares le es indisociable. Los protocolos de experiencia, además, se dirimen en contextos sociales; en tal sentido, el mismo funcionamiento social procede técnicamente y hay muchos artistas que adoptan esta perspectiva para plantear su arte como tecnología social” (Kozak, 2011:55).

En este sentido, el stop motion pertenece taxonómicamente al conjunto de *técnicas de animación con dispositivo cinematográfico*³³, y en particular aquella con “imagen resultante de tipo fotográfica/fotorealista”; además el proceso de producción tiene más similitudes con el cine de acción en vivo dado que implica una puesta en escena en la que se requiere la aplicación de criterios ligados a iluminación, dirección de arte, entre otros. En términos generales, como parte del *artificio* del dispositivo, destacamos: la *singularidad*; la emergencia de la imperfección y su carácter artesanal; y la no fluidez. Entonces, el stop motion, comparativamente a otras alternativas dentro del mundo de la animación, es quizás el más teatral de todas las alternativas.

³³ González diferencia tres alternativas: a) Técnicas directas pre-cinematográficas; b) Técnicas directas con dispositivo cinematográfico únicamente en la reproducción; c) Técnicas de animación con dispositivo cinematográfico.

Desde estos marcos comprensivos es que nos interrogamos: ¿cuáles son los mundos posibles propuestos desde las narrativas animadas en stop motion en Argentina en los últimos años?; ¿es posible aseverar que se ha ampliado el campo de lo decible?; en función del tipo de procesos poéticos puestos en juego ¿cuáles son las contribuciones en los modos de narrar al emplear esta técnica? A continuación describimos, sucintamente, tres *poéticas* que re-conocemos en un conjunto de obras contemporáneas.

Poéticas de la [re/o]presión

Como parte de los relatos que se inscriben dentro de las políticas de la(s) memoria(s), *Padre* (Grasso, OpusBOU, 2013) es un cortometraje de animación que se ubica en un intersticio desde el cual se observa la emergencia de la palabra acerca de los desaparecidos en tiempos de la transición democrática en Argentina. Efectivamente, 1983, año en el que se circunscribe el relato, puede ser concebido como un momento de convivencia *agonal* “entre memorias rivales” (Jelin, 2005:100) en relación a la política llevada adelante por el último gobierno de facto en nuestro país.

Desde una *estética de la opresión* el film destituye toda pretensión lúdica-infantil con el que la doxa suele asociar a los relatos que surgen del campo de la animación y, en cambio, asume un posicionamiento crítico-social en relación a los sucesos históricos nacionales. Con la potencia de la metáfora, el filme instituye la figura espectral como una clave de lectura para requisar los sentidos acerca de los desaparecidos de manera paradójica: el padre-ausente / militar-represor que por una operación desquiciada sigue retenido entre las paredes y la vida de una hija que le-da-vida (o lo sostiene en “su” vida sometida); miles de jóvenes desaparecidos que son buscados por padres que se-niegan-al-olvido y que [re]aparecen como aves muriendo (nuevamente) en el patio de un jardín y que sólo ella puede “ver”.

Es así como el relato focaliza su mirada sobre un personaje quien, por una operación de sustitución, referencia a un conjunto de la Sociedad Civil argentina; cuestión que permite inscribir a este cortometraje dentro de un haz de producciones propias de los últimos tiempos que proponen un debate ya no tan unívocamente focalizado, como en otra época, hacia la responsabilidad del actor-militar sino que se incorpora a la sociedad como conjunto

diverso cuestionándose su auto-ubicación en tanto *mero espectador* ó en otros casos como *cómplice* de los sucesos que acontecían en una esfera-fuera-de-sí-misma durante el Proceso de Reorganización Nacional.

Esta obra, inscripta dentro de la *animación de autor*³⁴, exhibe un universo infrapoblado pero dramáticamente intenso en el que se despliega una narración asentada en la dimensión del *parecer*: si en principio se presupone una simplicidad y linealidad del relato, en el que se expone una trama subrepticia acerca del pasado-histórico-reciente, posteriormente se advierte el nivel de complejidad de una historia contada bajo la clave genérica del *suspense*. El drama se concentra en su protagonista y narra, en un artilugio que en principio nos parece una ocularización cero y posteriormente advertimos una ocularización interna, el carácter opresivo de la relación filial con su padre (ex - militar). Grasso genera un fecundo aprovechamiento del stop motion: las formas y los escasos movimientos móviles del rostro y el cuerpo de una muñeca hiperbólicamente rígida son apropiados para destacar los rasgos opresivos y repetitivos de una mujer enajenada que posee un andar lento y previsible.

Con respecto a la *puesta en escena* se advierte una pretensión creadora que apela a un *principio de replicabilidad*, es decir, que se apela a un *set detallado*³⁵ (Ternan, 2014:38) con el fin de generar un cierto efecto-de-realidad (en el sentido de semejanza). La dirección de arte coopera con la ilusión de un espacio plagado de recuerdos y fantasmas, por ejemplo en la secuencia inicial se suceden los planos detalles de fotografías que, cronológicamente, remiten a la relación parental en tiempos pretéritos pero que adoptan la forma de la foto-retrato, es decir, en la que predomina la rigidez de la pose. En *Padre*, entonces, el espacio

³⁴ “Dentro del contexto de los métodos alternativos, se podría afirmar que la animación es un ‘medio de autor’, puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales distintos de los convencionales. Las demás obras que se presentan en este libro siguen estos cánones, ya sea aplicando a la animación los parámetros del arte o ya utilizando tecnologías digitales y nuevas posibilidades de proyección para ampliar las fronteras de la forma” (Wells, 2009:147)

³⁵ Para Ternan en esta modalidad, que la distingue de otra a la que nomina como *set básico*, “Los props y el set se elaboran y se pintan para definir con exactitud dónde se encuentra el personaje y lo que ocurre en la historia animada” (2014:38).

se encuentra intervenido por el pasado familiar pero, también, por la omnipresencia mediática (la prensa circunstancialmente, y la radio) que arremete con otra *voz-visión-denuncista* el ámbito doméstico en el que la institucionalidad militar está aún preservada.

Ligado a lo anterior, la banda de sonido presenta un contrapunto entre el recinto en el que vive el personaje, espacio en el que se anula la voz humana (en ningún momento la protagonista emite palabra) y prevalecen, en cambio, los ruidos domésticos de manera cuasi *hiperbólica*³⁶; y el mundo exterior (lo social) que ingresa a esa espacialidad a partir de la comunicación mediática, fundamentalmente a través de la presencia de la radio en el hogar. La anulación de la palabra dentro del ámbito inmediato no sólo aporta una marca expresiva que abona una atmósfera enrarecida sino que también puede leerse, desde el campo cultural, como expresión de un *habitus* propio de unos agentes sociales en los que imperan ciertas reglas de la actuación social ligadas a un canon que podríamos denominar de la reverencia y el respeto, donde las posiciones de dominio producen que quien ocupa un lugar subalterno, por ejemplo, debe permanecer en silencio. El personaje principal del cortometraje pareciera perpetuar una mudez histórica: a una subjetividad silente le corresponde la preeminencia de sonidos-de-objetos que responden a diversas tipologías (movimiento, secuenciales e incidentales).

Poéticas de la (des)humanización

Tres cortometrajes animados fueron seleccionados para su observación analítica dado que, desde diversos registros estético-narrativos, aluden críticamente a la tecnofilia-burocrática que desacopla todo régimen de la afectividad y de la experiencia vincular propio de nuestras sociedades occidentales contemporáneas. La pretensión de destituir el carácter subjetivo-vivencial en pos de propender al dominio de lo tecnológico³⁷ es abordado en este

³⁶ En este cortometraje se apeló a recursos del *foley* o *sonoplastia* que permitieron construir sonidos a partir de procesos de creación y simulación tendientes a la manipulación sonora con fines plásticos. De esta manera los efectos sonoros colaboraron significativamente en el sostenimiento del clima de tensión de la animación.

³⁷ Para algunos autores la supremacía de la *imagen-máquina* por sobre lo humano

conjunto discursivo apelando a diversas alegorías: el *mundo-máquina-aniquilador* (Teclópolis); el sistema *info-comunicacional-mediático* (Enajenados); la *rutinización y la polución urbana* (Inercia).

Teclópolis (Mraad, 2009) es una animación de ciencia ficción que propone una historia clásica del cyberpunk: en un futuro distópico el avance de la tecno-cibernética arremete sobre el espacio natural y sus seres para eliminarlos en pos del progreso urbano desde una visión totalitaria. Intertextualmente es un homenaje a *Metrópolis* (Lang, 1927), al mismo tiempo que el cortometraje retoma una perspectiva libertaria con estilo porteño que se evidencia en su musicalización (tango electrónico).

En términos generales, diversos objetos pertenecientes a dispositivos tecnológicos obsoletos en la actualidad refuerzan el estilo anacrónico (cámara Super-8; teclados y mouses; entre otros) y, en ese mismo movimiento, potencian la orientación retrofuturista del cortometraje. Se apela, de esta manera, a un imaginario “híbrido” en el que domina una estética de los 90s que se asienta en una visualidad ligada al campo informático: teclados, mouses, discos en diversos formatos, entre otros.

El personaje protagónico, la cámara Super-8, es un sujeto de acción que se inscribe explícitamente dentro de un régimen de la afectividad: emerge como portadora de *lo sensible* y detenta la capacidad de amar y de apasionarse. Este objeto-animado, emblema pathémico de una humanidad que se resiste a un poder totalitario, remite nostálgicamente al dispositivo cinematográfico y a una posición de enunciación cinéfila muy ligada a los años 60s – 70s. Por otro lado, el sujeto/objeto amado es una sirena de metal metafóricamente “construida” a partir de la moldura de un capó que recuerda a un fragmento ostentoso de un automóvil de los años 60s. Esta figura, paradójicamente, representa en el film el clamor de la naturaleza (el mar) desde una doble dimensión: *eco-tecnofóbica* (se rebela al avance de la urbe sobre el espacio), y *salvadora* ya que libera a su enamorado de la destrucción. Además, se instituye como modelo de belleza y sensualidad: es una sirena por lo que destacan sus formas femeninas, al mismo tiempo que remite a una mitología de la fascinación.

Los habitantes de la sociedad informatizada rápidamente imponen un modelo etnocéntrico tendiente a la destrucción de todo aquello que no pertenece al nuevo sistema global; e imponen una urbe cuya estética refiere, cual versión, al film de culto *Metrópolis* de los años 20s. De esta manera, el cortometraje descompone el mundo informático animando diversos objetos-artefactos pertenecientes a variados momentos de la historia del desarrollo técnico (fundamentalmente de los últimos veinte años). Esta obra puede concebirse, entonces, como una interesante observación del mundo-PC centrándose en el fragmento y el detalle.

