



# La Animación y las otras Artes

*Actas del III Foro Académico Internacional Sobre Animación*

*VII Festival Internacional de Animación de Córdoba*

*ANIMA2013*

Centro Experimental de Animación  
Dpto. de Cine y Televisión  
Facultad de Artes  
Universidad Nacional de Córdoba

La animación y las otras artes: actas del III Foro Académico Internacional Sobre Animación /  
Alejandro Rodrigo González ... [et.al.] ; compilado por Paula Andrea Asís Ferri y Alejandro Rodrigo González. - 1a ed. - Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba, 2014.  
E-Book.

ISBN 978-950-33-1096-0

1. Animación. 2. Arte. 3. Audiovisuales. I. González, Alejandro Rodrigo II. Asís Ferri, Paula Andrea, comp. III. González, Alejandro Rodrigo, comp.  
CDD 791.43

Fecha de catalogación: 05/12/2013

**AUTORIDADES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA**

RECTOR: Dr. Francisco Tamarit

VICERECTORA: Dra. Silvia Barei

**FACULTAD DE ARTES**

DECANA: Lic. Ana Guillermina Yukelson

VICEDECANO: Prof. Dardo Alzogaray

**DEPARTAMENTO DE CINE Y TV:**

DIRECTOR DISCIPLINAR: Mgter. Ana Mohaded

**CENTRO EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN:**

COORDINADORA GENERAL: Esp. Carmen Garzón

COORDINADOR ÁREA PRODUCCIÓN, GESTIÓN Y EXTENSIÓN : Esp. Alejandro R. González

COORDINADORA DEL ÁREA DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EN ANIMACIÓN: ESP. PAULA A.

ASÍS FERRI

**AUTORIDADES UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA**

RECTOR: Ab. Martín Gill

VICERECTORA: Dra. Cecilia Conci

**IAPCH**

DECANO: Ab. Luis Negretti

**AUTORIDADES CENTRO CULTURAL ESPAÑA CÓRDOBA**

Directora: Daniela Bobbio

LA ANIMACIÓN Y LAS OTRAS ARTES  
ACTAS DEL III FORO ACADÉMICO INTERNACIONAL SOBRE ANIMACIÓN  
- ANIMA2013 -

**Diseño de Tapa y Maquetado:**

Paula Andrea Asís Ferri

**Compiladores:**

Paula Andrea Asís Ferri – Alejandro Rodrigo González

**Editora:**

Paula Andrea Asís Ferri

**Autores:** Alejandro Rodrigo González – Cristina Siragusa – Paul Wells – Raúl Manrupe – Adriana Navarro Álvarez – Raúl González Monaj – María Lorenzo Hernández – Marlene Nascimento Da Silva – Hugo Córdoba Quero – Clarissa Machado Belarmino – Carla Schneider – Agustín Berti – María Alejandra Alonso – Mónica Susana Kirchheimer – Felipe Javier Silva Montellano – María Eugenia Fiorenza Silvano – Carolina Inés Segre – Carolina Hernández – María Luz Cantisani Rovasio – Paula Andrea Asís Ferri – Joaquín Ortiz

**Traductores:** Paula Andrea Asís Ferri (Portugués) – Alejandro Rodrigo González (Inglés)

Esta edición se realizó con la ayuda económica de la Secretaría de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional de Córdoba (Secyt - Resolución Nº: 378/13)

Las opiniones expuestas en los artículos firmados son responsabilidad de los autores y por lo tanto no expresan necesariamente el pensamiento de los editores o de las autoridades del Depto. de Cine y Tv de la UNC. Todos los artículos recibidos a través de convocatoria abierta han sido sometidos a un proceso de evaluación de pares a través del sistema de doble referato ciego.

**Referatos:** Mgter. Cristina Siragusa (UNC - UNVM); Dr. Fernando Fraenza (UNC); Dr. Eduardo A. Russo (UNLP); Dra. Ximena Triquell (CONICET - UNC); Esp. Carmen Garzón (UNC); Esp. Alejandro González UNC - UNVM); Esp. Paula A. Asís Ferri UNC - UNVM)

**Dirección Postal:** CEAN | Departamento de Cine y Tv | Facultad de Artes | Universidad Nacional de Córdoba | Pabellón México, Planta Baja, Ciudad Universitaria | (5000) Córdoba, Argentina

Dirección Electrónica: CEAN: [centroex@artes.unc.edu.ar](mailto:centroex@artes.unc.edu.ar) | ANIMA: [direccion@animafestival.com.ar](mailto:direccion@animafestival.com.ar)  
<http://www.animafestival.com.ar/forum/foro2013/>

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No-Comercial-SinDerivar 4.0 Internacional. (CC BY-NC-ND 4.0).



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/> o escribir a Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

## ARTÍCULOS

- 13 Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? - Validating the Animated Film  
**Paul Wells**
- 37 De Little Nemo a Ghost in the Shell: sobre los márgenes de las imágenes en movimiento  
**Agustín Berti**
- 53 Cuerpos, cyborgs e inteligencia artificial en los anime japoneses  
**Hugo Córdova Quero**
- 71 'Caloi en su tinta' y su influencia en la animación argentina  
**Alejandro Rodrigo González**
- 87 Los recursos de lenguaje que advienen de la estereoscopia aplicados a la animación en el marco de la era digital  
**Marlene Nascimento da Silva**
- 99 De Animador a animador: Sobre el fenómeno de la meta-animación en la Argentina  
**Cristina Andrea Siragusa - Paula Andrea Asís Ferri**
- 119 Miguel de Lorenzi: Un artista gráfico en Movimiento  
**María Eugenia Fiorenza - Carolina Inés Segre**
- 135 Cuadernos de viaje animados: Memoria, tránsito y experiencia  
**María Lorenzo Hernández**
- 153 Animando un clásico: Martin Fierro, del libro a la película  
**Carolina Hernández - María Luz Cantisani Rovasio**
- 163 "O Reino Azul" y los procesos de traducción entre el cine de animación brasileiro y la historieta argentina  
**Carla Schneider - André Macedo - Eloar Guazzelli Filho**

- 181 El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos  
**Mónica S. Kirchheimer**
- 193 Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales.  
**Maria Alejandra Alonso**
- 205 Principios, Procesos y aplicaciones de la animación de tóner-  
**Raúl González-Monaj**
- 221 Via Tango. Una danza animada  
**Adriana Navarro Álvarez**

#### **POSTERS**

- 239 Corrección de errores en la animación de arena  
**Raúl González-Monaj**







## Prólogo

### Prologue

La animación es un arte heterogéneo con el poder de dar vida a aquello sobre lo que se posa. Bajo la premisa: *La animación y las otras artes*, convocamos a participar en el III Foro Académico Internacional sobre Animación - ANIMA2013 - con la presentación de ponencias y pósters.

El presente libro reúne trabajos de docentes, investigadores y estudiosos de la animación en general que se sumaron a nuestra propuesta.

El primer artículo es una transcripción de la conferencia inaugural del Foro a cargo del Dr. Paul Wells, de la Universidad de Loughborough, Inglaterra, titulada *Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? Validating the Animated Film*. Autor de *Understanding Animation, Animation and America, The Fundamentals of Animation* y *and The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture*, libros de consulta obligada para los estudiosos de esta disciplina, honró con su presencia y sus palabras el inicio de este evento académico.

Agustín Berti, en su trabajo *De Little Nemo a Ghost in the Shell: sobre los márgenes de las imágenes en movimiento* discute la temporalidad implícita en la animación, organizando la discusión en torno a dos momentos radicalmente distintos de la animación: *Little Nemo* de Winsor McCay de 1911 y los animés *Ghost in the Shell* de Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama, ejemplos que permiten ilustrar los modos en los que la animación reflexiona sobre el propio medio y sobre la mirada.

Hugo Córdoba Quero en *Cuerpos, cyborgs e inteligencia artificial en los anime japoneses* incursiona en los anime japoneses y en la natu-

alidad con la cual éstos presentan la cuestión de lo tecnológico, sobre todo en la imagen de los cyborgs, habilitando preguntas sobre la cuestión de la existencia, el tema de los sentimientos y qué se entiende por cuerpo. De este modo, los *anime* Japoneses nos desafían a mirarnos a nosotros mismos a través de los argumentos de sus historias.

Alejandro González, con su ensayo *'Caloi en su Tinta' y su influencia en la animación Argentina* revisa las acciones planteadas por *Caloi en su Tinta*, un colectivo integrado por artistas e investigadores que en los últimos veinte años desarrolló acciones continuas sobre el campo de la animación en Argentina, desde su constitución en 1989 como un programa de televisión (con una concreta finalidad exhibitiva), hasta el fallecimiento de Caloi en el año 2012.

Cristina A. Siragusa y Paula A. Asís Ferri en su trabajo *De animador a animador: sobre el fenómeno de la meta-animación en la Argentina* abordan un fenómeno al que denominan meta-animación, término acuñado para describir, interpretar y reflexionar acerca del fenómeno de referenciación y auto-reflexión que opera dentro del propio campo de la animación.

*Miguel De Lorenzi: un artista gráfico en movimiento* de Carolina Segre y María Eugenia Fiorenza es un trabajo en el que las autoras abordan la vida y obra de *Cachoito* Di Lorenzi, destacado director de arte y reconocido diseñador gráfico, el primero en denominarse así, en la ciudad de Córdoba.

En *Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia*, María Lorenzo Hernández aborda un subgénero de cortometraje documental, influido por la expresión personal y la subjetividad del artista, a través del análisis de tres películas significativas de la animación de autor como *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), donde el cuaderno de bocetos ocupa un lugar de relieve en la expresión final del filme.

Carolina Hernández y María Luz Cantisani en *Animando un clásico: Martín Fierro, del libro a la película* analizan la adaptación al film animado *Martin Fierro: la película* (2007) del clásico literario homónimo, film que integra los dibujos de Fontanarrosa, recuperando la metodología de José María Paz Gago en lo referente al análisis de adaptaciones desde tres aspectos: convergencias, divergencias e interferencias; y los procesos de adaptación de la historieta a la animación.

Con la posibilidad de construcción de imágenes por computadora los largometrajes animados encontraron un renacimiento, desarrollando progresivamente imágenes que supusieron cada vez mayor impacto. Esto hizo que la frágil industria nacional intentara medirse con las maravillas que la gran industria del entretenimiento estrenó sistemáticamente desde la aparición de *Toy Story* en 1995, intentado demostrar su calidad técnica a la vez que las maneras a través de las cuales diferenciarse de las importadas maravillas animadas en 3D. De este recorrido trata el artículo *El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos* de Mónica Kirchheimer.

María Alejandra Alonso en *Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales* considera, desde una perspectiva sociosemiótica, las particularidades discursivas de los nuevos dibujos animados digitales televisivos con búsquedas estéticas no tridimensionales, teniendo en cuenta los modos específicos en que se articulan restricciones y posibilidades del lenguaje en la configuración de diferentes efectos discursivos.

La animación de tóner como posible nueva técnica cuyo origen se sitúa en el entorno de la electrografía artística y en las técnicas analógicas de la animación de autor es presentada en el trabajo de Raúl González-Monaj titulado *Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner* demostrando que el fundamento de esta técnica reside en la manipulación del tóner latente que se puede obtener a partir de cualquier máquina impresora intervenida basada en el principio electrostático indirecto de reproducción. En el póster incluido al final de este libro el autor recupera esta técnica como una herramienta para subsanar errores en la veterana animación de arena.

Por último, Adriana Navarro Álvarez, en *Vía Tango, una danza animada* investiga el modo en que se relaciona la animación y la danza, dilucidando si la arquitectura de movimientos que generan comparten objetivos comunes y qué significado tiene para los animadores la danza y el referente móvil.

A través de este recorrido de propuestas escritas reunidas bajo la premisa *La animación y las otras artes* se materializa la idea de que el film animado es una combinación de distintos materiales, provenientes de múltiples fuentes, que logran coherencia y unidad a través de la propia animación. De la misma manera en que el Dr Frankenstein generó su criatura con retazos de otros seres, el animador extrae de diversos universos artísticos lo que le resulta de mayor utilidad para generar su obra, su propia criatura.

Paula Asís Ferri

Coordinadora Académica

III Foro Académico Internacional sobre Animación

ANIMA2013

*Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers:*  
Or What's Animation Ever Done For Us?  
Validating the Animated Film

*Toy Stories, Trade Tattoos y Taiwan Tigers:*  
O, ¿Qué ha hecho la Animación por nosotros?  
Validando la película de Animación

### **About Paul Wells**

Professor Paul Wells is Director of the Animation Academy, a research group dedicated to cutting edge engagement with Animation and related moving image practices. Paul is an internationally established scholar, screenwriter and director, having published widely in Animation and Film Studies, and written and directed numerous projects for theatre, radio, television and film.

Paul's books include *Understanding Animation* (London: Routledge), *Animation and America* (Rutgers University Press), *The Fundamentals of Animation* (Lausanne: AVA), and *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture* (Rutgers University Press), now all standard texts in the study, practice and research of animation as a field. His work also embraces collaborative texts, including *Drawing for Animation* (Lausanne: AVA) with master animator, Joanna Quinn, and *Re-Imagining Animation* (Lausanne: AVA) with Johnny Hardstaff, leading graphic designer and film-maker with Ridley Scott Associates.

Paul's text, *Scriptwriting* (Lausanne: AVA), forms the basis of workshops and consultancies he has conducted worldwide. His continuing professional engagements, include working with writers from *The Simpsons* and *Spongebob Squarepants*, and developing animated shorts, children's series, documentaries and features in Norway, Sweden, Belgium, The Netherlands, and the United States.

*Spinechillers*, Paul's radio history of the horror film won a Sony Award, while *Britannia – The Film* was chosen as an Open University set text. His recent TV documentaries on John Coates, Geoff Dunbar, and John Halas – the latter based on his book, *Halas & Batchelor Cartoons – An Animated History* (London: Southbank Publishing) with Vivien Halas – have been presented at festivals globally. He was also a consultant for the BBC's *Animation Nation*.

Paul is Chair of the Association of British Animation Collections (ABAC), a collaborative initiative with the BFI, BAFTA and the National Media Museum.

## **Animation: A Lost Thing?**

In Shaun Tan's exquisite illustrated story book and Oscar winning animated film, *The Lost Thing*, there is a moment when the bottle-top collecting hero of the piece, having happened upon the eponymous boiler-cum-octopus-cum-plant hybrid - the lost 'thing' - spies a small advertisement in the newspaper. The Federal Department of Odds and Ends is offering empty spaces to accommodate 'objects without names', 'troublesome artifacts of unknown origin' and 'things that just don't belong', and this becomes the eventual home of the lost thing. Even at a time when animation is everywhere from mobile phones to mainstream cinema to multi-media installations, there is still a prevailing sense that it is still something of a 'lost thing', a perennial outsider, accommodating a diversity of approaches, contexts, and achievements, but somehow still residing in Arts culture's department of odds and ends. The scope of this article then is to look again at this 'lost thing', and in a semi-polemical way, argue for the specificity, omnipresence and achievement of animation as the most enduring and significant moving image form in the contemporary era. This will take in account why animation has been marginalized, how its presence should be acknowledged in contemporary cinema, and how its specific language of expression informs highly particular works of moving image practice both in the mainstream and the independent sector.

There are, of course, any number of reasons for the lack of recognition and attention to animation as a form. Animation's confluence of all the arts idioms – painting, drawing, graphic design, illustration, sculpture, theatre, dance, musical performance etc - makes it the most inclusive of disciplines, but not one acknowledged fully in its own right. Equally, when an animated film of any sort, and about any subject, is finally celebrated it is recognized for its narrative or content, and rarely for its status as 'animation'. Ironically, this only becomes part of the debate about an animated film when the definition of just what 'animation' actually is, becomes at stake. This, for example, is at the heart of the issue in Steven Spielberg's request that his film, *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (2011), be included in the Best Animated Film category in the Oscars. This provoked debate in the press, most notably, The Los Angeles Times, about the use of motion capture

in this, and other films, and the refutation that Spielberg's work was animation, arguing that only traditional forms of 'frame-by-frame' animation really defined the form.

This merely added to the debates, prompted by the claims of Andy Serkis, the actor responsible for the performances of among others, Gollum, King Kong, and Captain Haddock, that it was the actor's work that defined these characters, and not the animator's, arguing that the avatar deployed in the films was merely a digital version of costuming and make-up. Unsurprisingly, animators rejected this view, noting that a data-captured performance was just that – the capture of data – and that it was the animator that created and nuanced the performance accordingly. (see Wells (ed) 2012) There is much to address in this, since after long years of many artists and scholars championing the significance of animation, there has been some recognition that in the digital era animation is now the central aspect of contemporary cinema and not at its margins. It is also an important juncture, too, to re-assess just exactly what animation is, and what it has done for us...<sup>1</sup>

## **The Animation Manifesto**

After Cholodenko (1991, 1997) and Manovich (2001), the argument now goes that such is the increased degree of 'constructed-ness' in film, using traditional film footage is merely but one part of the visual resources acquired to create moving images, and it is now the case that film practice is more akin to, or indeed, a version of animation and its craft per se. Cholodenko was the first to properly note the scandalous absence of animation in film theory, and has consistently bemoaned the marginalization of animation, particularly as a tool by which the very nature of the cinematic apparatus might be questioned or problematised. His post-structuralist critique invests animation with profound qualities that speak to aspects of philosophic enquiry into the very nature of being, of thinking, of living, but most significant here, his view that 'not only is animation a form of film but film is a

---

1. In Monty Python's *Life of Brian* (Dir: Terry Jones, UK, 1979), the rebellious

form of animation'. (1991:22) Cholodenko re-formulates the 'cinematic' as the 'animatic', at once the very engine of life, motion, and essentialist presence - and its negation. Manovich's engagement with liberations and differences of new media, makes these propositions more tangible and literal, considering the operations in computer interfaces as tools by which the moving image was re-determined and re-synthesised. Manovich suggests 'Twentieth century animation became the depository for nineteenth-century moving image techniques left behind by cinema' (2001:298), only to become once more re-combined and restored in the digital era; itself revising cinema as 'digital film + live action material + painting + image processing + compositing + 2D computer animation + 3D computer animation'. (2001:301) Manovich claims, thereafter that cinema has come full circle: 'Digital cinema is a particular case of animation that uses live-action footage as one of its many elements... Born from animation, cinema pushed animation to its periphery, only in the end to become one particular case of animation'. (2001:302)

All cinema then, is effectively animation. There is little chance that 'film' will be replaced by the term 'animation', however, and consequently, it constantly remains necessary to address the conditions of the form and its continuing seemingly tacit presence. Never has a form so resolutely hidden in plain sight.