Por otro lado concebimos como una *poética de la alienación* a *Enajenados* (Digiglio, 2009), cuyo título obtura toda apertura interpretativa y, explícitamente, avanza sobre el proceso de narrar una historia sencilla en la que se recrea la postura que sostiene el dominio (para algunos la manipulación) de la comunicación mediática con respecto al receptor concebido como ser-pasivo. Esta posición desde el siglo XX ha sido ampliamente abordada por perspectivas, en ocasiones apocalípticas, de muy diversos orígenes éticos, políticos y gnoseológicos.

Más allá de lo cual, en esta oportunidad, el cortometraje propone, además, un relato en el que se incluye la oposición *Naturaleza – Cultura* pero resignificando sus tradicionales connotaciones: aquí, es el personaje-animal el que advierte acerca del peligro (a pesar de que la elección de un perro remite a un proceso de domesticación, lo salvaje-instintivo se afianza potentemente como orientador positivo de la acción) y el personaje-humano (absolutamente abstraído de las señales de su entorno más inmediato) emerge despiadadamente incapaz de comprender lo que acontece a su alrededor.

En el marco de las variantes del stop motion se ha optado por la plastimación para la construcción de los muñecos que se insertan en un escenario en set empleo tridimensional del claymation)³⁸; el diseño y construcción de los personajes apelan además a lo figurativo. En lo atinente a la dimensión imagética-visual se ha adoptado por un escenario organizado

³⁸ Este comentario vale para distinguir, siguiendo a Ternan (2014), el doble empleo de la plastimación: tridimensional (personajes insertos en set), del bidimensional (animación 2D en capas).

bajo el principio de replicabilidad apelando a la ilusión realista que se concreta en la presencia de un set detallado que remite a una decoración propia de los años 50s. Los diversos *props móviles* que componen este último espacio son objetos que se han animado con el fin de representar el movimiento propio de un temblor y que son típicos de un entorno hogareño: cuadro, reloj, portarretrato, florero.

La espacialidad pareciera detenida en el tiempo: los componentes visuales propios de la decoración dan cuenta de un estilo clásico propio de los hogares de clase media-alta de la primera mitad del Siglo XX en nuestro país (se podría considerar la forma del televisor como típica de los aparatos que se popularizaron en la segunda mitad de la década del 60 hasta mediados de los 80s). Sin embargo, la presencia del control remoto y las imágenes que se emiten en la pantalla del aparato televisivo dan cuenta del paso del tiempo a lo que se añade la contraposición entre las imágenes de la pareja en las fotografías y lo que se advierte de sus rostros y cuerpos en el tiempo presente del relato. Por lo cual se interpreta que ese discurrir del tiempo no ha implicado un cambio en los protagonistas, excepto en lo referido a una cierta transformación del cuerpo producto de la vejez.

El diseño sonoro evidencia una operación marcada por el protagonismo de sonidos referenciales e indiciales que acompañan, a los fines de reforzar, la imagen visual. Uno en particular (el ladrido del perro), aunque anempático, es justamente el que asume el ritmo expresivo; generando contrapuntos con los ruidos emanados del aparato de televisión.

Finalmente, *Inercia* (Bergara y Lo Bianco, 2012) exhibe un paisaje citadino sobrepoblado de automóviles de cartón pintado, ruidos de bocinas, y smog. En ese universo excesivo y perturbador (absolutamente contemporáneo), donde los seres circulan lenta y malhumoradamente, se instituye una alternativa libertaria para esas humanidades: la bicicleta. El protagonista del cortometraje “fantasea” con transitar en ese vehículo que le permitiría no sólo obtener una resolución pragmática para llegar a su trabajo, sino también acceder al disfrute y al placer. Un movimiento lúdico (una “regresión infantil” en términos de Marcuse) contagia en su andar al resto de los automovilistas y, a partir de la implementación de un principio de contraste tanto *cromático*, se produce un desplazamiento de un escenario grisáceo a uno multicolor, como *sonoro*, de un ámbito

alienante-ensordecedor a otro romántico-bucólico, se instituye de forma efímera una posibilidad de emancipación. Pero el personaje al volver al “mundo real” y querer concretar su “sueño” opta, nuevamente, por el automóvil.

De este modo se ilustra la *inercia* como un fenómeno socio-cultural de resistencia al cambio, de desidia, de acostumbramiento a lo instituido y a la rutina normalizadora. El cortometraje, en clave humorística, proporciona una crítica al mostrar la tensión entre lo actual-instituido y lo posible-liberador, y la elección, desde la repetición consoladora, que proporciona “alivio” frente a todo aquello que represente la reproducción del sistema.

Poéticas mágico-americanistas

La necesidad de recuperar códigos y mitos populares de regiones no urbanizadas para dotar de mayor humanidad a nuestras vidas es el eje que articula las obras *El birque (génesis)* (2003) y *La Ollera* (2009), dirigidas por Juan Manuel Costa. El rasgo “irreal” del stop-motion y, fundamentalmente, su carácter modelizante emerge con potencia a partir del énfasis otorgado a los procesos de moldeado en un doble nivel de significación: la alfarería (dimensión temática), y la animación (dimensión técnico-artística). En ambos casos los cortometrajes refieren a historias de personajes dedicados a la alfarería en el norte argentino que son abordados desde la metáfora para dar cuenta del *acto-de-la-creación* y su componente mágico-subjetivo, lo que redundará en una lectura “acerca” del *dar-vida*.

Las imágenes se asientan en una matriz *americanista*, con remisiones plásticas que recuerdan las formas prototípicas de los muralistas latinoamericanos. Tanto la puesta en escena como el diseño de personajes (en su faz tanto narrativa como técnico-realizativa con la construcción de los muñecos) aluden persistentemente a un simbolismo con raíces aborígenes. En este sentido, las sonoridades refuerzan el anclaje geo-cultural de las dos obras desplegando diversas musicalidades de evidente origen andino. Por otro lado, las dos obras son versiones: en *La Ollera* se fusionan mitologías amazónicas y andinas; en tanto que *El birque* está basada en el cuento homónimo de Osvaldo “Colo” Cassina.

En *La Ollera* el barro, la madera, y el mimbre, entre otros, son los materiales que sirven de base para la elaboración de los props de la puesta en escena (en tres sets detallados); mientras que el tejido en lana dota de materialidad a los vestuarios. En ambos casos se

evidencia una pretensión realista-folklórica que subyace en la poética. Apoyando lo anterior, se aprecia que las decisiones de la dirección de arte ratifican la búsqueda por instituir ambientes abiertos que recrean los paisajes puneños o el mercado del pueblo; siempre desde la *intensidad* que se manifiesta en el *detallismo-minucioso* y la *explosión cromática* en la que la paleta de colores cálidos atraviesa la estética del cortometraje.

En *El birque (génesis)* predomina la arena y la piedra, el cerro como fondo en el que transcurre la historia mitológica que da cuenta del proceso de transmutación referenciando temática-formalmente al relato bíblico de la creación del mundo. El hombre modela a mano el tazón en cuyas paredes internas dibuja su historia de vida con materiales-viscerales: orina, semen, sangre, y excremento. De ese modo, en su acto-de-creación entrega su vida, ya que el sujeto decide quedarse-dentro para ser-uno mientras el fuego vuelve el barro en birque, y su pasado y su presente quedan de este modo contenidos.

Finalmente, la búsqueda de una poética *popular-indigenista*, que remite a costumbres ancestrales con presencia en la actualidad, conlleva una visión cuasi-atemporal sin anclaje histórico. Como recuerda Monachesi: “La espiritualidad del mundo andino es práctica. La comunidad encarna el espíritu en el día a día, vive la espiritualidad, la expresa, se alimenta, se nutre, se viste, canta, hace música, celebra, está en todas partes, no la dejan de lado para ir a trabajar ni para ir a dormir, no hay nada por fuera del espíritu, todo lo incluye, y dentro de él todo nace y todo muere” (2008:21). Quizás por ello, temáticamente es recurrente el planteo, desde una visión humanista, de la relación entre el hombre y la naturaleza, y la alusión a los cuerpos que se vuelven “mágicos” en su capacidad de instituir (artesanalmente) vida a partir de la música o del fuego.

Una definición y algunas (primeras) apreciaciones

Sonia Vicente define a la *poética* como “una cierta ‘cosmovisión’ que el artista desarrolla en relación al arte en general y a su arte en particular, en ella están implícitas tanto la propuesta estética, la preferencia por ciertos materiales y técnicas, como el conjunto de ideas, sentimientos y valores que tiene cada artista acerca del mundo que vive, del arte del pasado y del arte de su tiempo y de la obra que realiza” (2006:202).

Tres han sido, entonces, las *cosmovisiones* reconocibles en el conjunto textual y que hemos identificado fundamentalmente por su adscripción temática y por el modo en que se posicionan los artistas en relación al mundo de la cultura contemporánea: *poéticas de la [re/o]presión*; *poéticas de la (des)humanización*; y *poéticas mágico-americanistas*. La operación analítica implicó, desde la similitud en la elección temática-formal, interrogarse por el aporte de los procedimientos artísticos-audiovisuales a la construcción de sentido.

En este sentido, retomando los interrogantes iniciales, advertimos una elección *técnico-artística* vinculada al empleo del stop-motion en los relatos analizados que están asentados en diferentes posibilidades:

Una, ligada al dramatismo (o quizás a la tragedia) de *lo-innombrable* que referencia el desquicio y la objetivación de procesos subjetivos traumáticos desde la rigidez;

Otra, en la que se prioriza la producción *estética-plástica* ahondando en las posibles expresividades que puede adoptar el relato mitológico con raíces latinoamericanistas. En este caso se advierte con mayor potencia el diálogo interdisciplinar dentro del campo artístico como búsqueda, y la prevalencia de un interés por un modo-de-hacer-animación propio de estas latitudes como remanente folklórico;

Finalmente, una modalidad más clásica (canónica tal vez) de construcción del relato animado que apela, desde la simplicidad, a una modalidad al estilo *moraleja* que desde una economía de recursos expone su punto de vista crítico sobre la sociedad-occidental contemporánea.

El camino continúa abierto, entonces, a la exploración cognitiva y al reconocimiento de la producción artística de la animación argentina orientados por las palabras de Didi-Huberman que inician este artículo: comprender en cada imagen los sentidos y los fines que orientaron las operaciones y los procedimientos de manipulación técnico-estética.

Referencias bibliográficas

BOURDIEU, P. (1997) *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Editorial Anagrama. Barcelona.