Over the years in which I have written about animation I have essentially spoken to this issue by creating an 'Animation Manifesto'. It is as follows:

- Animation occupies a cross-disciplinary and inter-disciplinary space between graphic design, illustration, fine-art-making, and visual practices in production and exhibition contexts.
- Animation is a versatile cross-platform medium, in feature films and TV sit-coms; cartoons and avant garde shorts; web-sites, ads and on mobile phones. This ironically, heightens its presence while diluting its profile.
- Animation has been misunderstood as a marginalised form and mainly as a children's entertainment, when in reality, it is a



radical and progressive art-form and practical application.

- Animation is the only art to remain consistently and insistently experimental as it grows in mass popularity and acceptance.
- Animation should be addressed through properly integrated methods of theory and practice, and include historical, critical and practical methodologies.
- Animation should be more acknowledged and recognised for its achievements, impact and continuing significance in the contemporary world.

While there remain many other points that might be added to this list, these have proved to be the key aspects of the debates that accrue around animation as a form. To return to my opening remarks concerning Spielberg and Serkis, the case of *The Adventures of Tintin* alone speaks to cross- and inter-disciplinary practices, multi-platform presence, a progressive engagement with quasi-canonical texts and new technologies, and further, a challenge to critical and analytical contexts in situating and appraising the film. Even leaving aside Spielberg's plea for the film to be understood as animation and Serkis' desire for more attention to be given to motion capture performance, the film recalls some of the habitual issues and problems that attend the address of animation as a moving image practice.

Speaking in an article damning the film, Nicholas Lezard, erstwhile champion of the Tintin oeuvre as one of the twentieth century's greatest works of art, goes as far as to say 'the sense of violation was so strong that it felt as though I had witnessed a rape'. (Lezard 2011). He defends what is surely a tasteless and uncalled for remark by noting that this is what the children in *South Park* say when they had viewed *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008), suggesting that the original conception of Indiana Jones as a swashbuckling adventurer was completely compromised by another sequel featuring an aged Harrison Ford. Lezard merely speaks to the irony that Indiana Jones was Spielberg's implied tribute to Tintin, and that Hergé preferred Spielberg accordingly as his Director of choice should any movie of Tintin be made. Thereafter Lezard makes a case for the veracity, attention

to detail and plausibility of the Tintin narratives where ‘caricature and realism superimpose themselves on each other’, dismissing the ‘CGI garbage of the film’, ‘Spielberg and his cronies’ (one of whom is Peter Jackson let us not forget), and arguing this is ‘Tintin for Morons’, noting ‘something of great subtlety, beauty and artfully deceptive complexity, resonance and depth has been betrayed, and it is time to make a stand’. (Lezard 2011:6-10)

For those of us who might have used Lezard’s last remark in defence of animation over the years, his view of the film remains puzzling, since artists of the quality of Steven Spielberg and Peter Jackson – highly skilled in adapting literary works of all kinds to the screen - are not merely making blockbuster fodder nor a sop for lowest common denominator audiences. Lezard’s journalistic critical perspective may seem out of place in an ostensibly ‘academic’ essay like this, but it is clear that Lezard’s view is profoundly in the thrall of Tom McCarthy’s authoritative post-structuralist reading of the Tintin stories, *Tintin and the Secret of Literature* (McCarthy 2006). The book seemingly confers an intellectual authority to his piece, and is used to further critique the film – ‘at least one of the screenwriters, Stephen Moffat, Edgar Wright and Joe Cornish, have read McCarthy’s book...Alas they have not understood it’. (Lezard 2011:10) Such extraordinary critical pomposity in the face of the work of such talented writers, is misplaced, since they have clearly understood the book, and have taken its chief perspectives and agencies as a method by which, not to write for film, but to *write for animation*.

McCarthy essentially argues that the Tintin oeuvre ‘narratives are bought and sold, stolen and substituted, or twisted out of shape until, turned inside out or back to front, they mutate into other narratives’ (2006:15) and further that what these stories represent is ‘a drama about the appearance and circulation of stories – also about their disappearance and re-emergence in another form’ (2006:16). McCarthy insists that stories are inhibited or advanced through the various largely untrustworthy means by which humankind communicates, and further, stories then become embedded in objects, animals and environments, too. Spielberg and Jackson, and their writers, embrace these principles by using the mutability of animation to enable

the adaptive processes by which the core action narratives of *Secret of the Unicorn*, *Red Rackham's Treasure* and *The Crab with the Golden Claws* are brought together. Indeed, there is strict fidelity to the Tintin stories up to the point where any one narrative sequence is singularly best represented in comic strip form only, at which point Spielberg uses the animation to effectively and seamlessly combine stories. This works particularly well in securing a continuity in the aesthetic of each story (particularly in regard to colour palette) and is especially effective, for example, when characters embark on what David Bordwell has called 'the subjective plunge' in which the material world is surrendered to a more psychological or imaginary space. Haddock's alcohol and heat induced delirium in the desert in *The Crab With the Golden Claws*, for example, is used as a vehicle by which to introduce the mirage of clashing sea galleons, and the back-story of Sir Francis Haddock's<sup>2</sup> first encounter with his pirate adversary in *Red Rackham's Treasure*.

It is worth remembering, too, that Hergé himself only favoured two of his own drawings throughout all his texts<sup>3</sup>. One from *The Secret of the Unicorn* features Haddock striding from a lifeboat to an island while Tintin fights off enemies, and one is from *The Crab with the Golden Claws*, where Arab gunman are poised to shoot Haddock in the desert but start to retreat in the face of his verbal abuse, expressed in text across their heads. Hergé valued the compositional values in these frames that suggested the movement of several narratives within one framed scene. Again, it is this principle that Spielberg has worked with to bring a comic book spectacle to the mise en scene. At all points Spielberg seeks to extend the mobility suggested in the original Tintin imagery, both in relation to linear sequences and embedded within singular frames. This enables him to achieve the maximum of suggestion in the minimum of imagery – a key tenet of the animated form – and use the mutability and metamorphic quality of the imagery to combine and adapt core story principles – the amalgamation of the villains in the three stories in the one figure of Sakarhin; the inclusion of the origin meeting between Tintin and Haddock; the Indiana Jones

---

2. Bordwell used this term when speaking at the international Screenwriting Network Conference in September 2011.

3. See *Tintin et Moi* (Dir: Anders Ostergard, Den/Bel/Fra/Swit/Swe/USA, 2003)

styled motorcycle chase as evidence of core character traits in Tintin and Haddock revealed through action, etc. Simply, Spielberg and his writers have demonstrated a comprehensive awareness of how animation can service and facilitate adaptation, translation and combination to speak with integrity to the original texts but also the range of viewing constituencies who want to embrace it. It is the flexibility and malleability of the animated form that enables it to readily facilitate creative responses to a range of social and cultural contexts. I now wish to address this idea in four predominant ways. First, its engagement with technology; second, its capacity to generate debates and discourses; third, its subsequent relationship to journalistic and documentary forms; and fourth, the fashion in which by embracing all the arts, it effectively synthesises and enhances them, potentially to sometimes negate its own distinctiveness.

### **Post-Digital Animation – Animated Techniques and Effects**

In the contemporary era, animation may be understood in three distinct ways – traditional animation (Cartoon, Drawn, Cut-Out, Collage, 3D Puppets, 3D Clay, Experimental techniques etc); computer animation or ‘digimation’ (Computer applications and processes to ‘affect’ and ‘effect’ performances and environments in quasi-cartoonal form or visual effects); and as an interface with traditional ‘live action’ (simplistically defined here, as the photo-recording of ‘theatrical’ performance and real, material environments). Though feature animation is still sometimes drawn and made with 3D puppets, it is the independent short form that best represents the widest range of approaches and techniques in creating the illusion of movement frame-by-frame, and which is often characterised by a highly specific aesthetic created by the artist. Equally, though computer animation is predominantly defined by Pixar or Dreamworks’ neo-traditionalist classical cartoon style, or by its applications in the service of photorealistic effects in mainstream movies, it may also be used to more specifically auteurist purposes, or some of its procedural aspects deployed within more traditional ‘analogue’ production processes.

The differentiation between the analogue and digital eras becomes specifically necessary when addressing animation as an interface with live action, since it is sometimes the case that the film-maker wishes to distinguish and differentiate between live action and animation aesthetics, while at other times making live action and animation immersive and indistinguishable. Ostensibly, the analogue era used techniques and technologies that necessarily required combining live action and animation as an optical process, often using in-camera and material effects. The digital era has enabled imagery from any source, and of sufficient quality and resolution, to be composited within the computer, and without any loss in definition. Though, in both eras, the image is entirely 'constructed', the degree of 'constructed-ness' has increased exponentially in the contemporary period because digital technologies permit wider choice, more flexibility, and greater cost effectiveness in moving image composition. It is also the case, that even though it was the intention for all animated effects to often provide the spectacle in the image, it was necessary for the effects to be so seamless and persuasive that no one would question their validity within the image, or notice their status as 'animation'. It was vital for *King Kong* (1933) or the skeletons in *Jason and the Argonauts* (1963), for example, to function unquestioned as key characters, even in despite of their fantasy identities and material presence as small-scale puppets. Animation in such live action vehicles had to ensure the same suspension of disbelief as the rest of the film. Looking back it is now arguably easier to see the difference between live action characters and contexts, and animated characters and effects in these kinds of films, but this is only because technologies have improved so much that such effects might be achieved with greater ease, and more fidelity to their status as plausibly real figures and forms in digitally composited films. It still remains the case that the nature and quality of the animated effect must be persuasive in the digital era, of course, and in films like *Hulk* (2003) and *Van Helsing* (2004), for all their other qualities, still include characters who fail to be believable because the effect is too excessive and the fact of their status as animation is revealed.

Shilo McClean has identified some of the differential principles in these effects, when they are functioning in their intended way. (see

McLean 2007) In a film like *Children of Men* (2006), a verité-styled science fiction narrative, which seems on the face of it to have no animated effects, has a number of process shots, but its whole intention is to have a documentary styling that heightens the reality of its dystopic world. In this case the effects are invisible, and the audience must not suspect their presence. This is equally the case in films like James Cameron's *Titanic* (1997) or Ridley Scott's *Gladiator* (2000), but here the animated effects are seamless because upon later consideration the audience will recognise and acknowledge the presence of animated effects as there are clearly 'impossible' shots and action that cannot be executed unless done in this way. This is especially so in period films, but also occurs in what McLean terms exaggerated form in films like *The Day After Tomorrow* (2004), where an excessive, seemingly unimaginable, but 'real world' experience must be made as plausible as possible – in this case a state of global warming that creates tsunami and prompts a new ice age. I am reminded in stating this premise of Alexander Mackendrick's point that in most narrative vehicles per se the screenwriter is permitted 'one incredible thing' (ie something, in essence, implausible or plainly unbelievable), which is thereafter justified by the logical construction of the rest of the world that this 'incredible thing' is taking place within. (Mackendrick 2004:114) Mackendrick stresses too, that when narratives are rendered in 'cartoon-like' manner all characters and environments function as the personification of ideas, and it is in this that the very specificity of animation as a form that condenses yet simultaneously intensifies visual story principles is best understood. (2004:87-89) In *The Day After Tomorrow*, for example, the ice itself operates as a core character, but this is only achieved by treating it as such, and using photorealistic animation to create 'the incredible thing', while using the broad principles of orthodox cinematic storytelling to support its authenticity and presence.

Arguably, the use of animation can enable the realisation of more than one 'incredible thing' in any one narrative, and this legitimises what McLean terms the *fantastical* in which mythic and imaginary worlds such as those in *The Lord of the Rings* cycle (2001-2003) are made as real as possible, and the *surrealist* in which self-consciously imagined or fantasised ideas are presented as part of an everyday sen-

sibility or process, for example, in *Amelie* (2004). The former requires that the alternative 'world' is constructed with such conviction that it seems as authentic as any material environment known to an audience, and in such a case, animated creatures like Gollum must function as plausibly as any human character in the same environment. The latter uses animation to foreground very specific visual principles, which invite their interpretation as a metaphor or a salient representation of an ephemeral interior state, which might only be rendered in non-literal terms. Both *the fantastical and the surrealist* play more readily on the fundamental condition of animation as a form, enabling the creation of fabricated alternative worlds that may only partially relate to a real or known one, and in the deployment of visual imagery with intrinsically symbolic, metaphoric or metaphysical purpose.

After focusing on these differentiations in animated special effects McLean defines digital applications purely as the creation of 'computer animation' in its own right, citing the New Traditionalism of quasi-cartoonal, classical narratives like the *Toy Story trilogy* (1995-2009), and the Hyper-realism of computer generated films seeking a high verisimilitude in presenting human characters and their contexts, for example, *Final Fantasy* (2001) and *Beowulf* (2007). Though both stylings use the specificity of animation in creating an alternative and particular world with its own interior logic, and employ symbolic imagery, the form is not used as self-reflexively as is normally the case in the short form. In vintage cartoons or independent auteurist approaches, it is often the case that the very identity of the animator auteur is defined by how they are self-consciously using the specificity of the form, literally defining it through their work. Chris Landreth in his film, *Ryan* (2004) deliberately plays with the dominant aesthetic of the new traditionalism, by presenting his subject, former animator, Ryan Larkin, as a self-consciously distressed and de-constructed figure in which his interior bodily form is rendered in an exterior way, and his emotional state is imagined as a set of exaggerated sinews, signs and symbols. Larkin calls this 'psycho-realism' in order to draw attention to animation's inherent capacity to penetrate such interiors, but in this case to do two further things. First, to demonstrate that computer generated imagery need not operate in a classical styling; second, that such an in-

dividual approach echoed the independent vision of his subject, Ryan Larkin, who in 1969 had made *Walking* (1969), an acknowledged animation masterpiece based on walk cycles. Larkin died in 2007 after a long battle with alcoholism and mental health problems, but his place in animation history was secured by Landreth's documentary and its innovative use of computer generated imagery to create an interior rather than exterior world.

A more orthodox but useful example of the idea of animation's core principle of self-consciously constructed alternative worlds is effects artist, Bruce *Branit's World Builder* (2010). A man literally builds a hyper-realistic holographic world in which the computer construction of a highly detailed environment turns out to be a particular place in which he has shared an important memory with his wife. This computer generated town is built by the man, in order to instigate the same romantic memory in his wife, and to try and stimulate her subsequent recovery from a coma. Sadly, however, he fails to fully complete the environment, and this flaw, becomes the shortfall that metaphorically only confirms the artificiality of the moment, and the failure to recover the emotional import of the original experience. The illusionary world literally deconstructs. For all the man's attention to detail, particularly in the creation of a flower, nothing can be as authentic as the original experience and the feeling at its heart. Ironically, the very artificiality and illusionism of computer animation becomes the best vehicle by which to illustrate and reveal these emotional states.

Changeux and Ricoeur could well have been speaking about *World Builder* when they note,

The connection between reflexivity and worldliness is established by bodily memory, which may itself be immediate or deferred, acted out or represented: it is a self of flesh and blood that we remember, with its moments of pleasure and suffering, its states, its actions, its feelings – which in turn are situated in an environment, and particularly in places where we have been present with others, and which we jointly remember. (Wood & Byatt (eds) 2008:185)

Animation has always sought to embrace new technologies to extend its vocabulary of expression, and for the animator to mediate the 'reflexivity' of the form and the 'worldliness' that it represents



through the ‘bodily memory’ of the act of animating itself. As Sherman, therefore, stresses, ‘animation is the hard copy of memory, accessed while it is being rendered by hand, or by hands assisted by machine. In general, animation is memory that moves and evolves...it is the concrete process of manufacturing records of psychological memory’. (Gehman & Reinke (eds) 2005: 194-195) The form of the expression, the act which then expresses, and the thing which is being expressed all coheres simultaneously in animation, capturing an essential and affective memory. In essence, audiences move beyond the *sympathy* they might experience with the external, literal characters in live action, and achieve an *empathy* which comes from immersing themselves in the quasi-symbolic order embodied in memory and metaphor inherent in animation. It is this capacity in animation which has led to its constant deployment in all forms of visual communication, in a variety of applications and contexts, and as the vehicle which has inspired important social and cultural discourses.

Interestingly, though this might be most obviously evidenced through the use of animation in public information films, propaganda, industrial films, music videos, advertising or documentaries (see Hediger & Vonderau 2009), it is useful to look at an example which essentially combines all of these within an important moment of social engagement and mobility, and yet also facilitates specific authorial identity and experimental art-making. Len Lye’s *Trade Tattoo* (1937), influenced by Walter Ruttmann’s *Berlin: A City Symphony* (1927), is essentially about working life in Britain in the mid-1930s, and incorporates live action footage cut from John Grierson’s GPO documentaries, featuring steel works, loading, and mail sorting. This is mixed with, and overlaid by layers of bright Technicolor images, rhythmically animated to imitate the patterns of a festival style display – a tattoo. At one level, an abstract film, but at another, simply a commercial commissioned by the GPO to encourage people to post their letters early to ensure arrival on time, and to support the theme that British trade is facilitated by the work of the Post Office. It is clear though that Lye’s syncopated, radiant, highly affecting film is informed by a romanticism that serves to re-imagine the social democratic, realist principle defining Grierson’s documentary outlook. Animation here effectively and seamlessly

combines contrasting aesthetics and multiple themes, and seemingly transcends populist genres while still speaking to mainstream audiences. Grierson saw the work of the GPO Film Unit as a series of socially-orientated 'publications' arguing for, and revealing the importance of democratic practice. Sponsoring 'art' films, like Lye's and adding a commercial principle, deliberately sought to show literally that the 'freedom of expression' was at the heart of the social agenda, part of a political economy, and best epitomised in animated form.<sup>4</sup>

### **A Matter of Life and Death – art, animation, cartoon.**

It remains curious that even in the face of such evidence, and the achievements of artists like Len Lye and Norman McLaren, and numerous Fine Artists working in animation ever since, that there still remains a doubt about whether animation should be recognised as 'art', and further, that there is long resistance to the notion that there is a genre of 'animated documentary', even though there is over a hundred years worth of evidence about animation's engagement with non-fiction. A recent exhibition – 'Watch Me Move – The Animation Show' (see Hildy and Pardo (eds) 2011) sought to re-dress the schism between art and animation by placing animated moving images in the gallery space. Though this has been done on many occasions before, though on a smaller scale – most notably by the enlightened curatorial stance at the Museum of Modern Art in New York<sup>5</sup> - it both identified the prejudices of arts culture in accepting animation as a bonafide art form., and readily evidenced the aesthetic achievements of animation in a variety of idioms, historical periods and national cultures. Though many artists use animation in their work, there is great resistance to the idea that they should be called 'animators' because for many, this aligns them with the animation industry, and modes of entertainment, not art. (see Cook & Thomas 2006) In such cases, animation is merely but one tool or application for an artist, and not a defining

---

4. This point was gleaned from a BBC interview conducted by the author with Norman McLaren in the early 1980s.

5. MOMA has staged exhibitions by among others, Pixar Animation, and Tim Burton.

agency in their professional identity. William Kentridge, for example, has long produced animated films, famously ‘stalking the drawing’ (see Gehman & Reinke:96-125), but resists being aligned with the animation community. Tracey Emin, the renowned British artist, in focusing more on drawing in a recent exhibition – ‘For Those Who Suffer Love’ (2009) - also included animation, but again saw this as merely an extension of her expression through drawing, and not something which aligned itself with any particular approach to drawing for animation. (see Wells & Quinn 2009) Indeed, a whole exhibition was mounted at Parasol Unit in London – ‘Momentary Momentum’ (2007) - bringing together a range of such moving image works – animated films – but made by ‘artists’. While there was some undeniably high quality work, there remained the frustration – for me, at least – that little of the work would be acknowledged as high quality if contextualised within the field of art or classical animation. This approach was legitimised by naming the work within an artist’s canon, and as incumbent of the gallery space, rather than by any reference to the field it actually speaks more closely to. What this means is that arguably inferior works of observation, humour and technical application are rewarded higher status than those works consistently marginalised by their definition as animation, or their equally limited acknowledgment by mainstream cinema and film culture.