- DIDI-HUBERMAN, G. (2015) *Remontajes del tiempo padecido. El ojo de la historia 2*. Editorial Biblos – Universidad del Cine. Buenos Aires.
- GONZÁLEZ, A. (2012) “La enseñanza de la animación en Argentina”, en *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual – AsAECA*, Buenos Aires.
- GONZÁLEZ, A. (2013) “La invisible indefinición de animación”, en González Alejandro y Siragusa Cristina (ed.) *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010 Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Editorial La Barbarie. Córdoba.
- JELIN, E. (2005) “Exclusión, memorias y luchas políticas”, en Daniel Mato, *Cultura, política y sociedad Perspectivas latinoamericanas*. CLACSO. Buenos Aires.
- KOZAK, C. (2011) “Tecno-poesía experimental y políticas del acontecimiento”, en *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludióon-Paragraphe*. Exploratorio Ludióon. Buenos Aires.
- MONACHESI, M. (2008) *Profecías Incas. Asombro y sabiduría en épocas de cambio*. Kier. Buenos Aires.
- PURVES, B. (2011) *Stop Motion*. Ediciones Blume. Suiza
- SÁENZ VALIENTE, R. (2006) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Ediciones De La Flor. Buenos Aires.
- TERNAN, M. (2014) *Animación Stop Motion Cómo hacer y compartir videos creativos*. Promopress. China.
- VICENTE, S. (2006) “Arte y parte. La controvertida cuestión de la investigación artística”, en AAVV *La investigación desde sus protagonistas: senderos y estrategias*. Editorial de la Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza.
- WELLS, P. (2009) *Fundamentos de la animación*. Parramón Ediciones: Barcelona.

5.2 El videojuego (re)imagina *Dragon Ball*: los pasajes al género de lucha, entre las restricciones tecnológicas y la expansión transmedia

Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes

De todas las series animadas transpuestas por el videojuego, *Dragon Ball* es la que cuenta con más pasajes. El popular manga y posterior animé de Akira Toriyama comenzó a ser apropiado en múltiples formas por el videojuego durante los 80 para no parar hasta nuestros días. Pero esa escena transmediática está lejos de ser homogénea: los pasajes al videojuego fueron realizados a través de propuestas estéticas diversas que informan de una notable cantidad de relecturas y que permiten observar la riqueza retórica³⁹ y enunciativa del videojuego en tanto lenguaje. En los distintos pasajes se producen recortes narrativos y expansiones que hablan de búsquedas específicas muchas veces relacionadas con géneros específicos del videojuego: así, el género de lucha, que cuenta con la mayor cantidad de juegos de *Dragon Ball*, centra su atención solo en los combates y deja de lado el enorme arco narrativo que despliegan las distintas series de Toriyama. Es destacable, a su vez, la manera en que el videojuego intenta reproducir de la manera más fiel posible motivos emblemáticos de la serie como el ataque a través de poderes, incluso cuando esa fidelidad implique la modificación de convenciones fundantes del género de lucha como la organización de un espacio compacto y homogéneo. Este texto se ocupa de una serie de problemas que surgieron en 1993 cuando *Dragon Ball Z: Super Botuden* comienza un trabajo inédito de apropiación de la serie animada que supuso una reinención dentro del marco más bien estrecho del género de lucha. Esa reinención, a su vez, será continuada por tres juegos más: *Dragon Ball Z: Super Butōden 2*, *Dragon Ball Z: Buyū Retsuden* y *Dragon Ball Z: Super Butōden 3*. Los pasajes al género de lucha seguirán siendo la zona

³⁹ El término no se utiliza según su acepción clásica relacionada con la persuasión y el acto de convencer, sino en el sentido de un nivel organizativo de un texto/discurso.

privilegiada de intercambio entre la serie animada y el videojuego, pero la reinención que ensayaron esos cuatro juegos ya no habría de repetirse: en el futuro, los juegos de lucha de *Dragon Ball* volverán a recurrir al género en su formato más tradicional o bien, gracias a la implementación de motores gráficos en tres dimensiones, habrán de alterar la retórica del género de lucha al punto de transformarlo casi completamente. Este trabajo hace foco en el cambio que supuso el primer *Super Butoden*: un cambio más moderado, que no buscaba revolucionar los cimientos del género, pero que, en el camino de imitar el original animado, realizó algunos giros estéticos fundamentales.

Videojuego y géneros

A diferencia de otros lenguajes como el del cine y la animación, el videojuego todavía no cuenta con una elaboración teórica que dé cuenta fehacientemente de la cuestión del género. Existe una multiplicidad de criterios que terminan organizando distintos sistemas de género sobre los que no hay un acuerdo pleno (Pérez Latorre: 2011); alguno de esos criterios son: tema, mecánica⁴⁰ y punto de vista. Para decirlo con una vieja metáfora: aquí los mapas no solo no alcanzan a cartografiar satisfactoriamente el terreno, sino que además se enciman unos con otros. Sin embargo, algunas denominaciones de género cuentan con un cierto grado de consenso en relación a su estatuto; o sea, que ya no se pone en tela de juicio la pertinencia de la clasificación genérica ni su estabilidad en el tiempo o la insistencia de sus convenciones. El género de lucha representa uno de esos casos y fue, además, el que en más ocasiones estuvo a cargo de expandir las series de *Dragon Ball*, en particular *Dragon Ball Z*, ya que las otras dos grandes etapas de la serie y del manga de Akira Toriyama, primero *Dragon Ball* y después *Dragon Ball GT*, prácticamente no realizaron pasajes hacia el género de lucha ni al lenguaje del videojuego.

Se está frente a un caso singular de narrativa transmedia. Según Scolari (2013), el fenómeno transmedia supone que un relato originado en un medio se expande a otros,

⁴⁰ El término “mecánica” hace referencia al funcionamiento del sistema de reglas, objetivos y recompensas propio del videojuego. Si bien la noción varía según el autor, pueden consultarse *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* de Jesper Juul, o *Play the Message*, la tesis doctoral del investigador uruguayo Gonzalo Frasca.

ampliando la narración principal con nuevos hechos, la exploración de personajes secundarios, de tramas alternativas, etc. El videojuego siempre fue un espacio privilegiado para que la serie animada acrecienta sensiblemente su caudal narrativo a través de juegos y géneros que retomaban muy débilmente el arco narrativo del *manga* y que, a su vez, optaban por reconfigurar las historias y sumar personajes nuevos. Sin embargo, en el corpus de este trabajo se aprecia una operatoria diferente a la expansión narrativa característica del fenómeno transmedia. Al contrario, en vez de una expansión pareciera verificarse, en principio, una reducción: el relato original aparece reducido a uno de sus motivos recurrentes (el combate) y no hay nada parecido a una exploración del arco narrativo original. Es como si *Dragon Ball Z: Super Botuden* tomara un conjunto de personajes de la serie, con sus atributos característicos y rasgos más sobresalientes, y los pusiera en manos del jugador, a la manera de una caja de juguetes, para que éste trace su propio recorrido narrativo o protorelato: despojados de las coordenadas narrativas habituales, los personajes se vuelven el principal insumo con el que el enunciatario puede reescribir la historia original a través de combates inéditos e incluso imposibles de imaginar en la serie. Los amigos Gohan y Kriilin pueden batirse en un combate mortal, o Freezer y Cell, que pertenecen a momentos muy diferentes del relato original, finalmente pueden medirse entre sí. Esa reescritura posee, también, una dimensión temporal: Raccoon, un villano secundario, podría llegar a vencer en combates sucesivos a Goku, Vegeta, Gohan y Trunks, es decir, sería capaz de derrotar a los principales protagonistas de la serie, generando de esa forma una reconfiguración casi total del universo narrativo original. Así, lo transmedia del corpus trabajado presenta una singularidad: se trata de una especie de *what if* (¿qué pasaría si...?) cuyo desarrollo no está prefijado de antemano, sino que es el jugador el que puede ensayar distintas combinaciones de conflictos, diseñar nuevas configuraciones narrativas; en suma: modelar a gusto los grandes conflictos narrativos delineados por el original, como si el medio del videojuego hiciera prevalecer su carácter lúdico por encima de la herencia narrativa de la serie televisiva.

Género y problemas en el cruce de lenguajes

El género de lucha se caracteriza por consistir en un combate entre dos oponentes que transcurre en un espacio fijo con límites precisos; a su vez, para batirse uno contra el otro, los contendientes tienen a su disposición una cantidad determinada de ataques (de distintas clases y grados: hay simples, especiales, de último recurso) y habilidades entre las que se cuenta caminar, correr, agacharse, saltar y cubrirse. Lo más frecuente es que los juegos de lucha retomen solo uno de los motivos de la serie, los combates, y desechen los otros, por ejemplo, el humor picaresco (que encarna el maestro Roshi) o el humor *slapstick* (en personajes como Yamtcha o el joven Goku). El hecho de enfocarse solo en los combates también supone dejar mayormente de lado casi la totalidad del arco narrativo de la serie: los juegos reponen la historia y los conflictos de *Dragon Ball* de manera lateral, secundaria, a veces bajo la forma de simples textos que funcionan apenas como una suerte de contexto del combate que está por comenzar, a veces a través de cinemáticas⁴¹. La narración de la serie con sus personajes, conflictos y líneas de tiempo se vuelve marginales; *Dragon Ball Z: Super Butōden 3* carece incluso de la opción de un “modo historia” (*story mode*), es decir, el juego solo permite combates entre dos personajes y niega la posibilidad de generar un arco narrativo accesorio como lo hacían los otros juegos.

El género de lucha supone también el abandonar la imitación de la gramática del cine propia de la serie: la simulación del montaje o del escalaje en planos, por ejemplo, desaparecen como posibilidad retórica frente al punto de vista único, distante y siempre igual a sí mismo de las primeras transposiciones hechas para Sega Genesis y Super Nintendo. Ese punto de vista único, a su vez, constituye uno de los rasgos retóricos más estables del género, junto con la organización del espacio y del recorrido de los personajes que recuerda a un proscenio en el que los actores se mueven de un lado a otro del escenario. En el futuro, con la llegada de las nuevas consolas, cada nuevo pasaje, habrá de dedicar cada vez más recursos al trabajo de imitación del original: los juegos copian fielmente la estética del hipotexto que consiste en la técnica de animación de dibujo con

⁴¹ Las cinemáticas son segmentos del lenguaje de los videojuegos de tipo no interactivo, y que por lo general suelen cumplir funciones de índole narrativa. Si bien el nombre proviene del hecho de que la mayoría de las cinemáticas imitan la gramática del cine, también puede recurrirse a las gramáticas de otros lenguajes como el cómic o (esto es más raro) el teatro.

registro(González: 2013) y con ella alcanzan a reproducir con bastante fidelidad algunos de los recursos estéticos más característicos del original animado, sobre todo a partir de los juegos para Playstation 2, como el trabajo con el color o el cambio de tamaño de la imagen según el momento por el que atravesase el combate: planos cercanos para los puntos de mayor intensidad dramática, planos lejanos para escenificar los trayectos de los guerreros y de sus ataques (es decir, con la llegada del nuevo paradigma tecnológico que supuso la Playstation 2, los juegos fueron capaces de apropiarse de la gramática cinematográfica propia de la serie).

Pero el incremento de la capacidad imitativa de las nuevas tecnologías trae aparejado otro problema: ¿cómo hacer para imitar la gramática cinematográfica de la serie y seguir respetando las convenciones del género de lucha tradicional que suponen, entre otros elementos, la persistencia de un punto de vista único? Ese conflicto está en la base de cada uno de los últimos juegos e implica un lugar de quiebre dentro del panorama transmediático: a mayor capacidad tecnológica de mimesis, el videojuego debe encontrar la manera de conservar (o, en todo caso, de reinventar) la retórica de sus géneros. El género de lucha no escapa a este conflicto y las transformaciones por las que debe atravesar son de una magnitud tal que, por momentos, podría llegar a postularse que lo que hay, más que una serie de innovaciones dentro del género, es la emergencia de un género nuevo con una concepción inédita del espacio y la imagen. Sin embargo, el objeto de este trabajo no es ese conflicto sino otro, que también está vinculado con los avances técnicos del dispositivo del videojuego, solo que este conflicto se produce durante un paradigma técnico anterior.

Espacios

A principios de los noventa, la vanguardia tecnológica del videojuego eran las consolas de 16 bits, y para esas consolas (Sega Genesis/Megadrive y Super Nintendo) fue que se realizaron varias transposiciones al género de lucha de *Dragon Ball Z*. Estos pasajes conservaban una serie de operaciones retóricas comunes (en su mayoría convenciones regulares del género estabilizadas desde *Street Fighter*, *Fatal Fury* y *Mortal Kombat*) pero introdujeron una novedad que, por algún motivo, los juegos de lucha nunca habían explorado antes: se dividió el espacio de la pantalla en dos para representar un campo de

batalla más grande que el de los juegos tradicionales del género, que obligaba a los personajes a compartir siempre el espacio de un mismo encuadre.

Este retrabajo de la topología del género de lucha se debió, en buena medida, a la necesidad de transpolar algunos elementos nodales de la serie animada. Para recrear los combates a grandes distancias que muchas veces entablaban los protagonistas de la serie, *Dragon Ball z: Super Butōden (1993)*, el primero de los pasajes que repensaron el género de lucha, implementó la posibilidad de fragmentar la pantalla en dos cuando los oponentes salieran por algunos de los lados del cuadro: eso permitió construir un espacio muchísimo más amplio que el de otros juegos populares del lucha como *Street Fighter* o *Mortal Kombat*. Entonces, el género pudo ofrecer, por primera vez, un entorno mucho más vasto en el que los personajes podían desplazarse a grandes velocidades, ya fuera para ir al encuentro de su rival; ya fuera para esquivar sus ataques, al igual que lo hicieran los personajes de la serie animada.

Pero ese nuevo espacio más amplio, tanto hacia los costados como hacia arriba (ahora había dos áreas bien delimitadas: podía combatirse en tierra como en el aire), también tenía otro objetivo: el recrear los grandes ataques de la serie, que muchas veces eran lanzados a grandes distancias y que las imágenes animadas se encargaban de retratar detalladamente durante su trayecto antes de impactar en el enemigo. El juego diseñó un sofisticado dispositivo retórico para emular ese recurso: en *Dragon Ball z: Super Butōden*, cuando los personajes se alejan lo suficiente uno de otro como para que la pantalla se divida, el jugador puede realizar un poder especial que altera sensiblemente la dinámica del juego: la imagen se congela, el cuadro se vuelve horizontal en vez de partido en dos, y los jugadores pierden el control sobre sus respectivos avatares. Entonces la mecánica del juego cambia y ahora el jugador solo puede realizar una intrincada secuencia de movimientos para defenderse del ataque rival que puede resultar en alguna de estas tres acciones: cubrirse, repeler la magia enemiga o en el fracaso de la defensa y, por ende, en el impacto del poder del rival.

Tiempos

Si hubiera que definir una de las operaciones privilegiadas de la serie, habría que decir que, al igual que en otros *anime* como *Los supercampeones*, en *Dragon Ball Z* la narración

explota frecuentemente la catálisis: cada vez que un combate es interrumpido y los personajes comienzan a dialogar largamente, la acción se suspende, lo mismo que la trama, y un combate puede llegar a prolongarse durante varios episodios (lo mismo que un partido de fútbol *Los supercampeones*). Difícilmente podría transpolarse la noción narrativa de catálisis al sistema de reglas y objetivos del videojuego, pero bien podría decirse que los momentos de ataque de *Dragon Ball z: Super Butōden* operan, en cierta forma, de manera similar a las catálisis de la serie: expanden el motivo del ataque especial, detienen el flujo normal de la acción (aquí, de la interacción de los jugadores), suspenden el “relato” de la lucha. Así puede verse cómo, con la enorme variedad de cambios retóricos, temáticos y enunciativos (Steimberg: 2013) que pueden rastrearse en los primeros juegos de lucha para las consolas de 16 bits antes mencionados, el videojuego se las arregla para recuperar, a través de sus propios recursos, una de las operaciones fundamentales de la serie animada.

Conclusiones

La resolución estética de esta naturaleza porque se trata de una elección surgida a partir de las limitaciones técnicas de un momento específico de la historia del videojuego. En el futuro, con la llegada de consolas cada vez más tecnológicamente avanzadas, los juegos de *Dragon Ball*, si bien introducirían cambios en el género de lucha, dejarían de producir innovaciones radicales como las de *Dragon Ball z: Super Butōden* y se dedicarían con más tranquilidad a incrementar el grado de mimesis respecto del original animado en vez de intentar imitarlo por otras vías que no sean las de la copia fidedigna. No es que esos juegos carezcan de interés, en absoluto, sino que la estrategia transmedia, a partir del salto tecnológico que implicó la llegada de Playstation primero y de Playstation 2 después, parece haber dirigido sus esfuerzos sobre todo en la dirección de la imitación y menos en la de la invención (o reinención, si tenemos en cuenta la manera en que se modifica el género de lucha) a la que estaban obligadas las consolas de 16 bits, que carecían del sustento tecnológico suficiente como para realizar una imitación muy lograda del hipotexto animado. Así, *Dragon Ball z: Super Butōden* y los tres juegos que prolongaron su propuesta inicial permanecen hoy como un raro (y, en parte, olvidado) testimonio de la riqueza que supone el cruce de dos lenguajes como el videojuego y la animación.

Referencias bibliográficas

GONZÁLEZ, A. (2013) “La invisible indefinición de animación”, en *Poéticas de la animación argentina 1960-2010*. La barbarie. Córdoba.

PÉREZ LATORRE, O. (2011) “Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”, en *Comunicació* número 28. Barcelona.

SCOLARI, C. (2013) *Narrativas transmedia*. Planeta. Barcelona.

STEIMBERG, O. (2013): “Proposiciones sobre el género”, en *Semióticas*. Eterna Cadencia. Buenos Aires.

5.3 Dos cortometrajes, dos estéticas de dibujo diferentes

Camila Ré

Universidad Nacional de Villa María

En el marco de un estudio que aborda la animación argentina contemporánea, observamos que emergen nuevas estéticas que experimentan con diferentes técnicas y temáticas del arte en movimiento. En ese sentido, nos interesa elaborar un breve análisis de dos cortometrajes animados que constituyen claros referentes de este fenómeno. Específicamente los cortos elegidos son *El empleo* (2008) de Santiago Bou Grasso y *Negro* (2013) de Walter Hoyos, los dos cortometrajes resurgen luego de un largo tiempo, donde la producción argentina de animación estaba en un periodo de *stand by*, que a partir del año 2000 comienza a reactivarse. Nos focalizaremos en el abordaje y el modo de trabajar el dibujo, en el diseño del sonido que cada animador propone, y en sus respectivos tratamientos narrativos. En estas dos producciones podemos observar que cada animador posee una propia estética, que demuestra el talento de cada uno.

Animación- estética percepciones introductorias

La animación argentina ha resurgido en estos últimos años, especialmente en el periodo 2000-2014. Este resurgimiento llevó principalmente a la producción cortometrajes, es decir, a que emerjan nuevas formas de tratar la imagen animada. Este auge se da no solo por la suma de cortometrajes que se han producido, sino que también por la renovación técnica que los autores nos proponen, lo que origina el reconocimiento y visibilización que hoy en día tiene nuestra producción animada. Es por ello que deseamos proponer el análisis de dos cortometrajes: *El empleo* (2008) de Santiago Bou Grasso y *Negro* (2013) de Walter Hoyos, elaborados íntegramente por jóvenes argentinos que han mostrado al mundo lo que se crea en nuestro país, experimentando con disímiles abordajes de la composición narrativa, técnica y sonora, que a su vez se acoplan en algún punto.

En el arte del movimiento, la animación 2D tradicional fue pionera y la característica principal que la distingue es que es ilustrada a mano, ya sea realizada en soporte de papel o digital. Los personajes y los escenarios creados, poseen dos dimensiones, X e Y, donde la profundidad se va a lograr a partir del manejo del color, la perspectiva, el trazo, etc. Otra característica de este cine, es que se dibuja fotograma por fotograma, que luego unidos van a conformar la obra. Norman McLaren nos propone la siguiente definición de animación:

“la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. 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.”⁴²

Podemos señalar que hoy en día aún no se consigue obtener una definición estricta y conclusiva de animación, es fino establecer un límite que nos permita sospechar de lo definido y decir qué es animación o no.

Pierre Sorlin en su libro *Estéticas del Audiovisual*, nos plantea que

“reconocer la fuerza estética de un film supone que se exprese un juicio en el que todos deberían admitir la pertinencia, pero que también se rehaga el trayecto de esa obra, que se encuentre placer en explorar los elementos que utiliza y la manera en que los reagrupa en el todo”⁴³

A partir de este concepto de *estética*, nos proponemos realizar un breve análisis de las obras seleccionadas. Para ello pondremos el acento en tres dimensiones: la composición narrativa, la composición técnica y la composición sonora, que juntas conforman la estética de cada animador, para poder abordar similitudes-comparaciones de ambos cortometrajes.

Más real que lo real: lo in-verosímil del cine de animación.

En una entrevista que le realizan a Santiago Bou, nos cuenta que

⁴²González, 2013:13.

⁴³Sorlin, 2010:50.

“Cuando hicimos *El Empleo*(2008) con Patricio (guionista de “El Empleo”) la idea guía era tratar de sentar precedente haciendo un cortometraje en Argentina de buena calidad a nivel artístico y de contenido, que contara algo y a la vez estuviera bien resuelto técnicamente. Y además desligarse de los clichés del mundo de la animación y del encasillamiento infantil”⁴⁴.

El Empleo, es un cortometraje que refleja un universo cotidiano donde el hombre es utilizado como objeto de otro hombre, apuntando a una sutil e irónica crítica de la sociedad capitalista contemporánea. Esta obra, lleva al espectador a reflexionar sobre la cosificación de los sujetos en estos tiempos tan revueltos y apresurados.