What this has the consequence of doing, however, is to prompt debates within the field of animation about the status of the work. In his now fondly remembered polemic, the late Dick Arnall, for example, suggested:

I believe it’s time to kill animation. Not the animation we watch, but the word we use to label it. Everyone out there knows that animation means ‘invented’ characters brought to life on the screen by an animator. But those of us inside the world of the moving image, also use the term ‘animation’ to refer to just about anything that isn’t direct live-action, created by just about any alternative means for just about any aesthetic, narrative or conceptual reason. We lump together all these techniques, forms and ambitions, call them animation and, frankly, to say the least, it’s just not helpful...Let’s return to ‘cartoon’ to describe regular character-based storytelling, whether it’s *The Simpsons*, *Wallace & Gromit* or *Toy Story*. Death to ‘animation’. It’s time to find a new word for “the extended moving image”’. (Pugh (ed) 2005:88-89)

While Arnall was clearly trying to intervene in debates about the defining principles of animation, there was an implied hierarchical interest here that sought once more to separate ‘art’ animation from its more populist counterparts, and in doing so, advance terminology that supposedly better represented the new independent animated cinema of the digital era. There is something perverse in this, though, since no one would abandon the word ‘film’ because it was too generic, nor abandon it because moving image practice has increasingly turned to digital methods and applications. ‘Animation’ and ‘cartoon’ are terms with rich tradition and longevity, and all aspects of differentiation between work needs to be made on a case by case basis. ‘The extended moving image’, for example, as a term is no more precise than ‘animation’, as it would still include every application in animation from cartoons to special effects. Some of this thinking inevitably comes about to service the claims of ‘theory’, which in Animation Studies has moved from a largely defensive position fiercely arguing for the recognition and specificity of the form (see Klein 1993; Wells 1998, 2008; Furniss 1998, 2008; Selby 2009) through to a broad church of critically sophisticated readings, which fundamentally place animation at the centre of Film and Cinema debates, and increasingly, not only as an engagement with its own techniques and achievements, but as a vehicle by which to fully address the social world, and prompt discourses within it.

While it has never been the case that animation hasn’t taken the world seriously, there is little doubt this has been obscured by the view that cartoon, and animation in general, is somehow inherently ‘funny’. Self-evidently, the prominence and reach of the American animated cartoon is largely responsible for this, but with the greater impact of animation in the contemporary era, and the opportunity to see much more animation from all over the world on the internet, and in Festival retrospectives of previously unseen work, the very historiography and perception of animation is changing. This has been enabled further by the ways in which major animated features have taken up serious themes, and seemingly more niche animated features have achieved a certain mainstream crossover, and crucially, prompted public debates. For example, Pixar Animation created almost dystopian worlds in films like *WALL-E* (2009), with its vision of environmental and consu-

merist apocalypse, or *Up* (2010), with its depiction of alienated and embittered senior citizens still seeking to find a valid foothold in an increasingly indifferent world. Even in *Toy Story 3* (2010), the toys face extinction in almost Dante-esque style, and profound issues of relationship, purpose, loss and grief are explored unflinchingly for what would be nominally regarded as a mainstream family entertainment. The upshot of all of this were four key social discourses. First, the film's *market* position, in which it topped the global Box office takings list. Second, the film's status within *cinema* prompting speculation whether this along with *Toy Story* (1995) and *Toy Story 2* (2001) constituted the greatest film trilogy ever, challenging such stalwarts as *The Godfather*, *Lord of the Rings* and *Back to the Future*. Third, the reception of the film, which essentially concentrated on the capacity for the film to make male adults cry, and fourth, the *impact* of the film, in apparently encouraging children to so value their toys that parents were now struggling to find acceptable strategies by which their children would permit them to be thrown away or passed on in some way.

These four agendas – market presence, standing as and within cinema, reception and impact – are equally useful measures for crossover works like *Persepolis* (2007) and *Waltz with Bashir* (2008). Both were comparatively successful at the box office; both generated key debates about how animated film could be used to mediate and represent historical sources and re-define 'documentary'; both enjoyed significant critical reception and given their subject matter prompted re-engagement with the political scenarios in Iran and the sustained tensions between Israel and Palestine; finally, both prompted major exchanges at all social levels on-line and through social networking. These new models of reception and social engagement also informed the response to Ali Samadi Ahadi's *The Green Wave* (2010), which represented Iran's 'Green Revolution' through first person materials recorded on mobile phone cameras, blogged and tweeted on line, witness interviews, and most notably, through animation dramatizing the unseen atrocities of the government militia brutalizing dissenters in dispute with the outcome of the 2009 election. Amid suspicions of vote rigging and corruption when conservative Mahmoud Ahmad was unexpectedly returned to office, protesters stood out against the

apparent abuse of a hard fought for democratic process. Though the film itself was made in Germany, its presence both in and outside Iran was profound. Iranians outside Iran could sustain and maintain their own more informed dialogue, while those within could see on-line extracts or bootleg copies of the documentary as a 'witness' to events and a significant provocateur for increased activism. <sup>6</sup>These latter works have proven the importance of using animation as a language of democratic expression, but perhaps more importantly, as a mode of documentary working with the agencies of memory and visualization. Crucially, animation is permitting stories to be told that would otherwise have no vehicle for their expression. This, of course, is at the heart of some resistance to the concept of 'animated documentary' by more orthodox documentary film-makers and scholars.<sup>7</sup>

One approach to this may be to draw upon the work of Nick Kaye, when he talks about the documentation of site-specific art-works. In essence, these functions as both the research for, and recorded outcomes of, a creative process and outcome, which are not occurring in real time, nor in the gallery space. The documentation, therefore, acts as evidence for the process and final work in its absence. As Kaye points out though, 'Documents do not simply reflect upon the apparent contradiction of attempting to record site-specific works in another place, time, and through another medium, but act out some of the complexities of the relationship between work and site'. (Kaye 2000:215-216) This is a crucial aspect of the animated documentary in that it functions as a discourse between its subject and sources and the illusionism of its essayistic interpretation of the material. Crucially, the animated documentary, as such, foregrounds the subjectivity, authorship and constructed-ness of the documentary form, challenging its long sustained mythologies of actuality film-as-truth, and generic tropes as codes of 'objectivity'. As Kaye remarks again, 'One of the first

---

6. Personal Interview with the Author June 2011

7. At the International Documentary Film Festival in Amsterdam in 2007, a panel session and programmes of animated documentaries were shown for the first time, prompting formal and informal debate about their status as authentic documentaries. Many film-makers and spectators believed that they did not function as documentaries, and at best, were personal essay films. See *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol 6 No 3, Nov 2011: Making it (un)Real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation. [Guest Editor: Jeffrey Skoller]

observations one might make of these documentations is their sensitivity to their own limits, their willingness to concede the impossibility of reproducing the object'. (Kaye 2000:215) Animation fundamentally acknowledges these limits in the self-conscious re-engagement and re-imagining of source materials, and thus invites critical commentary, public discourse, and key investments in both the interpretation and interrogation of received and perceived 'realities'. Animation, as is clear from the nature of its language of expression in all forms, always has a different relationship to the 'object', always taking into account its mobility, changing status, and propensity to change. In working with, and often producing this 'flux' as its subject animation always echoes and reflects the very things it records, bringing to them what Kaye calls, in relation to site-specific art which is not present, a 'perceptual exposure'. Animated documentary offers this very same 'perceptual exposure' in operating as a 'non-site' to the site-specific nature of its topics, pre-occupations, and issues. It offers an 'exposure' to material that has gone through a 'perceptual' filter, and which therefore encourages a response to the discourse raised, rather than passive acceptance of the authorial aesthetic or argument. It is this that once again both proves and evidences the distinctiveness of animation, but also vividly illustrates its critical challenges and problems.

### **The Inclusive Art – the cross/inter/multi-disciplinary form**

Animation's capacity to embrace all of the other arts within its production process, as I have argued, on the one hand, hides its virtuosity and identity as a form, while on the other, liberates it to be used as a radical tool in the re-invention or re-engagement or re-interpretation of social, cultural and historical materials. This has led to an exponential rise in the production of 'animated documentary' and the use of animation in news and documentary contexts, as well as continued experimentation in narrative form. In many senses, it is this versatility that undermines any notion that animation as any indexical certainty, and as a result leaves it open to the view that it lacks 'authenticity' when engaging with non-fictional issues and contexts. This is an area of considerable debate especially when companies

like Next Media Animation from Taiwan, create animated versions of news stories that they do not have footage for – Tiger Woods disagreement with his now ex-wife; Prince William proposing to Kate Middleton, and the subsequent engagement party; or Elton John and his partner, David Furnish, at the moment when they adopted their baby. The company is clearly working in the tradition of the editorial cartoon in which an implied satirical perspective is being offered as part of the news agenda. The viral success of these pieces, though, moves them beyond the immediacy of the moment of reportage, and into the public domain as animated vignettes, highly revealing about cultural difference. Crucially, too, they celebrate and advance a tabloid news agenda which gains a great deal of populist global currency.

Woods' narrative, for example, features his ex-wife, Erin, following his car, hammering it with a golf club, until he crashes the car into a tree. Prince William falls in love with Kate Middleton as she seeks to help him recover after he has been sick in a University toilet. Middleton's status as a 'commoner' is read as an excuse for depicting an engagement party in a working class pub, and the Duke of Edinburgh pinching ladies' bottoms. The England Rugby team is also taken to task with animated footage of the now notorious 'dwarf-throwing' party. Post Woods every major sex scandal is given the Next Media treatment, with tabloid allegations now 'evidenced' in imagined animated sequences. The animation is of low quality; the incidents themselves playfully, and sometimes wittily handled; yet despite the self-evident artifice in the production there is an assumed *veracity* in the representation. At one level, then, something which might be seen to *misrepresent* but on the other, implicit evidence of animation as a radical language of expression, clearly working beyond the limits and orthodoxies of conventional news coverage, and indeed, the ideologically determined limitations of dominant corporate cultures.

This radical language works powerfully in other applications. Samantha Moore's realization of the condition of synaesthesia in *Eye-ful of Sound* (2010) visualizes the neurological projections of people involuntarily imagining certain sounds and linguistic signs as colours, personifications, etc, with highly perceived affect and memorability. The apparent illogicality and visual incongruities of such an interior



state find ready purchase in animation, however, as such states of consciousness are informed by the very liminality and flux that informs non-objective, non-linear forms of experimental animation. As William Moritz has stressed,

Non-objective animation is without a doubt the purest and most difficult form of animation. Anyone can learn to 'muybridge' the illusion of representational life, but inventing interesting forms, shapes and colors, creating new, imaginative and expressive motions – 'the absolute creation, the true creation' as (Oskar) Fischinger termed it – requires the highest mental and spiritual faculties, as well as the most sensitive talents of hand. (Canemaker (ed) 1988:25)

While I do not share Moritz' pejorative dismissal of character animation, it is clear that at one level this model of abstract visual invention is indeed, an important imaginative act, but as Moore's work proves, animation can literally be 'the concrete process of manufacturing records of psychological memory' suggested by Sherman (see Gehman & Reinke (eds) 2005:195) and the animator, the mediator of a radical language that can service both images of perception and reception simultaneously. The external world can be rendered literally, metaphorically and symbolically, but essentially, in animation all representation is abstract, filtered through the self-reflexive filter of the animator's empathy. We should be clear, then, that this is not just the mental, spiritual and sensitive talent of an experimental film-maker and artist like Oskar Fischinger, but also, the great cartoon directors, like Tex Avery, who Chuck Jones once described as one of the world's greatest 'abstract' film-makers because he best exploited the inherent abstraction of animated characters and environments, and that this should be properly recognized as the art of animation.<sup>8</sup>

Animation, then, remains an inclusive art, made by an inclusive community. One might immediately re-write that sentence as animation remains an exclusive art made by an exclusive community. In either case, it acknowledges that on the one hand the field can include works by film-makers like Igor Kovalyov, or Priit Parn, the latter of whom insists that simply by engaging in animation one thinks diffe-

---

8. Personal Interview with the author, Sept 1997.

rently, and such an approach, asks the audience to read his films as if reading a book; while on the other, can accommodate visual stylists like Nathalie Djurberg, PES, semiconductor or Julian Opie, all of whom re-invent models of animation by re-imagining people, objects, material environments, and motion itself, as fresh, newly abstracted encounters. Equally, it is a field that can embrace the ironic, rotoscoped narratives of Dennis Tupicoff, the nostalgic story-telling of Nick Park, and the sustained visual playfulness of Joanna Priestley, all of whom may be viewed as film-makers contributing to the idea of animation as the embodiment of contemporary myth, folktale and legend. All such work emerges from long standing traditions in applied techniques, genres, and national cultures; traditions which have emerged much more transparently through the scholarship and research in animation in the last thirty years. The richness, diversity and complexity of the form is being increasingly recognized, but this merely reinforces the view that there is still much to be discovered and excavated, understood and promoted. Archive holdings, and as yet unknown collections of animated film, past, present and future, will necessarily be discovered and throw further light on a form that is fundamentally about time itself. As Ulu Pikkov as astutely noted,

Time is the most important agent of the animated film, its invisible protagonist. The animated film provides an opportunity to manipulate time, but under no condition can time be ignored, This leads to a perplexing magic, which gives life to inanimate characters and convinces viewers of the spirituality of things. Achieving harmony between internal and external time is true evidence of artistic mastery in animated film. (Pikkov 2010:55)

Animation's perplexing magic has ensured that moving image practice has been physical and metaphysical; material and immaterial; linear and non-linear; lasting one second or a million years; one long abstraction that reveals the human condition in distinctive and insightful ways. When anyone asks me, 'What's animation ever done for us?', I answer, 'Isn't that enough?'...

## Bibliography

CANEMAKER, John (1988): *Storytelling in Animation: An Anthology*. Los Angeles, CA: American Film Institute. Print.

CHOLODENKO, Alan (2007): *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*. Sydney] N.S.W, Australia: Power Publications. Print.

CHOLODENKO, Alan (1991): *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Publications in Association with the Australian Film Commission. Print.

COOK, Benjamin, and Gary THOMAS (2006): *The Animate! Book: Rethinking Animation*. London: LUX. Print.

FURNISS, Maureen (2008): *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams. Print.

GEHMAN, Chris, and Steve REINKE (2005): *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Toronto, ON: YYZ /Ottawa International Animation Festival/Images Festival. Print.

HARVEY, Wood Harriet, and A. S. BYATT (2008): *Memory: An Anthology*. London: Chatto & Windus. Print.

HEIDIGER, Vinzenz, and Patrick VONDERAU (2009): *Films That Work: Industrial Film and the Productivity of Media*. Amsterdam: Amsterdam UP. Print.

HILTY, Greg, and Alona PARDO (2011): *Watch Me Move: The Animation Show*. London: Barbican. Print.

KAYE, Nick (2000): *Site-specific Art: Performance, Place, and Documentation*. London: Routledge. Print.

KLEIN, Norman M (1993): *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. London: Verso. Print.

LEZARD, Nicholas: 'How Could They Do This To Tintin?', *The Guardian*, G2, 19/10/2011, pp 6-10. Print.

MACKENDRICK, Alexander, and Paul CRONIN (2004): *On Film-making: An Introduction to the Craft of the Director*. London: Faber and Faber. Print.

MANOVICH, Lev (2002): *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT. Print.

MCCARTHY, Tom (2006): *Tintin and the Secret of Literature*. London: Granta. Print.

MCCLEAN, Shilo T (2007): *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Cambridge, MA: MIT. Print.

PUGH, Adam (2005). (ed) 4th Norwich International Animation Festival Festival Catalogue. Print.

SELBY, Andrew (2009): *Animation in Process*. London: Laurence King. Print.

WELLS, Paul, and Johnny Hardstaff (2008): *Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*. Lausanne: AVA Academia. Print.

WELLS, Paul and Joanna Quinn (2009): *Drawing for Animation*. Lausanne: AVA Academia. Print.

WELLS, Paul (1998): *Understanding Animation*. London: Routledge. Print.

WELLS, Paul (2012): 'Where the Rubber Hits the Road: The Illusion of Animation' in *Animation Practice Process and Production Vol 1 No2*, pp 197-207. Print.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Paul Wells: "Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? Validating the Animated Film" - Pág. 13 - 36, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

## De *Little Nemo* a *Ghost in the Shell*: sobre los márgenes de las imágenes en movimiento

From *Little Nemo* to *Ghost in the Shell*:  
on the margins of moving images

### Resumen

El presente trabajo discute la temporalidad implícita en la animación. Para establecer una especificidad en la temporalidad de las imágenes animadas se rastrean los momentos de heterogeneidad en la historia de la animación y se discute la hibridez implícita en los mismos. A partir de allí se propone una lectura que rescatando la autoreflexividad de las formas híbridas permita pensar la mirada que la animación instaura y cómo se relaciona con otras miradas técnicas (la fotográfica, la cinematográfica, la videográfica, la televisiva y la digital). La particularidad de la imagen animada frente a otras imágenes en movimiento es la relación con la indexicalidad, que es específica de los dispositivos de registro fotoquímicos y digitales, pero está ausente en la animación tradicional.

La discusión se organiza en torno a dos momentos radicalmente distintos de la animación: *Little Nemo* de Winsor McCay de 1911 y los *animés* *Ghost in the Shell* de Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama. Estos y otros ejemplos permiten ilustrar los modos en los que la animación reflexiona sobre el propio medio y sobre la mirada. A partir de esta discusión se propone una temporalidad propia de la animación y otra para la animación que combina técnicas tradicionales y digitales.