La estructura del relato es lineal, podemos observar que el cortometraje comienza con un despertador que suena, situándonos en el tiempo-espacio donde va a transcurrir la historia. Un tiempo-espacio que nos lleva a pensar en una sociedad apurada, acelerada, típica de la contemporaneidad, que cree que lo tiene todo, pero a su vez no tiene nada. Con el despertador sonando, comienza el día del personaje, descubrimos que su rostro es alargado, desdibujado, carece de expresiones faciales, limitado al movimiento de sus brazos y piernas, compuesto por un trazo fino y sutil. El personaje realiza, como pareciera ser, acciones rutinarias: se levanta, va al baño, desayuna, toma el taxi, llega al edificio de la empresa, toma el ascensor, interviniendo con otros hombres-objetos que son usados por sí mismos, y como descubrimos en el final, inclusive él mismo es usado cuando se coloca en su puesto de trabajo: el hombre-alfombra. En fin, todos los personajes que forman parte del cortometraje funcionan como personas cosificadas, cada uno cumple una función de acuerdo en el lugar que esté ubicado y el rol que cumpla. Podemos encontrar al hombre-espejo, mujer-perchero, hombre-taxi, hombre-semáforo, etc., cada personaje forma parte de algún elemento que encontramos en una casa, en la calle, donde es usado por otros y que usa a otros. El tiempo está continuamente marcando el transcurso del día de los personajes, lo que hace que durante el cortometraje observemos planos de acompañamiento de nuestro personaje principal, construyendo ese espacio, ese ambiente pesado y a su vez ligero, en el que habita él y los demás.

⁴⁴Entrevista realizada a Santiago Bou Grasso <https://fantasiadecortos.wordpress.com/2011/06/16/el-empleo/>

Una apreciación que hacemos de esta historia es que al ser realizada en animación, las acciones, los personajes, el diseño de arte, el sonido, cobran mayor importancia. Los elementos que componen la obra son puestos en un lugar puntual, cuidando minuciosamente cada detalle, cada movimiento. Podemos decir, entonces, que la elección de realizar *El Empleo* en animación hizo manifestar de manera diferente y más evidente el mensaje que se deseó transmitir: “mostrar al hombre usado por el hombre”. Si quisiéramos llevar esta animación al cine de acción en vivo, posiblemente no sería lo mismo, porque éste tiene ciertas limitaciones que la animación no, por ejemplo lograr esa sensación de desolación del ser humano como una criatura insignificante, cosificada; sería más difícil y no causaría el impacto que se produce en el cortometraje animado. Es por ello que la elección de realizar un corto en animación toma mayor importancia al momento en que queremos contar una historia, ya que podemos crear situaciones que en el cine de acción en vivo son más complejas de alcanzar y lograr.

Negro(2013) surge como un homenaje al cine negro de los años cuarenta, que representaba a una sociedad violenta, corrupta y cínica, donde el personaje principal es amenazado así como los otros personajes de la historia que generalmente conviven en un ambiente pesimista. Un punto característico de este cine es la presencia de la *femme fatal* que con su apariencia inofensiva puede llevar a sus víctimas al peligro, inclusive a la muerte.

En una entrevista con Walter Hoyos⁴⁵, nos cuenta que *Negro* nace como un “chiste de cómo algunos clichés culturales sobreviven a todo”. Este cortometraje realiza una resignificación de un género que representa el pasado, para hablar temas del presente, en este caso de la inseguridad, las drogas, etc. Utiliza personajes claves, particulares dentro de este tipo de cine: la mujer fatal como un político capaz de hacer cualquier cosa por poder, un travesti que se camufla, un policía que es una especie de melancólico, preso de sus propios errores. También podemos encontrar situaciones donde el personaje principal toma y mira las fotografías o los muertos, que aparecen sin animación, congelados, sin tiempo, como nos menciona Walter: “...estar muerto y estar en una foto tiene algo de suspensión eterna”. Aquí el tiempo vuelve a cobrar relevancia como en el cortometraje anterior,

⁴⁵Entrevista realizada a Walter Hoyos, no publicada.

construye una atmosfera que en momentos se suspende y luego continúa con su ciclo natural. Hace mención del mismo modo de un espacio sin espacio, ya que el personaje principal: perro, al fumarse el cubo alucina una ciudad y es en esa ciudad donde se mueve.

El estilo de dibujo es caricaturezco, con un trazo rápido, fino, con escasos detalles en la composición de cada personaje. Utiliza elementos distintivos de la animación que nos enumera Paul Wells, personifica⁴⁶ a un hombre-perro o una mujer-gato, enmascarándolos en una persona. A su vez como herramienta para el montaje encontramos el uso de la metamorfosis⁴⁷ del personaje, que se funde en diversas líneas, formando figuras abstractas hasta llegar nuevamente a su forma original, haciendo que el relato siga con su desenlace.

Como podemos observar, el cortometraje tiene una impronta fatalista llevada al máximo, que no tiene salida, es por ello que se acude a la exageración de los hechos y a la burla, poniendo en evidencia el código del cine negro: lo irreversible de los hechos. Nuevamente nos encontramos con una historia que resultaría inverosímil llevar a cabo en el cine de acción en vivo. La historia se acopla fácilmente al cine de animación ya que permite jugar con una dimensión real-irreal ya sea en la construcción del tiempo y el espacio, sino también en la construcción de los personajes.

Color, forma y movimientos: elementos que construyen la identidad del cortometraje.

Podemos distinguir que ambos cortometrajes poseen diferencias *técnicas*: Santiago Bou, en *El Empleo*, nos propone un estilo de dibujo, colores y texturas que crean un ambiente armonioso, donde prevalece la continuidad entre todos los componentes. En una entrevista que le realizan a Santiago comenta

⁴⁶Wells (2007:26) Antropomorfismo o Personificación: implica la imposición de características humanas en animales, objetos y ambientes.

⁴⁷Wells (2007:22) Metamorfosis: implica cambio fluido dentro de la toma. Se identifican dos tipos de metamorfosis en la construcción de un relato: La primera cuando un personaje, objeto o medio ambiente cambia bruscamente y la segunda cuando el personaje, objeto o medio ambiente sufre cambios orgánicos (externos o internos) como resultado de las circunstancias que vive.

“...nuestro caso era muy particular porque nuestro personaje no tiene cambios, siempre tiene el mismo estado emocional, muy apático. Nos separamos las tareas y yo empecé con los fondos y Patricio con el diseño de los personajes. Nos gustaba la idea de que el tono luciera “sucio” pero que se viera realista, entonces decidimos utilizar acuarelas”.

En *Negro*, Walter Hoyos nos presenta un modo diferente de resolver su obra, ya que en vez de utilizar una figura definida, realista y clara, utiliza una mezcla entre figuras definidas y la metamorfosis de estas formas o figuras. Un aspecto que hace particular a esta animación es que su tratamiento de imagen es en dos colores, fondo negro y figura en blanco. Hoyos nos manifiesta que la elección del uso de la técnica del *claroscuro*⁴⁸, surge a partir de prácticos que había realizado en la Cátedra de Saenz Valiente con la experimentación del uso de la luz; nos comenta que

“...sobre una hoja negra, tenías que agarrar un lápiz blanco y dibujar la luz del modelo que tenías de referencia, solo la luz”.

En *El Empleo*, el diseño de personajes y fondos están cuidadosamente elegidos. Podemos observar que los personajes del cortometraje presentan una fisonomía en común, poseen las mismas características: el cuerpo compuesto por la cabeza alargada, ojos pequeños, la boca que apenas se percibe, una cara sin expresión, un cuerpo de un hombre grande y cansado. Los demás personajes que vemos durante el cortometraje poseen las mismas o parecidas características. El trazo del dibujo es fino y definido, lo que hace que podamos identificar una figura completa y realista, sin que nos encontremos con algún detalle que no coincida o desentone con el entorno. El vestuario se encuentra en relación con lo que venimos viendo durante el relato: un estilo clásico sin perder de vista la complementación de colores. La gama de colores que se utiliza es definida, compuesta de colores pasteles que van del marrón al amarillo, pasando por los verdes, azules, violetas y grises, caracterizados por ser sólidos y planos sin degradé. Esta gama hace que haya una total armonía entre los colores que llevan los personajes y los fondos.

⁴⁸Consiste en el uso de contrastes fuertes entre volúmenes, unos iluminados y otros ensombrecidos, para destacar más efectivamente algunos elementos.

Lo que podemos mencionar de los fondos es que crean y nos hacen ver ese ambiente pesado en el que se desarrollan las acciones. Lo observamos en las paredes sucias por ejemplo, pero a su vez vemos que las personas también forman parte de estos fondos, ya que en la historia funcionan como objetos, como también el personaje principal. Tanto los personajes como los fondos han sido coloreados con acuarelas, luego post-producidos en computadoras. Los movimientos de los personajes como antes hicimos mención, acompañan al personaje continuamente, sin perder detalles de lo que ocurre en el cuadro.

En *Negroel* el diseño de personaje se repite, en este caso son perros personificados, cada uno posee características diferentes que hace posible distinguirlos. Compuestos por finos y rápidos trazos, dibujados en forma de bosquejo o de borrador, que conforman todo el cuerpo del animal. Los movimientos de los personajes van a estar determinados por la acción que realizan, siendo que se utiliza la metamorfosis para obtener un cambio en sí mismos. Un rasgo destacable es la sombra que contienen los elementos que componen el cuadro. A esta sombra se la conoce como *sombra exotrópica*, que es un sombreado que se da fuera del objeto y que define su forma. Las escenografías no van a estar tan definidas como en el caso anterior, en este cortometraje vemos aparecer y desaparecer pequeños elementos que van a intervenir formando parte de un fondo.

Ausencia de la palabra como construcción de la banda sonora

Otro elemento que contribuye a la historia de ambos cortometrajes es la *banda sonora*⁴⁹. Generalmente estamos acostumbrados a que las obras audiovisuales contengan diálogos y que los personajes posean voz, este no es el caso de los cortometrajes abordados. Esta ausencia de la palabra hablada otorga mayor importancia a la banda sonora como elemento de transmisión de sentido y emociones. Los personajes no hablan, no porque no tengan nada que decir, sino porque la imagen nos dice todo. La fuerte crítica a la sociedad de los dos cortometrajes animados está puesta en la acción y en la forma de contar la historia.

⁴⁹Cassetti y DiChio (1996:99) establece que los componentes sonoros de un film pueden estar clasificados en tres categorías: voces, ruidos y sonidos musicales, reguladas para caracterizar cualquier forma de expresión sonora (frecuencia, ritmo, timbre, etc.).

En *El Empleo*, prevalece el *sonido in*⁵⁰, lo distinguimos durante todo el cortometraje, porque es el sonido de la escena y el espacio donde el personaje se mueve, ya sea en su hogar: el despertador, los pasos, la puerta, en la calle, en el trabajo, etc. El único sonido que escuchamos del personaje es su respiración al final de cortometraje. Un punto a tener en cuenta es el sonido en relación con la extensión de la escucha⁵¹, aquí es de *extensión amplia*, escuchamos los sonidos del contexto que vienen de otros espacios. El sonido como creador de emociones produce un *efecto empático*⁵² ya que participa del clima emocional dominante, es decir, esa pesadez que forma parte del relato, por ejemplo: cuando termina escuchamos su respiración aliviada. Cuando el personaje está ubicado en su puesto de trabajo, por medio del *fuera de campo activo*⁵³, oímos los pasos de quien luego aparece en cuadro limpiándose los pies. Al no existir banda musical, todos estos detalles de sonido podemos percibir que tienen como efecto hacernos sentir esa pesadez que acompaña al personaje.

En *Negro*, la banda musical y ruidos también cobran importancia, como en el cortometraje anterior, no existen diálogos. Encontramos la presencia de *sonido in*, por ejemplo el ruido de la máquina, el timbre de la fábrica, los tiros, etc. En cuanto al sonido en relación con la extensión de la escucha, *la extensión es amplia*, oímos sonidos que vienen externos al escenario. Ambos cortometrajes, comparten también la característica de *sonido empático*. La musicalización nos permite dar cuenta de la continuidad narrativa y expresiva en la que nos conduce la historia. La banda sonora permite enfatizar la acción, es decir generar la tensión y distensión misma del relato. A medida que la acción se intensifica la composición musical va a ir *crescendo* o *decrescendo*, es decir que la curva de la melodía va a aumentar

⁵⁰Cassetti y DiChio (1996:99) *Onscreen* y *Off screenes* según si la fuente se encuentra dentro o fuera de los límites del encuadre; y a la vez puede ser interior o exterior.

⁵¹Chion (1993:74) delimita lo que oye el espectador en las fuentes de la topología del sonido audiovisual *extensión nula*: solamente se oye el sonido interior, *extensión limitada*: solamente se oye lo que aparece en el escenario, *extensión amplia*: se oye los sonidos que vienen de espacios externos al escenario, *extensión muy amplia*: se oyen sonidos de fuentes distantes.

⁵²Chion (1993:15) está o parece estar en armonía con el clima de la escena: dramático, trágico, melancólico, etc.

⁵³Chion (1993:72) corresponde al sonido acción o a la voz y llama la atención del espectador que quiere ver la fuente del sonido (un grito, unos sonidos de pasos que se acercan). Este tipo de sonidos forman parte del guion y es importante que sean elementos que aparezcan en fuera de campo.

o disminuir, en esto que mencionaba anteriormente, en los momentos de tensión o distensión.

A modo de aproximación hacia una estética de la animación argentina contemporánea

Tras haber propuesto elementos que componen las obras audiovisuales animadas seleccionadas, podemos dar cuenta que comparten elementos en su composición, por ejemplo: el no uso de la palabra, el trazo ligero y fino, y un minimalismo donde se pierden los detalles tanto de los personajes como de los fondos. Considerando las temáticas que abordan, ambos plantean tanto una crítica como una reflexión de un pasado en el presente: en *El Empleo* haciendo una reflexión acerca del uso del hombre como objeto, y en *Negrotomando* al cine negro como una forma de reconstrucción de una sociedad violenta, corrupta, pero en la actualidad.

Éstos animadores han creado su propia poética, lo que hace que se diferencien uno de otro, pero a su vez comparten elementos compositivos que, podríamos conjeturar, los acercan a cierta estética contemporánea argentina. Este contraste no impide que al momento de ver cada obra podamos dar cuenta que cada animador posee una poética y una forma de tratamiento de la imagen que lo hace distinto. Mediante el uso de cualquier técnica de animación, cada animador puede abordar cualquier historia real y que funcione; es decir que mediante una animación se puede llegar a lugares críticos y reflexivos que el cine de acción en vivo solo recurre, para expresarlo, a lo inverosímil. Un elemento que nos asombró de ambos cortometrajes, es el criterio narrativo del no uso de la palabra, lo cual podríamos considerar como un posible elemento de una nueva estética de la animación argentina contemporánea. Esta falta de voz en los personajes, podría ser una nueva forma de tratar de llegar al espectador de otra manera, transmitiendo sentimientos o sensaciones que propongan nuevas formas reflexivas en el espectador.

Referencias Bibliográficas

CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico (1996), “*Como analizar un film*”, Paidós, Barcelona.

CHION, Michel. (1993). “*La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*”. (2ª ed.).Paidós, Barcelona. Traducción de: L’audio-vision. Paris, 1990.

GONZÁLEZ, Alejandro. (2013). “*La invisible idefinición sobre la animación*”. Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010 Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Editorial La Barbarie. Córdoba.

SORLIN, Pierre (2010) “*Estéticas del audiovisual*”. Buenos Aires: la marca editora.

WELLS, Paul. (2007). “*Scriptwriting*”. AVA Publishing. Lausanne.

Artículos publicados en versión digital:

<http://www.grupokane.com.ar/index.php?view=article&catid=39:catanimacion&id=226:artentrebgrasso&tmpl=component&print=1&page=última consulta 08 de julio de 2015.>

<https://fantasiadecortos.wordpress.com/2011/06/16/el-empleo/>última consulta 08 de julio de 2015.

6

**TRAYECTOS/TRAYECTORIAS EN LA ANIMACIÓN
“INDEPENDIENTE” ARGENTINA**

6.1 Rosario, cuna de animadores integrales independientes

Paula Andrea Asís Ferri

Universidad Nacional de Villa María

Universidad Nacional de Córdoba

Pierre Bourdieu (1990) propuso la noción de *campo* para referirse a un espacio conformado por fuerzas vivas, en movimiento y colisión, capaces de delimitar una acción pertinente para diferenciarse de otras prácticas y de otros campos. Desde esta metáfora espacial en la que se reconoce la fluidez del espacio social y se pone de relieve la relación de fuerzas entre los agentes, las instituciones que intervienen en la lucha o la distribución del capital específico, es que abordaremos la problemática de la constitución del cine animado argentino como *campo*, como un espacio de prácticas específicas en los que se puede distinguir dos grupos delimitados: aquellos que, en términos bourdesianos, “dentro de un estado determinado de la relación de fuerzas, monopolizan (de manera más a menos completa) el capital específico” (Bourdieu, 1990: 110) con fuerte centralismo en Buenos Aires, y aquellos al que ubicaremos en la ciudad de Rosario, que se destacan por prácticas *subversivas* o de *herejía* (individuales y colectivas) generándose un espacio propio, legitimado a posteriori por instituciones Estatales, que han dotado de visibilidad a sus producciones y actores, entramado que permite precisar la existencia identificable de un cine animado Santafecino.

Haciendo un poco de historia podemos reconocer que el inicio de la animación en Argentina está establecido por las primeras experiencias de Quirino Cristiani, animador autodidacta, que a través de su práctica concreta influirá en un importante número de artistas noveles, favoreciendo el surgimiento de un campo artístico y mercado que adoptará en Argentina diferentes estrategias de sobrevivencia, y en el que la enseñanza de la animación propiamente dicha, en esta etapa primigenia, estará marcada por un fuerte acento en la experimentación bajo la supervisión de una figura experimentada.

La experiencia empírica de Cristiani no figura en ningún tipo de

libro, tratado o manual; pero aquellas personas cercanas que colaboraron en la producción de sus películas debieron aprender animación con él, estableciéndose una relación maestro / tutor o artista / aprendiz. Algunas de estos sujetos luego continuaron sus prácticas de animación, algunos constituyeron sus propias productoras y transmitieron a sus empleados la forma de desarrollar el oficio. Durante las décadas del '20 al '70, la única forma de aprender animación – más allá de alguna que otra experiencia autodidacta – consistía en involucrarse laboralmente en el desarrollo del oficio. (González, 2013: 30)

El primer intento de institucionalización de la animación dentro del sector privado será la *Academia de Dibujos Animados Oliva*, establecida dentro de *Estudios Oliva* de la Ciudad de Buenos Aires, iniciada en 1943 como “un departamento didáctico cuya finalidad era hacer films científicos y culturales” (Mell, 1986: 8-9) que si bien no otorgaba títulos oficiales, fue formadora “de los actores protagónicos de la animación y el cómic argentino en el período 1940 – 1990: Burone Bruche, Néstor Córdoba, Oscar Desplats, Leandro Sesarego, Francisco Mazza, Oscar Vázquez Lucio “Siulnas”, entre otros.”(González, 2013: 32-33) Durante este primer período no se constituyó una industria local fuerte, aunque hubo intentos importantes como *Upa en apuros* de Dante Quintero (1942) y, en un contexto histórico diferente, la producción de García Ferré en la década del 60, que se constituyeron en casos exitosos según el parámetro de la norma comercial. La mayoría de las experiencias mencionadas tienen su asidero en la ciudad de Buenos Aires, capital del país, epicentro de toda actividad.

A partir de 1960 se inicia un período en el que comienzan a dictarse talleres, dentro de instituciones educativas universitarias y no universitarias, a la vez que se gestan espacios curriculares específicos de animación dentro de carreras de Cine de todo el país. Durante este proceso, en Rosario no ocurre lo mismo dentro de las carreras de cine de las instituciones oficiales. La animación se abordará de manera “informal” en las cátedras de Luis Bras (Laboratorio de Recursos Audiovisuales en la carrera de Bellas Artes de la Facultad de Humanidades y Artes de Rosario; y en la de la Escuela provincial de Cine y Televisión), quien luego, de manera independiente y al margen de las instituciones impartirá clases en su estudio-taller. De esta forma, se pone de relieve un enfrentamiento no

formalizado entre lo institucionalmente aceptado y lo marginal.

En la ciudad de Rosario, situamos como punto nodal la figura de Luis Ricardo Bras. Egresado de Bellas Artes, en 1947 como profesor de Dibujo y Grabado de la Escuela de Artes Plásticas, en el cual confluirán tres aspectos en relación al arte y técnica de la animación: *El ámbito profesional* (1955), en cual desarrollará un número importante de films animados publicitarios, actividad que abordará de manera autodidacta estudiándola a través del visionado y deconstrucción de documentales de los estudios Disney. *El aspecto artístico/no comercial*, en el cual sus producciones independientes y de carácter experimental se ubicarán en lo que se conoce como *cine puro o absoluto*, término acuñado por Henri Chomette⁵⁴ para referirse a un cine centrado en los elementos puros del arte cinematográfico como la forma, el movimiento, la composición visual y el ritmo, un cine liberado de la narrativa, de contar historias. “Prescindiendo modestamente de los “grandes temas” y técnicas industriales-espectaculares, la obra de Bras navega entre las cuestiones del tiempo, el ritmo, el color y la forma, lo que se mueve, lo estático, lo que se ve y lo que apenas se intuye”(Rodríguez Jáuregui, 2011: 23). Por último, Bras se desenvolverá como *formador, docente* tanto en el ámbito Institucional (formal y legitimado por el estado), como en el no formal independiente. En 1969 Bras comienza su labor docente como titular de la cátedra *Laboratorio de Recursos Audiovisuales* en la carrera de Bellas Artes de la Facultad de Humanidades y Artes de Rosario, cátedra que mantiene hasta su fallecimiento en 1995; y desde mediados de los `80 en la Escuela provincial de Cine y Televisión. Los contenidos curriculares de su materia contemplados por el plan de estudios vigente en ese momento no eran específicos de animación, sino que proporcionaban herramientas audiovisuales en general. Bras, a pesar de ello, sumaba siempre información sobre el quehacer animado. Aquellos alumnos que realmente disfrutaban la técnica y simpatizaban con el docente serían los que se constituirían en asiduos integrantes de *El Sótano*, taller /