### Abstract

This paper discusses the temporality implicit in animation. To establish the specificity in the temporality of animated images, I trace moments of heterogeneity in the history of animation and discuss the hybridity therein implied. From there, I provide an interpretation on the seeing regime that animation generates by considering the self reflexive traits of hybrid forms. Secondly, I discuss how it relates to other technical seeing regimes (i.e., photography, film, video, television and the digital). The particularity of the animated image opposed to other technologies of moving image is the relationship with the indexicality, which is specific to the devices of photochemical and digital records, but is absent in traditional animation.

The discussion is organized around two radically different animation moments: Winsor McCay's 1911 *Little Nemo* and the films and anime from the *Ghost in the Shell* series by Mamuro Oshii and Kenji Kamiyama. These and other examples illustrate the ways in which animation thinks over its own medium and seeing regime. Finally, this discussion leads to the introduction of a temporality specific to traditional animation and another for animation that combines traditional and digital techniques.

**Palabras Claves / Key Words:** Mamuro Oshii - Winsor McCay - Animación - Hibridez Digital

## 1. Introducción: temporalidades de las imágenes técnicas

Uno de los cambios radicales que introducen la tecnologías digitales en el cine es una crisis del concepto de realismo del cine basado en la indicialidad fotoquímica, es decir, la certeza de una existencia en el mundo físico (bien que manipulada por las decisiones del camarógrafo). Sin embargo, es discutible que un referente registrado por una cámara fotográfica o una digital sea diferente en sí. Lo que varía es apenas la posibilidad de falsificación del índice en el caso del registro digital. La caja negra de las tecnologías digitales es más inaccesible que la del negativo fotográfico, cuya manipulación es más evidente al ojo entrenado. En el caso de la fotografía digital, cualquier alteración es más difícil de percibir. De acuerdo a Matthew Kirschenbaum (2008), las tecnologías digitales propician un *sublime tecnológico*. El *sublime tecnológico* puede definirse como la fascinación propia del *sensorium* contemporáneo ante la percepción técnicamente mediada de la realidad sin comprensión cabal de cómo o por qué sucede. En ese modo de percepción, la materialidad se sustrae y cede su lugar a la novedad y las formas puras propiciando una percepción estetizada de la vida, en la cual el fenómeno técnico, irrepresentable en su complejidad se reduce al estímulo y condicionado por una técnica contingente, sin necesidad de comprensión del fenómeno y sus causas. La tecnología se inscribe de este modo en una inevitabilidad del progreso en el que las formas puras borran las marcas de la historia y las disputas que les han dado origen. Las formas, puras, se alejan de la materialidad contingente de los soportes y dispositivos de reproducción en los que se originan los estímulos y devienen puro *contenido*, independiente de sus eventuales *continentes*. Desechada su importancia, el sujeto puede así, aunque más no sea por un momento, abandonar la contingencia material de los objetos.

Esta ha sido históricamente una de las operaciones fundamentales en la constitución del realismo cinematográfico que ha permitido construir la narración denominada *clásica*, percibida como transparente, donde las marcas del sistema de producción desaparecen. El borramiento o la naturalización de la factura técnica es un rasgo común a la estabilización de los lenguajes audiovisuales, especialmente marcado en el cine. En los márgenes es donde la anomalía es visible, donde la

factura es puesta en evidencia, donde las marcas de producción evidente lo tornan *opaco*, como señalan David Bolter y Richard Grusin (1999) en su libro señero, *Remediations. Understanding New Media [Remediaciones. Comprendiendo los nuevos medios]*.

Por la persecución del efecto inmersivo, de suspensión acotada de la realidad y de instalación del verosímil, la ocultación del dispositivo es una constante desde los orígenes mismos del audiovisual como espectáculo, desde el *fantascopio* de Robertson de 1791 (Dematei 2012, 171). Sin embargo, la transparencia del dispositivo ha sido acompañada de irrupciones esporádicas de la opacidad, de momentos autorreflexivos en que contenido y continente, forma y dispositivo técnico aparecen tematizados por las propias obras audiovisuales. La animación, al igual que los efectos especiales o la pornografía, espacios menores y relegados, dicen mucho sobre el cine como técnica. Constituyen formas opacas en las que la transparencia del dispositivo no es la regla.

En “El cine, el arte del índice” Lev Manovich (2007) presenta una hipótesis provocadora: con la convergencia generalizada de las CGI y las cámaras digitales se reunifican los dos recorridos paralelos por los que las imágenes en movimiento atravesaron el siglo XX, es decir, el cine y la animación. Los orígenes del cine como atracción de feria a fines del siglo XIX son conocidos. También lo es la historia de la fotografía como producto artesanal y para un mercado más o menos popular y provinciano desde poco después que Francia liberó la patente del invento de Daguerre. Comunes a estos ámbitos también eran los folioscopios, zoótrofos y demás ingenios que daban vida a las ilustraciones. La sala de cine constituyó una tecnología escénica fundamental en el camino que llevó al registro técnico de imágenes y su posterior proyección mecánica a convertirse en un lenguaje artístico propiamente dicho. El camino paralelo seguido por la animación también debe a las primeras salas de cine una de sus formas más exitosas a partir de los dibujos en negativo de Émile Cohl y otros precursores entre los que me interesa discutir un corto de Winsor McCay y su *Little Nemo*.

En su artículo, Manovich señala que en el siglo XX los propios cineastas, historiadores y críticos relegaron a la periferia del cine a la

animación y otros modos de manipulación de las imágenes tendientes a construir o alterar las imágenes móviles (por oposición al registro puramente fotográfico). El cine digital, en particular en su forma más industrial asociada al entretenimiento hollywoodense, supone para el teórico ruso la alteración de este estado de la cuestión y provoca el fenómeno de reunificación de tradiciones y que define sucintamente: “El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos” (Manovich 2007, 175). La Ferla (2009) ha discutido en extenso este fenómeno como una confluencia entre máquinas de registro (visual y sonoro), de montaje, de cálculo, de edición, de posproducción y de cálculo en un único dispositivo (o en una única tecnología), una convergencia entre el cinematógrafo y la computadora. Su valoración del fenómeno enfatiza en la idea de pérdida de especificidad y sugiere nuevos desafíos teóricos:

El predominio del consumo y del espectáculo total, sostenido por los medios masivos en su transmisión digital, ha convertido al cine en un confuso híbrido tecnológico, que ya no responde a las especificidades significativas que lo definían. Aquellos pasos referidos al origen de una idea y su traslado a la posible escritura de un guión, literaria y técnico, el rodaje, los procesos de laboratorio, el montaje, la exhibición, a través de la proyección en sala, la percepción, y confluencia de todas estas etapas en la mente de un espectador, que asiste en vivo a tal fenómeno, no son relevantes para este estadio digital del cine. La mutación en la materialidad de los pasos y de los conceptos que se desprendían de sus aplicaciones, como expresión y discurso, ha sido radical. Ignorar esto es un dislate, y es evidente que la desaparición del cine como tal, y su reemplazo digital, plantea enormes retos. Hasta ahora las escuelas de cine, los estudios cinematográficos y la crítica especializada los han sorteado de una manera simple: ignorándolos. Más allá de lamentar esta pérdida, irreparable por cierto, es un desafío pensar en toda la serie de posibilidades creativas que precisamente continúan la una historia de las artes mediáticas, de desvío y apropiación de las máquinas audiovisuales, de su materialidad y programas, y de los previsible discursos de entretenimiento y simulación cinematográfica. (La Ferla 2009, 195-195)

Sospecho que, en rigor de verdad, toda forma técnica es inevitablemente híbrida, no hay formas orgánicas, la pureza de origen de los linajes técnicos es siempre una construcción discursiva a posteriori, que oculta las disputas y los fracasos previos. La pretendida organicidad deviene de una transparencia del medio que ocurre cuando la



percepción de sus productos se establece y naturaliza. Tal fue el logro del cine como arte frente a los distintos dispositivos de registro y/o producción de imágenes técnicas en movimiento.

La Ferla propone revisar la historia del audiovisual a partir de las claves que brindan cineastas y videastas experimentales. Creo que ese recorrido puede complementarse con la reinserción de la animación que propone Manovich y con algunas reflexiones sobre las formas marginales, opacas, de la tradición audiovisual. Si asumimos la pretendida transparencia del dispositivo como un modo de sublime tecnológico, será en las fisuras que este sublime ofrece en sus momentos de opacidad donde podremos reconstruir la historia y las técnicas implicadas.

Al respecto del videoarte, en *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Carmen Crouzeilles discute las distintas temporalidades de las imágenes técnicas:

el “yo veo” del video (una afirmación, un posicionamiento poético y también político) se distingue del “yo he visto” de la fotografía (en su función de registro de hechos del pasado), del “yo creo ver” del cine (la ficción, ilusión), y del “yo estoy viendo” de la televisión, siempre relacionada con el flujo continuo de la actualidad en directo. (Kozak 2012, 242-243)

En las temporalidades de la imagen de Crouzeilles hay una ausencia. Debida su peculiar naturaleza, ¿de qué tiempo nos hablan las imágenes animadas? Al intentar responder esta pregunta es que esbozaré una propuesta para ubicar el lugar de la imagen animada en relación a otros tipos de imagen técnica. Para hacerlo, en este trabajo abordaré dos obras radicalmente distintas: *Little Nemo* (1911) y *Ghost in the Shell* (1995).

## 2. Anomalías animadas de ayer y de hoy

La animación de principios del siglo XX, subsumida rápidamente dentro del dispositivo técnico del cinematógrafo, ofrece algunos ejemplos interesantes para preguntarse por los límites de la imagen técnica. *Little Nemo* es un corto de Winsor McCay, dibujante de la tira cómica

*Little Nemo in Slumberland* [*El pequeño Nemo en el País de los Sueños*] que se publicaba en el *New York Herald* en la primera década del siglo pasado, llevó a cabo una de las primeras animaciones. Su trabajo es, sorprendentemente, híbrido. Para nuestros criterios contemporáneos, los materiales del corto son heterogéneos ya que combinan filmación y animación, con ocho minutos de acción fílmica y dos de acción animada. El corto presenta una apuesta entre el propio McCay y un amigo artista en torno a la posibilidad de animar los personajes de su propia tira cómica. El film presenta a McCay dibujando y muestra incluso el proceso de producción de la animación en el estudio del dibujante cuando el amigo con el que ha apostado lo visita y se le muestran los distintos *cels*. El corto finaliza con una presentación de la animación de tinte casi mágico por la superposición de la imagen animada y la fílmica en la diégesis.

En la escena final McCay convoca a sus amigos después de un mes para mostrarles los resultados. Se muestra el proyector y luego se proyecta un montaje del registro de la instancia de dibujado y su inserción en un marco que tras un zoom da inicio a una secuencia animada en colores. La continuidad y superposición de los registros (fílmico y animado, blanco y negro y color) presenta un encuentro elocuente de la tradición de las imágenes en movimiento como animación y la emergente fotografía. El cruce se diluyó con el tiempo, la estabilización del cine de ficción como *súper-género* también supuso el establecimiento de un *súper-género* menor, el de la animación, donde la transparencia del dispositivo surge con la hegemonía de la animación Disney (y su propia autolimitación temática y técnica, como puede verse en la reconversión del personaje de *Mickey Mouse* que en *The Gallopin' Gaucho* fumaba y bebía al ícono infantil y familiar en el que posteriormente fue convertido), la homogeneidad de las imágenes se vuelve la norma de transparencia.

Los caminos separados del cine y la animación por supuesto han cruzado caminos, pero más como rareza que como norma. Menciono los primeros que recuerdo pero por supuesto hay otros: el encuentro del *pato Donald* y la hermana de Carmen Miranda en *Three Caballeros* (1945), la célebre secuencia animada de *Mary Poppins* (1964), la seducción que ejerce la *femme fatale* Jessica Rabbit sobre el personaje

de Bob Hoskins en *Who Framed Roger Rabbit* (1988), los experimentos más oscuros de Ralph Bakshi como *Cool World* (1992). La animación como súper-género instaura también la propia transparencia de su verosímil y de sus imágenes ontológicamente homogéneas.

Creo que *Little Nemo* nos ofrece todavía hoy un documento privilegiado para entrever el momento del audiovisual cuando las formas eran aún opacas, híbridas. Su peculiar naturaleza instaura no tanto un *yo creo ver*, propio de la ilusión cinematográfica al decir de Crouzeilles, sino un *yo quiero ver* posibilitado por una forma audiovisual sin contricciones indiciales.

### 3. Alucinaciones consensuales

El cine digital, la pérdida de la indicialidad fotográfica como lo específico del medio, vuelve a plantear el problema del realismo como un mero verosímil. La historia que realiza Arlindo Machado (1993) de la evolución de la imagen en movimiento sintética a partir de los cortos animados de Pixar, permite ver cómo ese recorrido que comienza en un género menor, la animación por computadora, desemboca en el cine de ficción en fílmico. Los largos de *Pixar* y su aceptación como tales en el campo cinematográfico marcan la culminación de la progresiva búsqueda de un verosímil no indicial. Tras esos hitos, la suspensión de la pulsión indicial presente el extendido uso del *chroma-key* es un ejemplo notable del sublime tecnológico definido por Kirschenbaum. La homogeneidad visual de *Avatar* o *The Avengers* es, a fin de cuentas, y como ya ha sido señalado por otros autores (Dematei 2012; La Ferla 2009; Manovich 2007), una *simulación del cine* y no una forma audiovisual en sí misma, mucho menos una que asuma su heterogeneidad constitutiva. De lo que se trata es de borrar los hilos en lugar de mostrarlos.

Al incorporarse las tecnologías digitales (y automatizadas) a la industria cinematográfica, las tradiciones relativamente marginales (y manuales) de la animación y los efectos especiales, pasan a coexistir en igualdad de condiciones con el registro audiovisual. La indicialidad fotoquímica de una filmación de la realidad se borra porque se construye

un verosímil a partir de la huella descontextualizada de los actores en fondos de *chroma-key*. La digitalización hace que tal especificidad sea puesta en cuestión, así como la fotografía puso en crisis a la pintura a mediados del siglo XIX. Del dispositivo de registro, necesariamente indicial, se pasa a la abstracción de la simulación digital verosímil.

Aquí nuevamente considero relevante que el pensamiento sobre la imagen vuelva a abreviar en las márgenes. Acaso uno de los ejemplos más profundamente reflexivos (y heterogéneos) en el cruce entre animación manual y digital, sea la saga de *Ghost in the Shell* (los dos films dirigidos Mamuro Oshii, el film para DVD y las dos series televisivas dirigidas por Kenji Kamiyama). La complejidad argumental y visual de *Ghost in the Shell* ofrece un ejemplo potente para discutir la pregunta por la temporalidad y la naturaleza de las imágenes que estoy intentando responder pero requiere una módica contextualización.

La serie es un ejemplo acabado del *cyberpunk*, un subgénero de la ciencia ficción popularizado por la novela de William Gibson *Neuromancer*. El título de la obra que convirtió a Gibson en un ícono cultural en los '80 permitía múltiples lecturas: *Neuromancer* puede asociarse a la figura del *nigromante*, estableciendo relaciones entre magia negra y tecnología, pero también a las ramificaciones neuronales de la tecnología sobre cuerpos cada vez más intervenidos y potenciados por prótesis. Pero hay una segunda alusión habilitada por la fonética inglesa: *New Romancer*, el nuevo novelista. Con la aparición de esta obra, Gibson se erigió en la figura más destacada del *cyberpunk*, el subgénero de la ciencia ficción que alegorizaba sobre el presente del capitalismo tardío. En esto se alejaba del marco de un futuro luminoso en el cual discutir sobre los límites humanidad y sus implicancias éticas y filosóficas como ocurría en la ciencia ficción clásica desde la posguerra hasta mediados de los setenta. Gibson, en contra de las lecturas que lo asimilan rápidamente a los productos arquetípicos del sublime tecnológico, ha afirmado que su interés por lo obsoleto tiene que ver con las fracturas de una estetización, a la que asocia con el excepcionalismo norteamericano antes que con la consumación de un futuro digital:

I didn't have a manifesto. I had some discontent. It seemed to me that

midcentury mainstream American science fiction had often been triumphalist and militaristic, a sort of folk propaganda for American exceptionalism. I was tired of America-as-the-future, the world as a white monoculture, the protagonist as a good guy from the middle class or above. I wanted there to be more elbow room. I wanted to make room for antiheroes.

I also wanted science fiction to be more naturalistic. There had been a poverty of description in much of it. The technology depicted was so slick and clean that it was practically invisible. What would any given SF favorite look like if we could crank up the resolution? As it was then, much of it was like video games before the invention of fractal dirt. I wanted to see dirt in the corners. (Gibson y Wallace-Wells, 2011) <sup>1</sup>

El llamativo énfasis puesto en la necesidad de una descripción naturalista en la ciencia-ficción, junto a la crítica de un militarismo asociado a una tecnología tan “slick and clean that it was practically invisible” [“pulida y limpia que era prácticamente invisible”] se dirige precisamente a desmontar el sublime tecnológico, ahí reside la novedad del *cyberpunk* como género. Además de la crítica a la monocultura de clase-media blanca del excepcionalismo estadounidense y la elección de antihéroes, Gibson también señala con ironía el problema de tomarse demasiado literalmente el mundo de líneas luminosas al aludir a su deseo de ver la suciedad, es decir la imperfección, antes de la invención de la *mugre fractal*<sup>2</sup>. Una poética de imbricación como ésta ilumina los aspectos incómodos, materiales, disfuncionales de la tecnología, permitiendo politizarla y desmontar la estetización de la transparencia. La novedad temática de Gibson es también una novedad conceptual, y en

---

1. “No tenía un manifiesto. Tenía cierto descontento. Me parecía que la ciencia ficción comercial estadounidense de mediados de siglo a menudo era triunfalista y militarista, una especie de propaganda popular del excepcionalismo estadounidense. Estaba cansado de los-Estados- Unidos-como-el-futuro, el mundo como una monocultura blanca, el protagonista siempre uno de los buenos de la clase media para arriba. Quería que haya más lugar para mover los brazos. Quería hacer lugar para los antihéroes.” [...]

“También quería que la ciencia ficción sea más naturalista. Había habido una pobreza de descripción en gran parte de la misma. La tecnología descrita era tan pulida y limpia que era prácticamente invisible. ¿Cómo sería cualquier clásico de la ciencia ficción si le aumentáramos la resolución? Así como estaba entonces, gran parte era como los videojuegos antes de la invención de mugre fractal. Yo quería ver la mugre en las esquinas.”