⁵⁴ Director cinematográfico de nacionalidad francesa, hermano mayor de René Clair (otro director de cine que tuvo mayor trascendencia). Chomette, después de trabajar como asistente de dirección en varios films, comienza a interesarse por la teoría cinematográfica y a producir, en la década de 1920, obras fílmicas mudas que calificó de *cinéma pur*, entre ellos *Jeu des reflets et de la vitesse* (1923), *À quoi rêvent les jeunes filles?* (1924) y *Cinq minutes de cinéma pur* (1925)

productora de Bras y continuadores, algunos, de su obra. A mediados de los `70 abre el Taller *El Sótano*, reducto subterráneo de algunos artistas, cineastas, dibujantes, y estudiantes rosarinos – la “fauna rosarina” para Rodríguez Jáuregui – que recién empezaban a dar sus primeros pasos en el arte y la técnica de la animación. En este espacio, el formato *Taller* les permitió una aproximación *descontracturada* acorde al oficio que el hacer animado significa. Para Bras este espacio reducido era el lugar donde más libre se sentía para crear:

“Acá estoy en mi mundo [...] un mundo pequeño [...] pero al mismo tiempo grande, ilimitado, en donde puedo extenderme en todo sentido” (Arteaga, 2012: 51) y donde realmente pudo contagiar a sus alumnos “esa agradable sensación estética que se experimenta al ver moverse en la pantalla aquellos dibujos que hemos filmado uno por uno.” (Bras, 1990: 7)

Un año a destacar es 1990, fecha en el que la Dirección de Publicaciones de la Universidad de Rosario publica *Formas de hacer Cine Animación*, libro que condensa, de forma simple y sincera, la experiencia adquirida por Bras a lo largo de su carrera. Arteaga marca un elemento importante en este hecho: la especificidad que el cine animado reclama y un reconocimiento institucional inestable “aun cuando se transiten espacios académicos e institucionales, el lugar adecuado a la práctica animada de Bras parece seguir siendo el taller personal.” (2012: 57)

Se ponen de relieve, de esta forma, prácticas que generan tensión en el *campo* a través de la dicotomía Institución académica / formación independiente y Estado / autogestión.

El Sótano recibió muchos estudiantes, entre los que destacaremos los nombres de Pablo Rodríguez Jáuregui y Esteban Tolj quienes continuarán la obra docente de Bras después de su muerte el 19 de noviembre de 1995.

Entre 1984 y 1986 se constituye un primer grupo de trabajo conocidos como *Nibelungos*⁵⁵, quienes, apelando al uso de técnicas diversas producirán siete cortometrajes en Súper 8, que encontrarán su espacio de exhibición y consagración en diversos festivales. La gran aceptación de sus producciones abrirá nuevas perspectivas y contactos a los integrantes del

⁵⁵ Grupo formado por Pablo Rodríguez Jáuregui, Esteban Tolj y Mariana Wenger

grupo y significará una primera aproximación de los noveles artistas al mundo profesional, especialmente para Pablo Rodríguez Jáuregui quien, en 1991, tendrá la posibilidad de trabajar como colaborador permanente del programa de TV dirigido por Carlos Loiseau *Caloi en su tinta*, el cual se emitía semanalmente por *Canal 7* de Buenos Aires, canal público de difusión nacional.⁵⁶

En abril de 1996, *El sótano* inicia sus talleres con cursos que tendrán una duración de tres meses.

“A lo largo de dos años descienden por sus escaleras alrededor de doscientos asistentes [...] El Sótano habrá de erigirse como lugar de relación de las manifestaciones gráficas de la ciudad, donde la animación es instancia de experimentación así como de descubrimiento y desarrollo para animadores futuros” (Arteaga, 2012: 63)

De allí surgirá luego *El Sótano Cartoons*, grupo conformado por Esteban Tolj – José María Beccaría y Diego Rolle, cuya actividad principal estará signada por la producción independiente de trabajos animados, actividad que se extenderá hasta el año 2000. Dentro de sus producciones cobrarán relevancia el humor, la ironía y el delirio, como huellas identitarias de las mismas, en las que se alternarán de manera paródica personajes del mundo del espectáculo local y de otros dibujos animados de renombre internacional.

En el año 1993 se organiza el *Primer festival Latinoamericano de Video Rosario*, impulsado por la Secretaría de Cultura de la Municipalidad. La estela de ese hito fundador dio origen a la primer Videoteca pública de la ciudad en 1995. Luego de seis años de labor constante, este espacio fue jerarquizado y se creó el Centro Audiovisual Rosario (CAR) que depende de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. A partir del vínculo entre este último espacio y Pablo Rodríguez Jáuregui surge, en 2006, la EPA, *Escuela para Animadores*, una propuesta de educación no formal, enmarcada en el área de

⁵⁶ El programa, de carácter semanal, vio sus inicios en el Canal público de difusión nacional *Canal 7* de la Ciudad de Buenos Aires en el año 1990, emitiéndose durante diez años ininterrumpidamente. Posteriormente, el programa pasó a emitirse, entre los años 2001 y 2003, por el canal de cable cultural *Canal (á)*, de emisión para Latinoamérica. En el año 2005 el programa retornó a Canal 7

Programas Educativos del CAR, destinada a dibujantes jóvenes y adultos, encuadrada en un curso intensivo de ocho meses de duración con el objetivo de formar “animadores independientes integrales” Objetivo que, como remarca Arteaga, es una declaración de principios así como continuación del espíritu artístico de Luis Bras. EPA opera a través de la participación Estatal. La Municipalidad asegura a la Escuela su funcionalidad y aporta legitimidad institucional, la cual se vio ampliada, en 2008, a partir del reconocimiento al Valor Educativo y Cultural otorgado por el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. A este espacio formativo se suma la *Cooperativa Animadores de Rosario*, que trabaja y produce de manera autogestiva, pero se nutre de EPA (la mayoría de sus miembros son docentes y ex alumnos de la Escuela) y el programa televisivo *Cabeza de Ratón*, el cual es producido por la Cooperativa y difunde el trabajo de la EPA. Se conforma así un tríptico que se retroalimenta (educación – producción – difusión) haciendo posible un cine animado *desde y de Rosario*. A esto hay que agregar otro espacio de difusión y legitimación, el convocante *Encuentro Regional de Animadores Independientes*, evento bianual que se realiza desde el 2006. Todos estos esfuerzos conjuntos han permitido el surgimiento de una “Animación Rosarina que se exhiba y distribuya dentro y fuera de Rosario y que haga visible para toda la ciudad este tipo de producciones” (Arteaga, 2012: 96)

Conclusión

En la figura de Luis Bras, el cine animado independiente rosarino encuentra su expresión fundante. Sus realizaciones autodidactas y sus clases fuera de las instituciones oficiales captan el interés de artistas y realizadores audiovisuales que pululaban por distintos ámbitos (educativos y no educativos) que se constituyeron en sus discípulos. A partir de ese momento comenzaron a formarse grupos de experimentación y producción en animación, hecho que se sostuvo en el tiempo después del hito Bras. El espíritu transgresor de su iniciativa fue continuada especialmente por Pablo Rodríguez Jáuregui con la conformación de EPA, la *Cooperativa Animadores de Rosario* y el programa televisivo *Cabeza de Ratón*. La consecuencia directa de estas acciones conjuntas fue la conformación de un espacio propio, legitimado institucionalmente por el Estado y con una identidad temática – estética

y formal que los caracteriza. Según Arteaga, la vitalidad del cine Animado puede aquí distinguirse desde el grupo de fuerzas en movimiento que lo conforman (Talleres, escuelas, docentes, investigadores, Estado, espectadores). Este entramado, que conoció su inicio en la figura de Luis Bras, con un futuro que sigue escribiéndose, permite precisar y reconocer la existencia de un cine animado realizado en Rosario, por rosarinos.

Referencias bibliográficas

ARTEAGA, L. (2012): *La pantalla dibujada. Animación desde Santa Fe*. Editorial Ciudad Gótica, Apúntes Cinéfilos, Colección Estación Cine N° 17. Rosario.

BOURDIEU, P. (1990): *Sociología y Cultura*. Grijalbo, México.

BRAS, L. (1990): *Formas de hacer cine animación*. Dirección de Publicaciones de la Universidad de Rosario. Rosario, Argentina.

GONZÁLEZ, A. (2013): “Argentina, ¿cuna de animadores?” en *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010*. Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Editorial La barbarie, Córdoba. Argentina.

MELL, N. (1986), *Trabajo de Investigación “Cine de animación en la Argentina”*, Museo del Cine “Pablo Cristian Ducrós Hicken”, Buenos Aires, Inédito.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, P. (2011): “Rosario, Córdoba y Canadá” en *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. CAR. Rosario, Argentina

Documentos Web

Blog Arnaldo Gualino: <http://arnoldogualino.blogspot.com.ar/2012/12/luis-bras-pionero-del-cine-artesanal-en.html> - 6 de julio de 2013 - Un sitio dedicado a la difusión de las Artes Plásticas en la ciudad de Rosario \ Declarada de:”Interés Municipal”; por el Concejo Municipal de la ciudad de Rosario; Decreto Municipal N° 36.690, año 2012. [Consultado el 1 de septiembre de 2014]

Blog Luis Ricardo Bras: <http://luisricardobras.blogspot.com.ar/p/biografia.html>[Consultado el 1 de septiembre de 2014]

Material audiovisual

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo (2000): Documental *¿Conoce usted el mundo animado de Bras?*

6.2 La Escuela se Anima. *Los festivales como una ventana al mundo de la animación.*

Marina Soledad Pessuto

Universidad Nacional de Córdoba

Este trabajo enmarca su análisis en el VII Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA2013, puntualmente dentro de la sección no competitiva *Panorama de Escuelas de Animación*, que tiene lugar dentro del festival como un espacio que permite la participación de instituciones dedicadas a la enseñanza de la animación (como carrera o materia), ya sean pertenecientes al ámbito público o privado, en los diferentes niveles educativos (primario, secundario, superior).

Nuestro objetivo aquí es realizar un análisis descriptivo de las obras exhibidas⁵⁷ y proponer una reflexión en torno a la importancia de la participación de los cortos de escuela en instancias de Festivales.