2. Para una historia del desarrollo de las imágenes generadas por computadora y los esfuerzos para alcanzar un realismo no indicial, proveniente de simulaciones y no de registros, véase el ya mencionado texto de Machado (1993). En su texto señala el rol de la aleatoriedad y el uso de fractales generados mediante algoritmos para lograr representaciones verosímiles.

su núcleo está la alusión a las relaciones entre magia y técnica. Para el tema que nos reúne, el *nigromante* es un tipo de animador particular: el que da vida a los muertos.

Volviendo a *Ghost in the Shell*, el propio nombre de la serie también habilita múltiples lecturas: El título en japonés *Kokaku Kidotai* [Policía antidisturbios con armadura] es engañoso ya que remite apenas a la armadura y con ello a algunas tradiciones dentro del animé, especialmente el subgénero conocido como mecha aunque lo trascienda largamente. La calificación de “antidisturbios” supone más una fuerza de choque en la calle y no el sutil trabajo de policía política de intervención quirúrgica que presenta la serie. El título en inglés abre un poco más el juego de las connotaciones: El fantasma en el caparazón, o en el cartucho, o en la carcasa<sup>3</sup>. Tanto *Matrix* como *Ghost in the Shell* repiten el esquema del *Neuromancer*: un grupo de personajes marginales con habilidades sobrehumanas producto de la imbricación de sus cuerpos con dispositivos técnicos disputan con oponentes en el marco de redes técnicas en el que coexisten y se confunden la inteligencia artificial y la inteligencia distribuida en la multitud, que a su vez superponen el espacio real y el virtual<sup>4</sup>. El título remite también a la naturaleza misma de la animación, el fantasma no es otro que el dibujo que se mueve, la práctica de la animación, de dar vida a los personajes del manga, como la apuesta de McCay. Al igual que *Little Nemo*, Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama animan una historieta, el *manga* homónimo de Masamune Shirow. Solo que en este caso la alegoría presenta muchos niveles: el director Mamuro Oshii anima al personaje de la mayor Kusanagi así

---

3. El título parafrasea el de libro de Alfred Koestler sobre el estructuralismo, *El fantasma en la máquina*. Koestler toma el título de la frase “el dogma el fantasma en la máquina” utilizada por Gilbert Ryle en El concepto de lo mental [The concept of mind] para criticar el dualismo cartesiano, aunque el libro de Koestler se oriente hacia una crítica al estructuralismo. Otros autores aludidos explícitamente en la serie son el médico y científico francés Julien Offray de La Mettrie y su obra *L’homme machine* y Donna Haraway, autora del *Manifiesto cyborg*.

4. Aunque hay diferencias entre ambas. *Matrix* propone una visión romántica del comando guerrillero con la salvación religiosa new age, siguiendo el esquema jungueano del camino del héroe de Joseph Campbell (y en ello repite a su aparente antítesis, *Star Wars*: Neo es apenas una versión cyberpunk de Luke Skywalker). El *animé* japonés, por otra parte, mantiene el nihilismo del género: sus personajes son cínicos como Deckard, el cazador de replicantes de *Blade Runner*. *Ghost in the Shell* presenta a un comando de los servicios de inteligencia de la Sección 9 de Seguridad Pública del gobierno japonés, que se ocupa de terrorismo cibernético. La moral de los personajes es difusa, practican el asesinato político sin mayores cuestionamientos morales, y sin embargo tienen un conflicto en torno a su naturaleza cyborg: partes de sus cuerpos son propiedad del gobierno, que ha invertido en ellos.

como ella anima su cuerpo mecanizado del que su conciencia, su fantasma, puede entrar y salir.

Replanteándose la división clásica entre alma y cuerpo, los personajes de *Ghost in the Shell* se preguntan por el alma, el “fantasma” que da nombre a la serie. Debido a la multiplicación de autómatas y de la creciente mecanización del cuerpo humano en ese futuro, lo que distinguirá al robot del ser humano será la posesión de un “fantasma”, o para acercarnos un poco al título que nos convocan a estas jornadas, también podríamos hablar de un ánima.

El foco está puesto sobre el personaje de la mayor Kusanagi. De su cuerpo, sólo el cerebro y una parte de la espina dorsal son orgánicos, todo el resto ha sido fabricado. Uno de los momentos más logrados, las escenas de los títulos de los distintos episodios y películas, remiten explícitamente a la “naturaleza cibernética” de Kusanagi. La factura técnica de estos segmentos es donde puede verse de modo más palpable la combinación de animación tradicional y digital. ¿Cuál es el tiempo aquí? Para responder a eso deberíamos establecer primero cuál es el tiempo de la imagen animada. Provisoriamente propuse, a partir de la apuesta de McCay, que se trata de “yo quiero ver”, la pulsión del deseo de mirar concretado por la habilidad de la mano que dibuja y que impone su propia realidad al dispositivo de registro cinematográfico.

La imagen digital, donde la actualización es apenas una de las posibilidades contenidas en la codificación es aún más amplia que la imagen animada, podríamos resumirla como *yo vería si*, un potencial. El realismo conceptual de la imagen digital también se sustrae de la temporalidad a la que sus índices atan a las imágenes fotográfica, la cinematográfica, la videográfica o la televisiva. Acaso el ejemplo más potente de este modo de ver sea el videoclip *Splitting the Atom* (2010) de Edouard Salier que ilustra la canción de Massive Attack del mismo nombre<sup>5</sup>. Allí el video es un extenso *travelling* en tiempo detenido a través de un complejísimo *render* de una ciudad siendo atacada por un conejo gigante.

---

5. El video puede verse en <http://vimeo.com/9175212>

Pero, ¿cuál es el tiempo de la animación híbrida, como *Ghost in the Shell*? ¿Cuáles son las diferencias respecto de la animación digital y la animación tradicional? Intuyo que los mundos alucinados de Oshii nos ofrecen nuevas grietas para pensar los dispositivos técnicos. *Ghost in the Shell* tematiza este problema constitutivo a su propia forma visual. Su autoconciencia reflexiva es especialmente visible en relación al episodio del *Hombre que ríe*. En una sociedad donde los implantes oculares han digitalizado la mirada, la trama presenta a un *hacker* que hace terrorismo anti-corporativo que ha reemplazado todas las huellas de su registro digitalizado tanto en las percepciones directas (es decir, de la traducción de los *sentidos* tecnológicamente mediados de los demás personajes) como en las indirectas (las de los dispositivos de registro como cámaras de seguridad) por el logo de un *happy face*<sup>6</sup>. En la diégesis, la única imagen que vemos (y que ven los personajes de la serie, es decir los *cyborgs* del equipo de la mayor Kusanagi) son imágenes de archivo televisivo. Se trata de una imagen de una potencia híbrida notable: la animación copia el encadenado televisivo, la irrupción de inserts digitales propios de ese medio y allí vemos el supuesto “registro”, el “yo estoy viendo” que transmite la TV: un hombre cuyo rostro ha sido reemplazado por un logo bidimensional. En las representaciones animadas de los registros técnicos híbridas de un futuro cercano y probable aparece el tiempo de la animación cuando se encuentran las tradiciones digitales y manuales: *si yo pudiera, vería*, pero la mediación del hacker torna la imagen opaca. El gesto de *El hombre que ríe* es notable: el índice existe, pero es inaccesible a la mirada técnica.

#### 4. Conclusiones provisionarias: temporalidades de la animación

¿Qué tienen en común el desafío amateur de McCay y la superproducción de Oshii? Creo que la animación siempre ha sido más hospitalaria y a mostrado una mayor receptividad a los migrantes de otros soportes, géneros y formatos. *Nemo* pasó de las páginas del *New York Herald* al *film*, Kusanagi y su equipo del *manga* cercano a la explota-

---

6. Lo que constituye un símbolo irónico sumamente eficaz, a partir un lenguaje mimético y táctil no verbal pero de clara orientación no revolucionaria, contrariando las esperanzas de Benjamin respecto a las posibilidades de lo icónico y visual.



ción del cuerpo femenino y la misoginia de Shirow a la sutil exploración visual de Oshii y Kamiyama. En estos ejemplos, del todo ajenos a la voluntad institucionalmente disruptora del videoarte podemos rastrear las temporalidades de las distintas imágenes técnicas y los diálogos que establecen entre sí. Entiendo que en los momentos de irrupción de una técnica particular en el arte, la experimentación con la novedad propende a la autoreflexividad de las obras, como en los casos que he discutido. Y esos experimentos dicen mucho de cómo vemos cuando dejamos de asumir esos dispositivos como transparentes. Un crítico ha señalado a propósito de la plena conciencia del medio presentes en los *films* y series japonesas:

The protagonist of Oshii's most famous film, *Ghost in the Shell*, quotes 1 Corinthians 13:11, "For now we see as through a glass darkly, but then we shall see face to face", and this passage could be taken as an epigram for Oshii's overall aesthetic project. Indeed, one of the main functions of Oshii's work is to draw attention to the limitations of human vision and bring the viewer to a point where he/she can recognise the abstract, possibly transcendental, world underlying the seemingly solid object-oriented one we inhabit. (Suchenski 2004).<sup>7</sup>

Los temas que presentan las obras comentadas distan de tranquilizadores. La distopía de *Ghost in the Shell* es evidente, su audiencia no es el público infantil. En el caso de *Little Nemo*, cabe recordar que sucede algo similar, aunque era una tira cómica estaba lejos de ser una fantasía infantil, de hecho la historieta (y en menor medida el corto) son oscuros, surrealistas, amenazantes y por momentos violentos.

En cierto modo estas animaciones nos llevan a discutir los límites de la mirada y de la reproducción. Son modos de dar cuenta del último bastión de lo irreproducible: la conciencia humana pero también el inconsciente. Y hoy que esa conciencia amenaza con volverse archivo siempre accesible al estar codificado, *El Hombre que ríe* marca

---

7. "El protagonista del film más famoso de Oshii, *Ghost in the Shell*, cita 1 Corinthians 13:11, 'Ya que ahora vemos como a través de un vidrio oscuro, pero entonces nos veremos cara a cara', y este pasaje podría ser tomado como un epigrama para el proyecto estético general de Oshii. De hecho, una de las principales funciones de la obra de Oshii es llamar la atención sobre las limitaciones de la visión humana y llevar al espectador al punto donde pueda reconocer el mundo abstracto, posiblemente trascendental que subyace al mundo aparentemente sólido y orientado a los objetos en el que vivimos." En rigor de verdad la cita es una traducción posible de 1 Corintios 13:12.

los límites, bien que técnicos, de esa posibilidad de representación.

Los dispositivos de registro y percepción imponen un régimen de representación técnica socialmente determinado, que deviene en una tecnología de representación y ya no una técnica (en el sentido de acciones efectivas sustentadas por un ejercicio con la materia). En la mano de McCay, en los ojos y cámaras hackeados de *Ghost in the Shell* podemos ver que el modo de representar las tecnologías de representación es el énfasis en la hibridez que señala la inevitable opacidad de todo dispositivo.

## Referencias Bibliográficas

BOLTER, J. David, y GRUSIN, Richard. (1999): *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Mass, MIT Press.

DEMATEI, Marcelo. (2012): "Faustine y el animador de dinosaurios". En *Territorios audiovisuales: cine, vídeo, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos*. Buenos Aires, Librería.

GIBSON, William y WALLACE-WELLS, David. (2011): "The Art of Fiction No. 211, William Gibson". En *The Paris Review*. N° 197. <http://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>.

KIRSCHENBAUM, Matthew G. (2008): *Mechanisms: new media and the forensic imagination*. Cambridge, Mass., MIT Press.

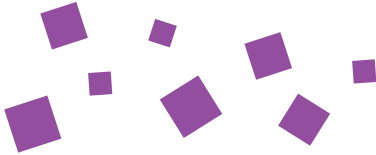
KOZAK, Claudia, (2012): *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Caja Negra.

LA FERLA, Jorge. (2009): *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Manantial.

MACHADO, Arlindo. (1993): *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Sao Paulo, Edusp.

MANOVICH, Lev. (2007): "El cine, el arte del index". En *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*, Jorge La Ferla (Compilador). Buenos Aires, Argentina, Aurelia Rivera, Nueva Librería.

SUCHENSKI, Richard. (2004): "Mamoru Oshii". En *Senses of Cinema*, julio. <http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/oshii/>.



**Agustín Berti:** Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y Profesor Asistente en la cátedra "Análisis y Crítica" de la Licenciatura en Cine y Televisión de la Facultad de Artes (UNC). Ha publicado capítulos de libro, artículos y ensayos sobre cine, literatura, fotografía y nuevas tecnologías en revistas científicas y culturales entre las que se destacan *La Intemperie* y *Deodoro*. Integra el grupo *Dedalus* que investiga el fenómeno técnico desde la estética, la política y la filosofía.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Agustín Berti: "De *Little Nemo* a *Ghost in the Shell*: sobre los márgenes de las imágenes en movimiento" - Pág. 37 - 51, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina





## Cuerpos, *cyborgs* e inteligencia artificial en los *anime* japoneses

Bodies, cyborgs and artificial intelligence  
in Japanese anime

### Resumen

Uno de los aspectos más fascinantes de los *anime* japoneses es la naturalidad con la cual nos presentan la cuestión de lo tecnológico, sobre todo en la imagen de los *cyborgs*. Sin embargo, nos preguntamos: ¿qué representan los *cyborgs* en los *anime* en relación con la vida de las personas que asisten a la historia que se nos cuenta? Planteados como la brecha entre los seres humanos y la cibernética, los *cyborgs* nos llevan a tres preguntas importantes sobre nuestra propia humanidad: a) la cuestión de la existencia, b) el tema de los sentimientos y c) qué se entiende por *cuerpo*. Este escrito explora y busca responder — en parte — esas preguntas. Si bien esas preguntas, han ocupado el pensamiento de filósofos, lingüistas, y teóricos críticos, cobran mayor importancia en cuanto se han convertido en elementos cuestionados en nuestra vida diaria. De este modo, los *anime* japoneses nos desafían a mirarnos a nosotros mismos a través de los argumentos de sus historias.

### Abstract

One of the most fascinating aspects of Japanese *anime* is the ease with which they confront us with the issue of technology, especially in the image of the *cyborgs*. However, we wonder what do *cyborgs* in Japanese *anime* relate to the lives of people who watch the stories we are told. Posed as the gap between humans and cybernetics, *cyborgs* lead us to three important questions about our own humanity: a) the topic of existence, b) the issue of feelings, and c) what do we mean by *body*. This paper explores and seeks to — partially — answer these questions. Although those questions have preoccupied the work of philosophers, linguists, and critical theorists, they nowadays assume greater importance through becoming interrogated elements in our everyday life. In this way, Japanese *anime* challenge us to mirror through their narrative plots.

**Palabras Claves / Key Words:** *Cyborgs* - Corporalidad - *Ghost in the Shell* - *Applesed Ex-Machin* - *Fullmetal Alchemist*

## Introducción

También se puede argumentar que el ADN no es más que un programa diseñado para preservarse a sí mismo. La vida se ha vuelto más compleja en el abrumador océano de la información. Y la vida, organizada en especies, depende de los genes como su sistema de memoria. Así que el ser humano es un individuo sólo por su propia memoria indefinible. Pero aunque la memoria no puede ser definida, sin embargo, define a la humanidad. El advenimiento de las computadoras y la consiguiente acumulación de incalculables datos ha dado lugar a un nuevo sistema de memoria y de pensamiento, paralelo al humano. La humanidad ha subestimado las consecuencias de la tecnologización.

El Titiritero (*Ghost in the Shell*)<sup>1</sup>

Hablar de cultura japonesa en nuestros tiempos es hacer referencia casi automáticamente al fenómeno de los *manga* y *anime*. Por *manga* entendemos la producción gráfica de historietas mientras que por *anime* entendemos la producción visual en forma de cortos, series o películas de dibujos animados. En este ensayo en particular nos centramos en la manera en que los *anime* enfocan la pregunta por lo humano en relación a su contexto cultural y tecnológico. El término *anime* es la abreviación del vocablo inglés *animation*. Debido a su carácter foráneo a la cultura japonesa, el término se escribe en *katakana*, sistema de escritura simplificado a partir de los caracteres chinos que denota palabras que no son de origen japonés. Si bien se conocen *anime* desde 1917, no fue sino hasta la aparición de la obra de Osamu Tezuka en 1960 que el género cobró fuerza creativa dentro de Japón. Su obra más conocida, *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*)<sup>2</sup> llevó al *anime* a nuevos contextos, por ejemplo a nuestro país, Argentina. En realidad Tezuka es un *mangaka*, es decir, alguien que dibuja *manga*, pero sus obras muy pronto fueron llevadas a la animación. Por ejemplo, el *manga* de *Astro Boy* fue publicado entre 1952 y 1968.<sup>3</sup> En el fondo, la trama básica de un *anime* es una serie considerable de dibujos conectados en

---

1. Mamoru OISHII (dir.) (1995): *Ghost in the Shell*, 82 minutos, DVD. Los Angeles, Manga Entertainment. En el escrito se cita el nombre de los *anime* en castellano o en inglés y el nombre en japonés en caracteres latinos. En las notas al pie de página y en la bibliografía se agrega entre paréntesis los años de emisión en Japón.

2. Osamu TEZUKA (dir.) (1963-1975): *Astro Boy*, 192 episodios, Serie de TV. Tokio, Mushi Productions.

secuencias que luego se transforman en una animación. Tezuka expone en sus *manga* y, por ende, en sus *anime*, una preocupación por las situaciones sociales, históricas o ecológicas de su época.<sup>4</sup>

Desde 1970-1980, y la creciente popularización de los *anime* fuera de Japón, la cultura *otaku* también se extendió. El término *otaku* escrito en *kanji* originalmente designaba la casa o familia de otra persona, y por consiguiente, fue usado como honorífico para la segunda persona singular. A partir de la década de 1980 se comenzó a usar con el significado de “friki” entre aquellas personas *fans* de los *manga*, *anime*, y videojuegos. La cultura *otaku* tiene al distrito de Akihabara, en Tokio, como su capital mundial. La cultura *otaku* ha impactado en Argentina desde la década de 1980 con *Mazinger Z (Majingā Zetto)*<sup>5</sup> y especialmente con la trilogía *Robotech*<sup>6</sup>, una creación estadounidense a partir de tres anime japoneses cuyas historias no están conectadas entre sí:<sup>7</sup> *Macross*, *Super Dimension Fortress (Chō Jikū Yōsai Makurosu)*<sup>8</sup>; *Super Dimension Cavalry Southern Cross (Chōjikū Kidan Sazan Kurosu)*<sup>9</sup> y *Genesis Climber Mospeada (Kikō Sōseiki Mosupīda)*.<sup>10</sup> El impacto en la Argentina ha llevado a la realización de festivales en diversas ciudades del país y la creciente visibilidad de una generación que reconoce su gusto por el *manga* y el *anime*.

---

3. Osamu TEZUKA (1952-1968): *Tetsuwan Atomu* [poderoso atomo], 23 volúmenes. Tokio, Kodansha. En el presente escrito cuando se hace referencia a un *manga* se ha optado por conservar el nombre japonés y entre paréntesis su traducción literal al castellano.

4. María Antonia MARTÍ ESCAYOL (2011). “El discurso ambiental en Osamu Tezuka”, en *Ecozon@* 2, N°1. Págs. 81-98.

5. Yugo SERIKAWA, Toshio KATSUDA, Tomoharu KATSUMATA, Takeshi SHIRADO y Nobuo OHNUKI (dirs.) (1972-1974): *Mazinger Z*, 92 episodios, Serie de TV. Tokio, Toei Animation.

6. Robert V. BARRON e Ipppei KURI (dirs.) (1985): *Robotech: The Macross Saga*, 36 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold; (1985): *Robotech: The Masters*, 24 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold; y (1985): *Robotech: The New Generation*, 25 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold.

7. Leandro OBERTO (1999). “Macross. Aclarando el Quilombo”, en *Lazer 14* (julio). Págs. 8-29.

8. Noboru ISHIGURO (dir.) (1982-1983): *Macross, Super Dimension Fortress*, 36 episodios, Serie de TV. Tokio, Studio Nue, Artland y Tatsunoko Productions.

9. Yasuo HASEGAWA (dir.) (1984): *Super Dimension Cavalry Southern Cross*, 23 episodios, Serie de TV. Tokio, Tatsunoko Productions y Studio Ammonite.

10. Katsuhisa YAMADA (dir.) (1983-1984): *Genesis Climber Mospeada*, 25 episodios, Serie de TV. Tokio, Artmic y Tatsunoko Productions.

Uno de los aspectos más fascinantes de los *anime* es la naturalidad con la cual nos presentan la cuestión de lo tecnológico, sobre todo en la imagen de los *cyborgs*. Sin embargo, nos preguntamos: ¿qué representan los *cyborgs* en los *anime* en relación con la vida de las personas que asisten a la historia que se nos cuenta? El presente escrito busca indagar en esa pregunta en base a tres aspectos: la pregunta por la existencia y la relacionalidad afectiva y por la corporalidad.

### **Cyborgs y vida artificial inteligente**

La cuestión de lo cibernético nos coloca frente a la realidad de la vida artificial inteligente. No solo en occidente, sino a nivel mundial, el escritor Isaac Asimov contribuyó significativamente desde la literatura al avance de la robótica en la ciencia ficción. No se puede dejar de mencionar dos de sus contribuciones más famosas: las *tres leyes de la robótica* y la inteligencia artificial en el concepto del cerebro positrónico<sup>11</sup>. Generaciones enteras han crecido escuchando la palabra “robot” como algo *natural* y perfectamente *normalizado*. Cabe destacar que el concepto *robot* no le es propio aunque ha sido distintivamente asociado a su obra.<sup>12</sup> Sin embargo, no fue hasta el ensayo fundamental de Donna Haraway, *Manifiesto Cyborg*<sup>13</sup> que avanzamos hacia una comprensión filosófica global que incluye no solo lo robótico sino también los organismos biocibernéticos. En su ensayo, por otro lado, Haraway

---

11. Asimov introduce el concepto de cerebro positrónico en su novela corta “*Robbie*” publicada en 1940 mientras que las “tres leyes de la robótica” aparecen en su novela corta “*Círculo vicioso*” (“*Runaround*”) publicada en 1942. Ambas novelas fueron recopiladas en 1950 en su famoso libro *Yo, Robot*. En términos de relación, para un robot el cerebro positrónico funciona como el hardware mientras que las “tres leyes” funcionan como el software. Véase Isaac ASIMOV (2007): *Yo, Robot*. Barcelona, Edhasa.

12. El término *robot* proviene del vocablo checo *robota* que significa “trabajo servil” o “servitura” y fue propuesto por el pintor y escritor Josef Čapek a su hermano Karel Čapek cuando este último escribía su obra de teatro R.U.R. (Los robots universales de Rossum), publicada en 1920. Véase Dóminic ZUNT (2008). “Who Did Actually Invent the Word ‘Robot’ and What Does It Mean?” En línea, URL: <<http://capek.misto.cz/english/robot.html>>; consultado el 15 de junio de 2013. Karel Čapek reconoce este hecho en una nota publicada en el periódico checo *Lidove Noviny*. Véase Karel ČAPEK (1933). “About the Word Robot”, traducción de Norma Comrada, *Lidove Noviny* [Praga], 24 de diciembre).

13. Donna HARAWAY (1991). “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, en: Donna Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York, Routledge. Págs.149-181.



reconoce la trayectoria e influencia en este tema de escritores de ciencia ficción como Samuel R. Delaney y Octavia Butler y de las feministas Luce Irigaray y Monique Wittig, entre otros.

El término *cyborg* es en realidad un constructo en base a los vocablos *organismo cibernético* (en inglés, *cybernetic organism*). Como concepto apareció en 1960 cuando Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline lo acuñaron en su escrito *Cyborgs y Espacio*, donde planteaban:

¿Cuáles son algunos de los dispositivos necesarios para la creación de sistemas hombre-máquina auto-regulados? Esta auto-regulación debe funcionar sin el beneficio de la conciencia con el fin de cooperar con los controles homeostáticos autónomos del propio cuerpo. Para el funcionamiento del complejo organizacional exógeno extendido como un sistema homeostático integrado inconscientemente proponemos el término “Cyborg”. El *Cyborg* deliberadamente incorpora componentes exógenos extendiendo la función de control de autorregulación del organismo con el fin de adaptarse a nuevos ambientes.<sup>14</sup>

Así, nacido como una alternativa rápida para la era espacial, el concepto de *cyborgs* pronto influyó la ciencia ficción y, de manera significativa, a los manga y los anime. Planteados como la brecha entre los seres humanos y la cibernética, los *cyborgs* nos llevan a tres preguntas importantes sobre lo que significa ser *humano*: la cuestión de la existencia, los sentimientos y qué se entiende por “cuerpo”. Estas preguntas, si bien han ocupado el pensamiento de filósofos, lingüistas, y teóricos críticos, cobran mayor importancia en cuanto se han convertido en elementos cotidianos en los anime, consumidos por millones de seres humanos cuya preocupación principal no es necesariamente la reflexión filosófica.

---

14. Manfred E. CLYNES y Nathan S. KLINE (1960). “Cyborgs and Space”, en *Astronautics* (Septiembre), p. 27.

## **Cyborgs y existencia**

El film *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai)*,<sup>15</sup> basado en el *manga* de Masamune Shirow,<sup>16</sup> se centra en las actividades de Motoko Kusanagi y Batou, dos agentes especiales de la Sección 9, una división de operaciones encubiertas de la Comisión Nacional de Seguridad Pública Japonesa. Su tarea es investigar y resolver casos de crímenes relacionados con la tecnología. Tanto Kusanagi como Batou son *cyborgs*.<sup>17</sup> Si bien su trabajo les ocupa la mayor parte de su tiempo, ambos realizan actividades personales. En el caso de Kusanagi es su afición por el buceo mientras que en el caso de Batou es el cuidado de su perro Basset Hound llamado Gabriel.

En muchas obras de ficción, los *cyborgs* realizan las tareas *sucias* ya sea como sicarios, como unidades especiales de combate peligroso o supliendo a ciertas *necesidades* humanas, como es el caso del uso sexual de los cuerpos cyber femeninos.<sup>18</sup> En la película *Ghost in the Shell 2: Innocence*<sup>19</sup>, esto último es más evidente pues el caso principal que desata la investigación está relacionado con la destrucción de uno de los *cyborg* sexuales femeninos denominados *gynoids*. En la trama los *gynoids* han comenzado a presentar conductas asesinas.<sup>20</sup> El tema de los *cyborg* y lo sexual no es nuevo a *Ghost in the Shell* pues ya ha sido explorado en otros filmes como *Blade Runner*.<sup>21</sup>

---

15. OISHII, 1995.

16. Masamune SHIROW (1989-1990): *Kōkaku Kidōtai* [armadura móvil de la policía antidisturbios], 1 volumen. Tokio, Kodansha.

17. Susan NAPIER (2005): *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Nueva York: Palgrave MacMillan, pág. 104.

18. Dànille DEVOSS (2000). "Rereading Cyborg(?) Women: The Visual Rhetoric of Images of Cyborg (and Cyber) Bodies on the World Wide Web", en *Cyberpsychology & Behavior* 3, N°5, pág. 838.

19. Mamoru OISHII (dir.) (2004): *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 100 minutos, DVD. Universal City, GoFish Pictures.

20. Frédéric CLEMENT (2011). "Mamoru Oshii's Ghost in the Shell 2: Innocence. Thinking Before the Act", en *Cinephile* 7, N°1 (primavera), pág. 32.

21. Marleen BARR (1997). "Metahuman 'Kippe' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?: Speciesism and Sexism in *Blade Runner*", en Judith N. KERMAN (ed.), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric*

Sin embargo, hay otras dimensiones menos exploradas o visibilizadas pero que están frente a nosotros. ¿Cuanto tiene que ser reemplazado en un ser humano para que su condición de existencia humana se pierda? Recordemos que en las sociedades modernas ya hay personas con implantes mecánicos, por ejemplo una persona con un marcapasos o un corazón artificial. Más aún, hay otra dimensión y es aquella en la que el cyborg quiere ser humano, lo que nos muestra la ironía o contradicción que nos envuelve como seres humanos, es decir, nuestro deseo de un nivel *superior* de existencia basado en la tecnología (biotecnología). Hay una escena muy interesante al respecto en *Ghost in the Shell*. La escena comienza con Kusanagi buceando mientras Batou la espera en una lancha. Las imágenes muestran a Kusanagi finalmente emergiendo del agua como si estuviera frente a un espejo, ya que el reverso de la superficie del agua refleja su figura en toda su extensión para luego salir y flotar en la superficie. Batou ayuda a que se incorpore a la lancha. Cae la noche y ambos *cyborgs* están en la lancha, en el trasfondo pueden verse las luces de la ciudad. Ambos beben cerveza en lata. Batou inicia el siguiente diálogo:

- Batou: "Dime, ¿qué se siente nadar en el océano?" (...)
- Kusanagi: "Siento miedo, frío, soledad. Algunas veces allí abajo incluso siento esperanza."
- Batou: "eh! Esperanza! ¿En la profundidad de esas aguas oscuras?"
- Kusanagi: "Cuando floto hacia la superficie incluso siento que me convierto en alguien distinto (...)." <sup>22</sup>

La manera en que Kusanagi expresa lo que le pasa al bucear en el océano está plagada de sentimientos. No es simplemente un ejercicio de natación sino que en su cerebro cibernético, Kusanagi aún puede experimentar la humanidad contenida en su cuerpo, aunque la mayoría sea artificial. Napier (2005: 110) interpreta que el uso del agua en esta escena y en otras es recurrente porque está en sintonía con la noción asiática del *yin* que encarna el principio femenino y se relaciona con la matriz de la cual procede la vida. El dialogo continúa hasta

---

*Sheep?* Madison, University of Wisconsin Press, pág. 30. Véase Riddley SCOTT (dir.) (1982): *Blade Runner*, 116 minutos, DVD. Burbank, Warner Bros.

22. La transcripción de los diálogos en esta sección está tomada de la versión del film en DVD. Véase Oishi, 1995.

iluminarnos en este dilema, ya que como *cyborgs*, su *cuerpo* pertenece a la Sección 9:

- Kusanagi: "hm... Batou, ¿Cuánto de tu cuerpo es original?"(...)
- Batou: "Me temo que ambos firmamos un contrato que nuestro cuerpo queda para la Sección 9."
- Kusanagi: "Es verdad. Si alguna vez renunciamos o nos jubilamos, supongo que tenemos que devolver nuestros cerebros aumentados y nuestros cuerpos cibernéticos. No sobraría mucho más después de eso. Hay innumerables componentes que conforman el cuerpo y la mente humanas, como todos los componentes que me hacen a mí un individuo con mi propia personalidad. Es verdad que tengo una voz y un rostro que hacen que me distinga de otros pero mis pensamientos y mi memoria son únicos, y sobrellevo conmigo un sentido de mi propio destino. Cada una de esas cosas son en realidad pequeñas partes, recojo información para utilizarla a mi propia manera. Pero me siento confinada a expandir mis habilidades solo dentro de ciertos límites."<sup>23</sup>

Este diálogo es profundamente humano y posee las mismas preguntas que muchos de nosotros podríamos hacernos. El contexto dentro de la película es que la protagonista, Kusanagi, busca su *alma* (en el original en japonés se usa el término *tamashii*). Esta búsqueda la llevará a encontrarse con el *Titiritero* (*Ningyō-zukai*) o *Proyecto 2501*, una entidad que manipula varios *cyborgs* a través de la trama de la película y les obliga a llevar a cabo sus planes.<sup>24</sup>

Las acciones y el pensamiento de Kusanagi no son típicos de como imaginamos los *cyborgs* en occidente, con toda su carga exclusivamente violenta. Por otro lado, Napier afirma que cuando tratamos el tema de los *cyborgs* casi siempre se hace hincapié en un análisis enmarcado en la disputa entre lo femenino y lo masculino.<sup>25</sup> La concepción más tradicional de las películas y *comics* occidentales, por

---

23. Íbid.

24. GHOST IN THE SHELL WIKI (2012). "Puppet Master". En línea, URL: <[http://ghostintheshell.wikia.com/wiki/Puppet\\_Master](http://ghostintheshell.wikia.com/wiki/Puppet_Master)>, consultado el 15 de junio de 2013.

25. Napier, 2005, pág. 115. Esta discusión sobre la tensión entre lo masculino y lo femenino en la trama de las historias de *cyborgs* ha sido ampliamente analizada. Véase Claudia SPRINGER (1993). "Sex, Memories, and Angry Women", en *South Atlantic Quarterly*, 92 (invierno). Págs. 713-733; y (1996): *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: University of Texas Press. Véase también Jeffrey A. BROWN (1996). "Gender and the Action Heroine: Hardbodies and The Point of No Return", *Cinema Journal* 35, N°3 (primavera). Págs. 52-71; y Vincent M. GAINÉ (2011). "The Emergence of Feminine Humanity from a Technologised Masculinity in the Films of James Cameron", en *Journal of Technology, Theology, and Religion*, 2, N°4 (julio). Págs. 1-41.

ejemplo *The Terminator* (1984)<sup>26</sup>, *Soldado Universal* (1992)<sup>27</sup>, o la mayor parte de los héroes como *Superman* y *Linterna Verde*, entre otros, son intrínsecamente masculinos. Específicamente en *Ghost in the Shell* encontramos claramente en Batou a un *cyborg* masculino que cuida de su única compañía y mascota, un perro, que en la saga de la película, titulada *Ghost in the Shell 2: Innocence*, cobra un rol casi protagónico como alter-ego de Batou. En *Ghost in the Shell* vemos como dos *cyborgs*, si bien deben cumplir con sus tareas de *violencia* (al ser agentes especiales) también poseen curiosidad por el significado de su existencia.

### **Cyborgs y relacionalidad afectiva**

En un tono que continúa la discusión de la sección anterior, el *anime Appleseed: Ex Machina* (2007)<sup>28</sup> nos lleva a (re)pensar también la cuestión afectiva. En otras palabras, si un *cyborg* como Kusanagi en *Ghost in the Shell* se pregunta por su existencia, ¿puede un *cyborg* sentir? Por otro lado, la discusión de los *cyborgs* nos llevará en la próxima sección a reconsiderar la cuestión del cuerpo.

El *anime Appleseed: Ex Machina* ocurre en el año 2135. El contexto del mismo está marcado por la Guerra Global que ha matado a la mayor parte de la población humana. La ciudad-estado *Olympus* permanece como único refugio de los sobrevivientes de un mundo caótico y en constante conflicto. La utópica metrópolis está gobernada por Gaia, una inteligencia artificial, y administrada por humanos modificados genéticamente llamados *bioroids*, cuyo ADN modificado suprime los sentimientos más fuertes. Siendo los *bioroids* la mitad de la población, la paz y el orden son fácilmente mantenidos. Los agentes Deunan Knute, una *cyborg*, y el humano Briareos Hecatonchires pertenecen a la división extra-especial de armas y tácticas avanzadas, cuya sigla es ESWAT, del inglés *Extra-Special Weapons and Advanced Tactics*.<sup>29</sup>

---

26. James CAMERON (dir.) (1984): *The Terminator*, 108 minutos, DVD. Los Angeles, Orion Pictures.

27. Roland EMMERICH (dir.) (1992): *Soldado Universal*, 103 minutos, DVD. Culver City, TriStar Pictures.

28. Shinji ARAMAki (dir.) (2007): *Appleseed: Ex Machina*, 105 minutos, DVD. Tokio, Toie Company.

Más allá de las escenas de lucha y alta tensión provocada por los ataques de *cyborgs* terroristas, la situación que subyace en la trama de este *anime* es la cuestión de los sentimientos que Deunan tiene por Briareos. Esto se muestra muy claramente en la escena donde Briareos es herido al punto que su vida corre peligro. El hecho que Briareos luche por su vida desestabiliza el orden en el cual Deunan conduce su vida en una sociedad estructura y organizada como Olympus. Los sentimientos subvierten tanto la interioridad de Deunan (lo que le sucede a ella) como su exterioridad (las consecuencias que se suceden en el medio social en el que se mueve). Podríamos afirmar tomando a Orbaugh<sup>30</sup> que en la historia de Deunan estamos frente a la construcción de una nueva subjetividad que a la vez que tiene paralelos con la subjetividad humana, también la trasciende.

En el caso de un individuo humano que ha recibido implantes y se convierte en un *cyborg*, ¿Ha perdido la capacidad de sentir, emocionarse, expresar deseos o imaginar sólo porque parte de su cuerpo es mecánico? Los *cyborgs* nos conducen a (re)pensar la relacionalidad entre humanidad y tecnología. En *Appleseed: Ex Machina* se desafía la aparente división entre lo humano con sus sentimientos y pasiones y lo *cyborg* con su aparente ausencia de emociones. Es cada vez más evidente que los *cyborgs* se han convertido en la imagen post-humana y post-moderna de finales siglo 20 y comienzos del siglo 21. Sin embargo nos preguntamos ¿cuáles son las consecuencias por lo humano en lo *cyborg*? Stevenson afirma:

Lo humano es siempre una construcción (...). Este concepto de lo humano toma en cuenta su intrincada naturaleza, no solo en el cuerpo, sino también en la esfera social (...). En un crisol de actuaciones sociales entrelazadas, las identidades se forman y se reforman y nosotros jamás somos sino que siempre estamos en proceso de convertirnos en humanos.<sup>31</sup>

---

29. FANDANGO (2012). "Appleseed Ex Machina: Synopsis". En línea, URL: <[http://www.fandango.com/appleseedexmachina\\_v425079/plotsummary](http://www.fandango.com/appleseedexmachina_v425079/plotsummary)>, consultado el 15 de junio de 2013.