Festivales, una ventana al diálogo

Generalmente los festivales se entienden como espacios de competencia, donde los trabajos son juzgados y premiados por un grupo de personas legitimadas dentro de un campo específico (en este caso, el de la animación). Sin embargo es posible pensarlos también como una instancia de diálogo e intercambio, en palabras de Chirs Robinson, director artístico del festival Internacional de Animación de Ottawa:

“los festivales de animación siguen siendo uno de los pocos lugares donde los animadores independientes pueden exhibir su trabajo ante otros animadores y ante el público en general (...) son una cita imprescindible para los nuevos animadores, puesto que no solo les

⁵⁷ Para el desarrollo de esta ponencia se seleccionaron las producciones de la Cátedra de Cine Animación con Elementos de Diseño Gráfico del Dpto. de Cine y TV, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba; y las producciones de la Cátedra de Animación de la Universidad Nacional de Villa María, que participaron de la sección “Panorama de Escuelas de Animación”.

brindan la oportunidad de ver obras de todo el mundo, sino la posibilidad de conocer a otros animadores y compartir con ellos historias e ideas y desarrollar amistades, asociaciones, etc. Los festivales son el principal punto de encuentro de los animadores” (Wells, 2009:185)

Se trata, entonces, de espacios que permiten el acercamiento y la confluencia entre diferentes ámbitos. No sólo se generan los contactos entre los animadores y sus proyectos, sino que también se forjan *diálogos* sobre las formas de hacer, las estéticas, las narrativas, entre otros, dando lugar a la germinación de nuevas tendencias dentro del campo. A su vez son instancias donde *lo académico* y *lo profesional* tienen la posibilidad de entrecruzarse y dialogar, acortando distancias.

La muestra *Panorama de Escuelas de Animación* del Festival ANIMA, propone como objetivo fundamental promocionar y fomentar la educación específica en el arte y las técnicas de la animación en el contexto nacional e internacional. Y es por esto que dicho lugar se instaura en Córdoba como una *ventana* que les permite a los alumnos acercarse y establecer sus primeros vínculos con el mundo de la animación independiente y profesional, a través de sus primeros trabajos. Los jóvenes realizadores se colocan en escena gozando de la posibilidad de exponerse, de mostrar y ver, en este espacio que funciona como productor de tendencias (estéticas, técnicas, referentes, etc.) y como germinador de futuros animadores.

Primeros pasos... Los cortometrajes de escuela

“Primeros intentos, simples trabajos que tuvieron la ingenuidad y la pureza de las cosas espontáneas, Trabajos simples en su grafismo y breves en su duración” (Luis R. Bras, 1990: 90)

Dentro de la sección *Panorama de Escuelas* participaron diferentes instituciones, tanto a nivel nacional como internacional, las cuales presentaron compilados que corresponden a una selección de diferentes animaciones realizadas dentro de dichas instituciones,

correspondientes a trabajos de cátedra, finales, trabajos finales de grado o cualquier producción animada creada por los estudiantes.

Dentro de todas estas producciones se decide hacer un recorte y analizar las animaciones presentadas por la Cátedra de Cine Animación de la Universidad Nacional de Córdoba y a la cátedra de Animación de la Universidad Nacional de Villa María, con el propósito de presentar un pantallazo sobre las técnicas que se están utilizando y los modos de producción y realización de las animaciones de escuela.

Dentro de las producciones presentadas por la Cátedra de Cine Animación con Elementos de Diseño Gráfico, (UNC), se encuentran siete cortometrajes:

Hombre Misterioso (2012), Martín Alonso de Armiño, técnica de dibujos pivotados.

Circus (2013). Irupé Baldoneyro, Verónica Goren, Micaela Martín, técnica de recortes, cut-out.

Animate (2013). Virginia Avila, Alvaro Buchini, Giuliana Cittadini, Técnica Mixta.

El espectador televisado (2012) María Durante, Ivy Suárez, Marisel Guerrero, técnica de dibujos pivotados.

Lejano Oeste (2013). Fernanda Guerrero, Facundo Panza, Eimi Pouli, técnica de dibujos pivotados.

Equilibrista (2013) Martín Morenilla, Agustín Lamarlere, técnica de dibujos pivotados.

Hasta los huevos(2012). Agustín Premat, Constanza Rigazio, Sofía Roldán, técnica de Stop Motion.

En lo que respecta a las producciones de la Cátedra de Animación (UNVM) se presentaron cuatro animaciones:

Arcade Madness (2013) Martín Oddino, Paulo de Carlini, técnica de recortes, cut-out.

Me enamoro en primavera (2013). Fátima Infante, Betsabé Vella, técnica de pixelation.

El idioma final (2013). Daiana Cristaudo, técnica de recortes, cut-out.

Voyager (2012). Sebastián Perotti, técnica de animación digital por computadora.

En el caso de las dos Universidades antes citadas, *animación* se dicta como una materia más dentro de una carrera más amplia. Por este motivo, los proyectos mencionados son

trabajos prácticos realizados en el marco de dichas asignaturas y poseen algunas características comunes que los identifican como tales. En términos generales nos encontramos con trabajos breves, signados por consignas específicas y tiempos de realización acotados, que coinciden justamente con los tiempos y las exigencias del cursado de una materia (anual o cuatrimestral).

Sobre las técnicas...

Los casos abordados son Trabajos Prácticos (TP) que buscan generar procesos ligados al aprendizaje o afianzamiento de técnicas concretas de realización. Por este motivo generalmente se trata de trabajos que surgen como primeros acercamientos de los alumnos a la animación y a las diferentes técnicas que ésta permite. En el conjunto de animaciones se advierte una variedad de técnicas que corresponden a las diferentes formas de animación que se enseñan en las cátedras (dibujo pivotado, stop-motion, pixelation, cut-out).

Los cortometrajes son de cierta manera el resultado de su aprendizaje, por lo que es usual encontrar cierto nivel de experimentación y prueba en los procesos realizativos, lo que mezclado con las condiciones de producción muchas veces las convierte en *experiencias animadas* (Bras, 1990).

Sobre los tiempos...

“Son trabajos modestos y de poca duración no exentos de gracia y espontaneidad” (Luis R. Bras, 1990: 90)

Las condiciones de producción de trabajos prácticos de las escuelas obligan a pensar realizaciones de corta duración que sostengan narrativas simples que acompañen a la técnica de animación a desarrollar. Es por eso que podemos reconocer, dentro de las producciones presentadas, duraciones que van desde los 40 segundos a 2 minutos de duración, dependiendo de las técnicas empleadas.

Es muy importante destacar que la dificultad que conlleva *en sí* la realización de una animación, más aún contextualizada dentro de un proceso de aprendizaje que tiene tiempos acotados de realización, ubica al estudiante en la difícil tarea de tener que resolver sus

producciones de manera exitosa, muchas veces apelando a la *modestia* de tiempos y de narrativas.

Sobre las estructuras...

“El género de animación establece un modelo de tono narrativo que permite romper con lo establecido, admitiendo también temáticas absurdas, aspirando a ser cómicas mediante gags animados como lenguaje en el humor visual” (Wells, 2009)

La mayoría de las producciones observadas suelen exhibir estructuras narrativas simples, usando como recurso al gag, planteando *situaciones de personajes*. Muchas veces nos encontramos con historias muy pequeñas, sencillas o incluso con fragmentos de historias inconclusas que se ofrecen como retratos de una situación, las cuales muchas veces apelan a la sensibilidad o al humor.

Aquí vuelve a influir la forma de producción y los tiempos que se plantean desde la curricula dentro de las escuelas de animación.

“Muchas veces la necesidad de afianzar un saber-hacer (que es percibido por los alumnos como el criterio principal de evaluación) sumado al escaso tiempo de elaboración que los alumnos tienen para la realización de las animaciones suele provocar (sin que esta consecuencia haya sido buscada institucionalmente) una menor preocupación por desarrollar a nivel narrativo historias más complejas o elaboradas”. (Siragusa y Pessuto, 2014)

En general estos cortometrajes nacen como primeras prácticas o ensayos, producidos durante las instancias de aprendizaje, en un reconocimiento del lenguaje de la animación y lo más importante aún, en busca de un lenguaje propio que les abra camino dentro de la animación.

Reflexiones finales

La importancia de un primer acercamiento al mundo de la animación desde las producciones del estudiante promueve el reconocimiento temprano del campo de la animación, brindando al alumno herramientas nuevas para la producción.

Al incluirse los trabajos de escuela en un festival internacional, como es el caso del ANIMA, se propicia el acercamiento de los jóvenes realizadores a las últimas producciones de la animación, sus formas y tendencias, la diversidad de narrativas y estéticas que conviven y se interrelacionan dentro del mundo de la animación.

Este espacio, lejos de ser una instancia de competencia para los jóvenes que recién se inician en la animación se convierte en una etapa más de formación, donde el intercambio *informal* de información, perspectivas, *formas de hacer*, son en muchos casos lo que incentiva y crea a los futuros animadores.

Un caso muy específico de intercambio de saberes se lleva a cabo en el *Foro académico internacional sobre animación*, llevado a cabo en el *Anima*, siendo esta una instancia más de diálogo e intercambios de conocimientos. Este intercambio, a su vez, permite conocer y reconocer la producción de *pares*, de otros estudiantes, el nivel y las formas de producción de otras escuelas, lo cual aporta al enriquecimiento de saberes y a la formación de vínculos entre realizadores.

Así mismo, este *Panorama* crea una multiplicidad de miradas. Desde las escuelas *hacia adentro*, se ofrece una muestra de sus producciones exponiendo sus trabajos a la comunidad, siendo también una forma promocionar y fomentar la educación. Y desde las escuelas *para afuera* se abre un amplio panorama del pequeño universo de la animación, tanto a nivel local, como nacional e internacional.

El festival como instancia de legitimación, crea un espacio de reconocimiento, muchas veces a través de premios y menciones, que estimula al estudiante-realizador a seguir produciendo. Más allá de estos estímulos es muy importante que desde las escuelas se incentive a los alumnos a participar de los diferentes festivales ya que son *ventanas* que brindan la posibilidad de acercarse al mundo de la animación, son espacios de intercambio y aprendizaje, y por sobre todo es el espacio donde muchas veces culmina la ardua labor del realizador, del animador, la exposición de su trabajo, donde es vista y apreciada por los pares y por el público.

Referencias bibliográficas

AAVV (2012) *Haciendo Dibujitos en el Fin del Mundo*. Centro Audiovisual Rosario (CAR).

BRAS, L. (1990) *Formas de Hacer Cine Animación*. Dirección de Publicaciones de la Universidad de Rosario

GONZÁLEZ, A. (2012) “La enseñanza de la animación en Argentina”. Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual – AsAECA, Buenos Aires. Disponible on line: http://www.asaeca.org/aactas/gonzalez_alejandro_-_ponencia.pdf

SÁENZ VALIENTE, R. (2011) *Arte y Técnica de la Animación*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires.

SIRAGUSA, C. y PESUTTO, M. (2014), “Esos Jóvenes ANIMAdos: Animación, Universidad y Trabajos Finales de Grado”, Ponencia presentada en el IV Congreso de ASAECA (Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual”, Universidad Nacional de Rosario, 13 al 15 de marzo de 2014.

WELLS, P. (2009) *Fundamentos de la animación*. Parramón Editores. Barcelona.

WILLIAMS, R. (2001). *The animators survival kit*. Faber and Faber. Londres.

Documentos Web:

<http://www.animafestival.com.ar/2013/>