30. Sharalyn ORBAUGH (2002). "Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity", en *Science Fiction Studies* 29, N°3 (noviembre). Págs. 436-452.

31. Melissa Colleen STEVENSON (2007). "Trying to Plug In: Posthuman Cyborgs and the Search for Connection", en *Science Fiction Studies* 34 (marzo), pág. 101.

Los *cyborgs* nos interpelan pues desafían cierta *arrogancia* de los seres humanos que creemos ser los únicos poseedores tanto de razón como de inteligencia, lenguaje, sentimientos y alma. ¿Podemos afirmar que los *cyborgs* carecen de todo esto? Si la humanidad es un constructo, un *cyborg* puede perfectamente acceder a la construcción de su humanidad a partir de diferentes elementos. De este modo no es descabellado que un *cyborg* como Deunan tenga sentimientos por un ser humano pues ella misma está en proceso de construir su propia humanidad así como Briareos está en proceso de construir la suya al aferrarse a ella en su lucha por la sobrevivencia en la cama de un hospital. Lo que *Appleseed: Ex Machina* nos interroga es donde se encuentra la línea que separa lo humano de lo no-humano. Aún más, el título del *anime* parece contener la respuesta a esto: si pensamos a Deunan como parte máquina, ¿no es necesario, a partir de los sentimientos que expresa, considerarla en proceso de ser humana a la vez que está en proceso de ser “*ex machina*”?

## Cyborgs y corporalidad

El último aspecto sobre los *cyborgs* nos lleva a preguntarnos sobre la cuestión del cuerpo. En este caso nos centramos en el *anime Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi)*<sup>32</sup> en donde un ser humano se vuelve parte *cyborg*. Basado en el *manga* de Hiromu Arakawa<sup>33</sup>, este *anime* narra la historia de los hermanos Edward y Alphonse Elric, dos alquimistas en el siglo 19. Luego de la muerte de su madre, Edward toma la determinación de traerla de vuelta a la vida a través del uso de la alquimia, una ciencia avanzada en la que los objetos pueden ser creados a partir de materias primas. Para ello investigan sobre la transmutación humana, un arte prohibido en el que se intenta crear o modificar un ser humano. En realidad, hacer eso es considerado tabú porque un verdadero alquimista no hace magia sino transforma los elementos.

---

32. Seiji MIZUSHIMA (dir.) (2003-2004): *Fullmetal Alchemist*, 51 episodios, Serie de TV. Tokio, Bones.

33. Hiromu ARAKAWA (2001-2010): *Hagane no Renkinjutsushi [alquimista de acero]*, 27 volúmenes. Tokio, Square Enix.

El experimento falla, dejando como resultado la pérdida de la pierna izquierda de Edward mientras que Alfonse pierda el cuerpo entero. En un esfuerzo desesperado por salvar a su hermano, Edward sacrifica su brazo derecho para contener el alma de Alfonse dentro de una armadura. Algunos días más tarde, un alquimista llamado Roy Mustang visita a los hermanos Elric y le propone a Edward convertirse en un miembro de las Fuerzas Armadas del Estado de Amestris a cambio de los materiales de investigación necesarios para encontrar una forma de recuperar sus cuerpos. Para entonces, la pierna izquierda y el brazo derecho de Edward han sido sustituidos por *automail*, un tipo de prótesis avanzada construida especialmente para él por su amigo Winry Rockbell y su abuela Pinako. Edward se ha convertido en un *cyborg*. Ya como miembro de los Alquimistas Estatales, Edward tiene a su disposición más herramientas para buscar información sobre como recuperar sus cuerpos. Así, ambos hermanos se embarcan en la búsqueda de la piedra filosofal con el fin de lograr su objetivo.<sup>34</sup>

La cuestión del cuerpo en este anime cobra vital importancia pues condiciona la existencia de estos personajes, desde Edwards que pierde parte de su cuerpo hasta Alfonse que lo pierde completamente. Este panorama nos desafía a pensar las conexiones de nuestra existencia humana en términos de corporalidad:

Los productos culturales que se relacionan con la noción del cyborg nos ayudan a llegar a un acuerdo con el significado de esta nueva relación entre el cuerpo humano y la tecnología al tiempo que esa relación se desarrolla: la narrativa nos ayuda a trabajar a través de los miedos y los deseos de un momento histórico-cultural particular. Cada uno de nosotros se encuentra obligado a enfrentar diariamente el desglose de la distinción entre lo mecánico/tecnológico y lo orgánico/biótico. Las narrativas de lo cyborg nos permiten (...) personificar, condensar y desplazar las angustias y esperanzas suscitadas por esta situación.<sup>35</sup>

El cuerpo es una geografía vital en el *anime* donde se inscriben y se dirimen las principales luchas por superar la categorización impues-

---

34. ABSOLUTE ANIME (2009). "Anime Profile: Fullmetal Alchemist". En línea, URL: <[http://www.absoluteanime.com/fullmetal\\_alchemist/index.htm](http://www.absoluteanime.com/fullmetal_alchemist/index.htm)>, consultado el 15 de junio de 2013.

35. Orbaugh, 2002, pág. 436.



ta por la sociedad. Peter Brown en sus estudios de la antigüedad tardía establece una tesis interesante al afirmar que la concepción del cuerpo en una sociedad dada refleja de manera directa el modo en que esa sociedad está organizada.<sup>36</sup> En otras palabras, una sociedad que reprime la corporalidad y establece normativas para la performance del género y la sexualidad es a su vez una sociedad represora. Esta tesis bien puede ser aplicada a nuestro tiempo. La tesis de Brown constituye un dato importante para examinar de que manera los cuerpos se representan en los *anime* y como los *cyborgs* interpelan esta cuestión. Los cuerpos cambian, fluyen y son modificados por diferentes razones que nunca son definidas de manera tajante ni en lo personal ni en lo social. Los cuerpos son, la mayoría de las veces, una intrincada mezcla de ambos factores, en diferentes grados o categorías. En la sección anterior afirmamos que lo humano es una construcción, y ahora deberíamos afirmar que lo corporal es también una construcción y en ese devenir de la construcción de los cuerpos los *cyborgs* tienen su lugar en la amplia escala de posibilidades evolutivas. De cierto modo, lo *cyborg* no es un tema del futuro sino del presente, en donde se dan situaciones en nuestra vida cotidiana aquí y ahora:

Tanto la implantación de dispositivos (por ejemplo, marcapasos) en el cuerpo y la recientemente adquirida capacidad del cuerpo de “viajar” más allá de sus límites materiales, ya sea a través del ciberespacio o a través de las comunicaciones electrónicas mundiales, obra para probar y ampliar los límites (y, lo que es aún más importante, nuestra comprensión de los límites) del cuerpo.<sup>37</sup>

Así, lo *cyborg*, tanto en la cuestión de la existencia como en lo que atañe a los sentimientos y la corporalidad, está presente en nuestra vida cotidiana actual. Los *anime* apuntan a esa realidad hiper-estimulándola, de modo que nuestra percepción es confrontada y nuestras categorías de lo humano vs. lo *cyborg* son forzadas a ser (re)pensadas y (re)creadas.

---

36. Peter BROWN (1988). *The Body and Society: Men, Women and Sexual Renunciation in Early Christianity*. Nueva York, Columbia University Press, pág. 28.

37. Kaye MITCHELL (2006). “Bodies That Matter: Science Fiction, Technoculture, and the Gendered Body”, en *Science Fiction Studies* 33, N°1 (marzo), pág. 112.

## Consideraciones finales

Los *anime* analizados en este ensayo nos interpelan en distintos aspectos de la vida cotidiana en sociedades post-industrializadas donde la tecnología y la ciencia han llevado el potencial humano a niveles increíbles, como por ejemplo en cuanto a la expectativa de vida. En este nuevo y fascinante mundo hemos tenido que aprender a convivir con muchos aspectos de lo humano que, a pesar de milenios, no hemos logrado asumir completamente. La relación entre lo humano y lo tecnológico en tiempos (post)modernos, a la vez que fascinante nos ha hecho (re)descubrir el devenir de nuestra existencia como humanos. Concordamos con Stenvenson que lo humano es siempre algo en construcción.<sup>38</sup>

Así, los *anime* nos muestran como en un espejo nuestros miedos, fantasías, deseos y preocupaciones. Nos confrontan y nos demandan una toma de posición, una manera de encarar estas cuestiones como modo de sobrevivir en el aquí y el ahora en relación a lo tecnológico. En síntesis, nos obligan a repensar la corporalidad y la humanidad en vistas de la realidad actual de los *cyborgs*. Si hay algo que la humanidad no ha abandonado, aún en la era de la tecnología, es su forma de concebirse como seres pensantes y lógicos. Pero a su vez, la contracara de esas características es el intrínseco poder para sentir, disfrutar, y conectarse con el afuera a través de los sentidos. Lo tecnológico aún en sus formas más radicales no ha logrado erradicar estas características. Por el contrario, lo potencia. En definitiva, los *anime* simplemente se transforman en un recurso moderno que nos anima constantemente a seguir haciéndonos preguntas sobre qué significa como humanos habitar nuestros propios cuerpos.

## Material Consultado

### Anime

ARAMAKI, Shinji (dir.) (2007): *Appleseed: Ex Machina*, 105 minutos, DVD. Tokio, Toie Company.

BARRON, Robert V. e Ippei KURI (dirs.) (1985): *Robotech: The Macross Saga*, 36 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold.

----- (1985): *Robotech: The Masters*, 24 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold.

----- (1985): *Robotech: The New Generation*, 25 episodios, Serie de TV. Los Angeles, Harmony Gold.

HASEGAWA, Yasuo (dir.) (1984): *Super Dimension Cavalry Southern Cross*, 23 episodios, Serie de TV. Tokio, Tatsunoko Productions y Studio Ammonite.

ISHIGURO, Noboru (dir.) (1982-1983): *Macross*, , *Super Dimension Fortress*, 36 episodios, Serie de TV. Tokio, Studio Nue, Artland y Tatsunoko Productions.

MIZUSHIMA, Seiji (dir.) (2003-2004): *Fullmetal Alchemist*, 51 episodios, Serie de TV. Tokio, Bones.

OISHII, Mamoru (dir.) (1995): *Ghost in the Shell*, 82 minutos, DVD. Los Angeles, Manga Entertainment.

----- (2004): *Ghost in the Shell 2: Innocence*, 100 minutos, DVD. Universal City, GoFish Pictures.

SERIKAWA, Yugo, Toshio KATSUDA, Tomoharu KATSUMATA, Takeshi SHIRADO Nobuo OHNUKI (dirs.) (1972-1974): *Mazinger Z*, 92 episodios, Serie de TV. Tokio, Toei Animation.

TEZUKA, Osamu (dir.) (1963-1975): *Astro Boy*, 192 episodios, Serie de TV. Tokio, Mushi Productions..

YAMADA, Katsuhisa (dir.) (1983-1984): *Genesis Climber Mospeada*, 25 episodios, Serie de TV. Tokio, Artmic y Tatsunoko Productions.

YAMAMOTO, E. (dir.) (1965-1966): *Kimba, el León Blanco*, 52 episodios, Serie de TV. Tokyo, Mushi Productions.

## Cuerpos, *cyborgs* e inteligencia artificial en los *anime* japoneses

### Filmes

CAMERON, James (dir.) (1984): *The Terminator*, 108 minutos, DVD. Los Angeles, Orion Pictures.

EMMERICH, Roland (dir.) (1992): *Soldado Universal*, 103 minutos, DVD. Culver City, TriStar Pictures.

SCOTT, Ridley (dir.) (1982): *Blade Runner*, 116 minutos, DVD. Burbank, Warner Bros.

### Manga

ARAKAWA, Hiromu (2001-2010): *Hagane no Renkinjutsushi [alquimista de acero]*, 27 volúmenes. Tokio, Square Enix.

SHIROW, Masamune (1989-1990): *Kōkaku Kidōtai [móvil armado de la policía antidisturbios]*, 1 volumen. Tokio, Kodansha.

TEZUKA, Osamu (1950-1954): *Janguru Taitei [emperador de la selva]*, 3 volúmenes. Tokio, Kodansha.

TEZUKA, Osamu (1952-1968): *Tetsuwan Atomu [poderoso átomo]*, 23 volúmenes. Tokio, Kodansha.

### Referencias Bibliográficas

ABSOLUTE ANIME (2009): "Anime Profile: Fullmetal Alchemist". En línea, URL: <[http://www.absolutedanime.com/fullmetal\\_alchemist/index.htm](http://www.absolutedanime.com/fullmetal_alchemist/index.htm)>, consultado el 15 de junio de 2013.

ASIMOV, Isaac (2007): *Yo, Robot*. Barcelona, Edhasa.

BARR, Marleen (1997): "Metahuman 'Kippe' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?: Speciesism and Sexism in Blade Runner", en Judith N. KERMAN (ed.), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K . Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Madison, University of Wisconsin Press. Págs. 25-31.

BROWN, Jeffrey A. (1996): "Gender and the Action Heroine: Hardbodies and The Point of No Return", *Cinema Journal* 35, N°3 (primavera). Págs. 52-71.

BROWN, Peter (1988): *The Body and Society: Men, Women and Sexual Renunciation in Early Christianity*. Nueva York, Columbia University Press.

ČAPEK, Karel (1933): "About the Word Robot", traducción de Norma Comrada, *Lidove Noviny* [Praga], 24 de diciembre.

CLEMENT, Frédéric (2011): "Mamoru Oshii's Ghost in the Shell 2: Innocence. Thinking Before the Act", en *Cinephile* 7, N°1 (primavera). Págs. 30-36.

CLYNES, Manfred E. y Nathan S. KLINE (1960): "Cyborgs and Space", en *Astronautics* (Septiembre). Págs. 26-27, 74-76.

DEVOSS, Dànienne (2000): "Rereading Cyborg(?) Women: The Visual Rhetoric of Images of Cyborg (and Cyber) Bodies on the World Wide Web", en *Cyberpsychology & Behavior* 3, N°5. Págs. 835-845.

FANDANGO (2012): "Appleseed Ex Machina: Synopsis". En línea, URL: <[http://www.fandango.com/appleseedexmachina\\_v425079/plotsummary](http://www.fandango.com/appleseedexmachina_v425079/plotsummary)>, consultado el 15 de junio de 2013.

GAINÉ, Vincent M. (2011): "The Emergence of Feminine Humanity from a Technologised Masculinity in the Films of James Cameron", en *Journal of Technology, Theology, and Religion* 2, N°4 (julio). Págs. 1-41.

GHOST IN THE SHELL WIKI (2012): "Puppet Master". En línea, URL: <[http://ghostintheshell.wikia.com/wiki/Puppet\\_Master](http://ghostintheshell.wikia.com/wiki/Puppet_Master)>, consultado el 15 de junio de 2013.

HARAWAY, Donna. (1991): "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", en D. Haraway, *Simians. Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York, Routledge. Págs.149-181.

MARTÍ ESCAYOL, María Antonia (2011): "El discurso ambiental en Osamu Tezuka", en *Ecozon@* 2, N°1. Págs. 81-98.

MITCHELL, Kaye (2006): "Bodies That Matter: Science Fiction, Technoculture, and the Gendered Body", en *Science Fiction Studies* 33, N°1 (marzo). Págs. 109-128.

NAPIER, Susan (2005): *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

## Cuerpos, *cyborgs* e inteligencia artificial en los *anime* japoneses

OBERTO, Leandro (1999): "Macross. Aclarando el Quilombo", en *Lazer*, 14 (julio). Págs. 8-29

ORBAUGH, Sharalyn (2002): "Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity", en *Science Fiction Studies* 29, N°3 (noviembre). Págs. 436-452.

SPRINGER, Claudia (1993): "Sex, Memories, and Angry Women", en *South Atlantic Quarterly* 92 (invierno). Págs. 713-733.

----- (1996): *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: University of Texas Press.

STEVENSON, Melissa Colleen (2007): "Trying to Plug In: Posthuman Cyborgs and the Search for Connection", en *Science Fiction Studies* 34 (marzo). Págs. 87-105.

ZUNT, Dóminic (2008): "Who Did Actually Invent the Word 'Robot' and What Does It Mean?" En línea, URL: <<http://capek.misto.cz/english/robot.html>>; consultado el 15 de junio de 2013.



**Hugo Córdova Quero:** Doctor en Estudios Interdisciplinarios en Religión, Etnicidad y Migración por el Graduate Theological Union en Berkeley, California, USA. (2009), Magister en Teología Sistemática, Teoría Queer y Estudios Postcoloniales por el Graduate Theological Union (2003) y en Divinidad por la Universidad ISEDET en Bs. As (1998). Actualmente es profesor adjunto en el Starr King School (SKSM), Graduate Theological Union e investigador en el Programa "Multiculturalidad, Migración y Desigualdad en América Latina" del Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha sido Profesor visitante en el Instituto de Estudios Avanzados de Culturas y Teologías Asiáticas (IASACT) de la Facultad Chung Chi de la Universidad de Hong Kong (2006); investigador visitante en el Centro de Estudios Lusófonos (2006-2009) y postdoctorando en el Instituto Iberoamericano (2009-2011), ambos en la Universidad Sofía en Tokio, Japón. Miembro de los grupos de investigación EQARS y GEMRIP.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Hugo Córdova Quero: "Cuerpos, *cyborgs* e inteligencia artificial en los *anime* japoneses"  
Pág. 53 - 70, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

## 'Caloi en su Tinta' y su influencia en la animación Argentina

### 'Caloi in its ink' and its influence in Argentine animation

#### Resumen

*Caloi en su Tinta* es un colectivo integrado por artistas e investigadores que en los últimos veinte años desarrolló acciones continuas sobre el campo de la animación en Argentina. Originalmente planteado como un programa de televisión (con una concreta finalidad exhibitiva), sus acciones e influencia sobre el campo se extendieron más allá de la pantalla pequeña; llegando incluso a actuar como instancia legitimadora de lo que constituye animación en Argentina. Sus principales responsables fueron el artista Carlos Loiseau, de reconocida trayectoria profesional en el campo del humor gráfico con el pseudónimo Caloi, y su esposa María Verónica Ramírez.

Este ensayo revisa las acciones planteadas por *Caloi en su Tinta* desde su constitución en 1989, hasta el fallecimiento de Caloi en el año 2012.

#### Abstract

*Caloi in its ink* is a collective integrated by artists and researchers that in the last twenty years has exerted continuous actions in the field of animation in Argentina. Originally a TV show (with the precise objective of acting as an exhibition screen), its actions and influence in the field overcame the small screen; even as to act as a legitimizing institution of what animation is in Argentina. The main responsables of the TV show were artist Carlos Loiseau - a well know graphic artist by his pseudonim Caloi - and his wife María Verónica Ramírez.

This paper reviews the actions set by *Caloi in its ink* since its beginnings in 1989, until Caloi's death in 2012.

## Orígenes

*Caloi en su Tinta* se inicia como un programa televisivo emitido durante el período 1990 – 2008, por las señales televisivas de *Canal 7* de Buenos Aires (1990 / 1999), luego por *Canal á* (2001 – 2003) para luego interrumpirse y finalmente retornar por *Canal 7* (2005/7/8) . El título del programa hace referencia al pseudónimo artístico del artista gráfico Carlos Loiseau (1948 – 2012), quien fuera el creador y oficiaba como conductor del programa. *Caloi en su Tinta* fue el primer programa televisivo dedicado específicamente a la animación de autor exhibido en Argentina, y su influencia excedió el espacio televisivo para incidir fuertemente en los procesos de consolidación del campo de la animación en Argentina hacia el actual panorama.

El concepto original, que luego cristalizaría en un programa de televisión, surgió del propio Caloi:

Estaba en *Luca* [sic] que es una ciudad italiana, se hacía un festival muy importante de humor gráfico e historieta. Y ese año se agregaba por primera vez y con carácter competitivo a esa muestra la categoría de películas de animación. Entonces, un día embolados de recorrer *Luca* [sic] que es una ciudad muy linda pero muy chiquita, nos metimos en el cine a ver estos dibujos animados y me encontré con imágenes de una película que se llama “El señor Pascal”. Ahí se me ocurrió que como ese era un lenguaje muy pariente al que uno hace en el humor gráfico, sería interesante traerlo a la Argentina. Fue una idea que quedó ahí flotando porque acá no se conocían las películas de animación de autor que es a lo que nosotros nos dedicamos. Unos cuantos años después cuando nos juntamos con María dijimos: “vamos a llevar adelante la idea”. Ella empezó una tarea muy sacrificada que era la búsqueda del material. (Valentini, 2002)

Es interesante pensar que la película que sirvió en Caloi como disparadora de la idea fuera *Mr Pascal* (1979), de Alison de Vere (1927 - 2001). Esta realizadora de nacionalidad pakistano – británica, que se inició en el estudio de Halas & Batchelor y es reconocida como una de los responsables de los diseños de fondos de *Submarino Amarillo* (*Yellow Submarine*, George Dunning, 1978), desarrolló un estilo de animación donde el dibujo tiene indudablemente puntos en contacto con el de Caloi en sus primeras épocas (por ejemplo, en las publicidades de cigarrillos *Parliament*). La narrativa de De Vere en *Mr Pascal*, planteada



en micro acciones con animación mínima, muy contenida y mayoritariamente en tomas fijas, también encuentra claros referentes en el *comic*. En cierta forma, Caloi reconoce en esa animación aquello que le es familiar, pero en un contexto distinto.

*Mr Pascal* es un cortometraje de 1979 y el evento que Caloi señala en la entrevista citada probablemente haya sido el 14<sup>º</sup> *Salone Internazionale dei Comics, del Film di Animazione e dell'Illustrazione de la Ciudad de Lucca* en 1980 – donde, casualmente, se realizó una “Muestra histórica del *Comic* Argentino”.<sup>1</sup> Puesto que el ciclo de programas de *Caloi en su Tinta* se origina en 1990, de la cita anterior podemos inferir que esta idea de Caloi de generar una propuesta exhibitiva de animación autoral en Argentina tardó bastante tiempo en cristalizarse. La experiencia previa de Caloi en el campo de la animación se remite a la realización de un cortometraje titulado *Las invasiones inglesas* (1970). Según Mell (1986), éste cortometraje fue realizado en colaboración con el director y guionista Marcos Madanes, y su estilo era semejante al de *La verdadera historia de la primera fundación de Buenos Aires*<sup>2</sup> (Fernando Birri, 1959). Otro vínculo de Caloi con la animación se dio con una de sus ilustraciones publicitarias para los cigarrillos *Parliament* llamada *Waterloo*, que fuera llevada a la animación en una publicidad televisiva.

## El equipo

En la cita anterior también Caloi menciona a María Verónica Ramírez (1957), su segunda esposa, quien fuera co-creadora del programa y responsable de la dirección y producción general del mismo. Ramírez proviene del campo de las artes visuales y luego desemboca en la animación. Trabajó en publicidad, y su primera experiencia televisiva es en 1989 como asistente de dirección de los micros televisivos

---

1. Colaboradores de Wikipedia (2013)

2. *La verdadera historia de la primera fundación de Buenos Aires* es un film dirigido por Fernando Birri (1925) sobre una única ilustración del artista gráfico argentino Oski (Oscar Conti, 1914-1979). La sensación de movimiento proviene de los movimientos de cámara y el montaje entre las tomas, las cuales toman distintos porciones de ese único cuadro, revelándolo en etapas. Esta técnica de animación es conocida con el nombre kinestasis (Laybourne, 1998).

de *Clemente*<sup>3</sup>, que se emitían desde 1982 y de los cuales el director y responsable era Caloi.

Resulta significativo destacar que si bien Ramírez tenía efectivamente a su cargo los roles de dirección y producción de *Caloi en su Tinta*, los cuales desempeñó con soltura e implicaban presencia constante y fuerte intervención en la definición estética, temática y conceptual del programa, tanto para el espectador común como el especializado el referente era Caloi. *Caloi en su tinta* es “el programa de Caloi”. Siendo tan fuerte la presencia ante cámara de Caloi como conductor, y tan significativa su trayectoria previa en el entorno artístico, el rol de Ramírez quedaba subsumido. Pero esto no implica que haya tenido menores responsabilidades en la concreción del programa.

Cuando Caloi y Ramírez definieron que la idea se realizaría en formato televisivo, empezaron a buscar el material fílmico para darle contenido al programa. Ahí ingresó Fernando Martín Peña en el rol de asistente de producción. Según recuerda el propio Peña, “los Caloi” (Carlos y María Verónica) tomaron contacto por separado con Daniel “Paraná” Sendrós<sup>4</sup>, Víctor Iturralde Rúa<sup>5</sup> y Salvador Sammaritano<sup>6</sup>, y cada uno de ellos le recomendó, por su lado, a Peña para esa labor. Por aquel entonces (1989) Peña era alumno de Iturralde en la carrera de artes combinadas de la UBA. “Los Caloi” asistieron a una clase de Iturralde donde se exhibirían animaciones, y aprovecharon la oportunidad de “arrinconar” a Peña y convencerlo con la idea del programa. Según Fernando Martín Peña “... María Verónica y Caloi eran total-

---

3. *Clemente* es el personaje de *comic* por el que Caloi obtuvo sus mayores reconocimientos. *Clemente* apareció por primera vez en la tira *Bartolo el maquinista*, en el diario *Clarín* del día 8/3/73. Tanto impactó el nuevo personaje – y tantas posibilidades narrativas le brindaba este nuevo personaje a Caloi – que la tira evolucionó, y pasó a llamarse *Bartolo y Clemente*, luego *Clemente y Bartolo* y finalmente, *Clemente*. Fue publicada hasta el 22/9/2012, cinco meses después del fallecimiento de Caloi. Los micros televisivos de *Clemente* estaban realizados con marionetas.

4. Paraná Sendrós, un reconocido crítico de cine, docente universitario, e historiador de medios audiovisuales.

5. Víctor Aytor Iturralde Rúa (1927 – 2004) fue – entre otras cosas – un docente, autor, cineclubista y realizador de animación, de gran importancia e influencia en la enseñanza del audiovisual en Argentina.

6. Salvador Sammaritano (1930 – 2008) fue – entre otras cosas – crítico de cine, miembro fundador del Cineclub *Núcleo* en Buenos Aires.

mente complementarios, ella era la de armas tomar para que las cosas resulten...”<sup>7</sup>

Peña trabajó en el programa en todo el período que éste se grabó en el mismo Canal 7. Iturralde y Sendrós colaboraban con Peña en la elaboración del guión de su bloque: “Con Iturralde, Sendrós, Caloi y María Verónica nos juntábamos en la casa de ellos, en reuniones de amigos, para elaborar el programa. Fue una experiencia muy feliz. Yo me pasé todos esos años sin sábados, vivía dentro del canal.”<sup>8</sup> Cada programa se grababa en una jornada: por las mañanas Peña transcribía a video las películas en 16mm que se incluirían en el programa; por la tarde luego del almuerzo grababan las participaciones de Caloi; y a la noche realizaban la postproducción.

A fin de cubrir la programación, el equipo de producción del programa solicitaba material filmico a las representaciones culturales extranjeras en Argentina:

Rastreamos en las embajadas, pero no sabíamos si íbamos a tener material para más de dos meses... Al principio era muy difícil conseguir el material.<sup>9</sup>

Un dato a considerar es que la caída del Muro de Berlín impactó en forma negativa a los objetivos de *Caloi en su Tinta*: muchas de las productoras de los países de la “cortina de hierro”, que sostenían una gran tradición de animación con financiamiento estatal, perdieron ese apoyo en la nueva situación sociopolítica. Por ende, las copias (generalmente en 16mm) que las embajadas recibían para organizar exhibiciones también empezaron a hacerse menos frecuentes. Desde 1991 María Verónica y Caloi comenzaron a asistir a los distintos festivales internacionales de animación (*Annecy, Ottawa*, etc.) para ver nuevo material animado. La coyuntura económica de la época con la Ley de Convertibilidad de 1991 establecía la paridad 1 peso = 1 dólar, lo que valorizaba a la moneda argentina en el extranjero y permitía a *los Caloi* adquirir los derechos de exhibición para televisión de animaciones consagradas en los más prestigiosos festivales del mundo.

---

7 y 8. Fernando Martín Peña en entrevista telefónica (2013).

9. María Verónica Ramírez en Valentini (2002)

## El estilo y la relación entre animación y las otras artes

Uno de los rasgos característicos de *Caloi en su Tinta* es que cada uno de los programas se pensaba como una obra en sí misma, con un universo propio y particular que tuviera relación con las animaciones que se proyectaban. La utilización del *chroma key* era frecuente, permitiendo así que el espacio desde donde Caloi realizaba la conducción – sentado en un tablero de dibujo – fuera fluido y mutable: Caloi podía aparecer dentro de un cuadro de una animación, dentro de una animación<sup>10</sup>, o contextualizando la animación con alguna obra del universo de la pintura, escultura, diseño gráfico, fotografía, o – por supuesto – humor gráfico e historieta. Recuerda Peña:

... Los primeros programas fueron de tanteo, y a medida que se hacían se fue haciendo todo más dinámico. Caloi era un tipo de creatividad permanente y cuando empezó a relacionar la obra pictórica con el corto, ahí no hubo vuelta atrás.<sup>11</sup>

Esa relación fue verdaderamente un hallazgo del programa, y determinó un estilo que lo definió y se mantuvo durante todas las temporadas.

Las apariciones de Caloi (Carlos Loiseau, 1948-2012) en su programa *Caloi en su Tinta*, como presentador y comentarista, estaban tan bien integradas a los cortos de animación que ofrecía, que se hubiera dicho que él personalmente formaba parte de ese mundo de fantasía, que era un dichoso habitante de la línea, los colores, las ideas, las texturas, los efectos sonoros... (Caíno, 2012)

El programa jugaba continuamente entre el mundo de lo sublime – las estupendas animaciones que lo integraban – y el mundo de lo banal, mediatizado a través de la impronta de “muchacho de barrio” dada por los guiones y la performance de Caloi en la conducción. En 1994 ingresa al equipo de trabajo Mario Rulloni, egresado de la carrera de Realización Cinematográfica de la Escuela de Arte Cinematográfico

---

10. En el programa donde se exhibió *Tango* (1981), del realizador polaco Zbigniew Rybczyński, Caloi se incluye dentro de la misma animación utilizando su sobretodo para impedir que el espectador vea un acto sexual de una pareja. La película de Rybczyński utiliza el *loop* como recurso narrativo, y la aparición de Caloi es, por supuesto, también en forma de *loop*.

11. Peña en entrevista telefónica (2013)

de Avellaneda, para colaborar en la producción en carácter de asesor creativo. Rulloni no era un desconocido para Caloi porque frecuentaba el ámbito de la historieta, colaborando en revistas como *Humor*, *Fierro*, *Hortensia*, y había ganado un concurso de humor gráfico desarrollado en Calarcá (Colombia) donde Caloi había actuado como Jurado<sup>12</sup>. En opinión de Peña, la incorporación de Rulloni significó un empuje importante para el desarrollo del programa, su perfil artístico y su experiencia previa en el campo específico audiovisual colaboró con la riqueza de los aspectos visuales del programa. Rulloni se encargaba de la selección de las películas junto a Ramírez, las cuales contextualizaban según el origen y definían temáticas que luego servirían para escribirle los guiones a Caloi. Esta conciente preocupación por cuidar todos los aspectos formales de la producción televisiva no era común en la época, y requería de esfuerzos a los que muchas veces el personal de ATC, más acostumbrado a trabajar en otra tipología de programas, oponía resistencia:

La infraestructura de ATC no les convenía por los efectos que tenían que hacer, no era un ambiente artístico sino un canal del estado, necesitábamos otra estructura privada.<sup>13</sup>

En mayo de 1994 el grupo de trabajo se conforma como *Coope-  
rativa de Trabajo Producción Artístico Cultural Caloi en su Tinta Ltda.*; y finalmente en 1995 sólo continuaron con ATC como señal de exhibición puesto que *Caloi en su Tinta* comenzó a grabarse en diversas productoras de la ciudad de Buenos Aires.

### **Función ¿formativa? y función institucionalizante**

Si bien *Caloi en su Tinta* nunca destacó por su rating televisivo, situación que lo colocaba en una posición de menor influencia dentro del canal y de sutil menosprecio por parte de Gerardo Sofovich, quien en ese período era el director del mismo; el programa fue un éxito instantáneo en el entorno de la crítica especializada, los artistas y los animadores. Por supuesto que aquellos que ya frecuentaban los luga-

---

12 y 13. Entrevista telefónica a Mario Rulloni (2013)

res de reunión del ámbito del arte audiovisual tenían acceso a films como los que el programa exhibía – principalmente en Buenos Aires –, pero la masividad del *Canal 7* permitió que toda la geografía del país pudiera acceder a la obra de artistas de la animación mundial. En su larga trayectoria por las pantallas televisivas el programa fue declarado de interés cultural y educativo por numerosas entidades nacionales y de la Provincia de Buenos Aires; y fue galardonado con varios premios, entre los que destacan el del *Fondo Nacional de las Artes* (2000) y el *Martín Fierro* en el rubro Programa Cultural (producción 1993). El propio Caloi sostenía que el programa tenía una función educativa:

...Lo que pasa con los programas culturales es que son generalmente bombardeados por la TV comercial. Y es cierto también que ha habido programas culturales bastante aburridos. Entonces, en la TV comercial se generaliza diciendo que no se puede hacer un programa cultural entretenido. Cosa que no es cierto. Este es un material que tiene explotación comercial y con el cual se puede armar una [propuesta] audiovisual muy interesante que sea formativa. Es muy probable que no deje un gran negocio para el canal, pero si un gran negocio, en todo caso, para el país porque colabora con la parte educativa que está tan floja en los medios. Nosotros creemos que formativamente es importante. Además ha cumplido la función a lo largo de estos doce o trece años, de ir formando también a los nuevos realizadores. Hay toda una riqueza que no es medible en el rédito económico. (Valentini, 2010)

En nuestra opinión el programa no contaba con una intencionalidad didáctica, sino que la propuesta era fuertemente informativa, y este discurso informativo se construía en un nivel muy inteligible. La especificidad del material – animación de autor reconocida a nivel internacional –, su disponibilidad – televisión abierta – y la tecnología del video VHS completamente naturalizada en la mayoría de los hogares, posibilitaron que los programas de *Caloi en su Tinta* fueran incorporados como recurso didáctico en la enseñanza. Esta incorporación no fue formal, es decir no fue planteada por una directiva de las autoridades educativas, sino que fue dando paulatinamente en diversos ámbitos educativos y en forma particular de acuerdo a los intereses de cada docente. Afirmar que *Caloi en su Tinta* fue “escuela” de animadores en Argentina es un juicio de valor que implica sobredimensionar su importancia. Consultado sobre esto, Juan Pablo Zaramella plantea fuertemente la función informativa del programa:

... Para mí, era el lugar donde encontraba un montón de material que no veía de otra manera. Internet no estaba tan desarrollado y *YouTube* no existía, no tenías acceso a todo el material que tenés ahora gracias a Internet, Vimeo, YouTube. Entonces el único lugar para ver ese material era Caloi. El cable, sobretodo durante los '90, [...] tampoco estaba tan desarrollado. Había un canal que se llamaba '*Locomotion*' que cada tanto pasaba algo de animación independiente, pero así muy aisladamente. Pero fuera de eso, el lugar para ver animación de autor era el programa de Caloi. Incluso, más allá de que, está bien, está Internet, está *YouTube* y *Vimeo* pero lo que te daba el programa de Caloi era una curaduría de eso y... Caloi se tomaba el trabajo de seleccionar lo mejor de la animación mundial. Hoy no es tan fácil encontrarlo así suelto en Internet, es una oferta "enorrme" y es muy difícil llegar a lo bueno... Caloi te hacía una previa... Te hacía una relación de ese artista con otros artistas, no sólo de animación sino de pintores, humoristas, ilustradores. Es como que te daba todo un backup en relación a lo que mostraba que no tenés viendo YouTube.

Por otra parte, consideramos que sí es correcto inferir que rápidamente *Caloi en su Tinta* se convirtió en un ámbito de exhibición valorado y deseado por aquellos que producían animación en forma independiente en nuestro país. Sin embargo, muy pocos individuos locales pudieron acceder a ese espacio de exhibición, porque la curaduría de María Verónica Ramírez apuntaba hacia la animación de autor de realizadores consagrados, principalmente extranjeros. Uno de los privilegiados fue el rosarino Pablo Rodríguez Jáuregui, cuya experiencia con *Caloi en su Tinta* implicó mayor involucramiento que lo habitual:

... A fines del '91 busqué en la guía el teléfono de *Canal 7*, llamé y pregunté qué día grababa Caloi y fui a esperarlo a la puerta, ponele que grababa a las dos hasta las cinco. Me atendieron ahí en la puerta y le dije 'Mirá yo vengo de Rosario, me gustaría que vean esto [sus cortometrajes *Ejercicio Nro 1*, *Ejercicio Nro 2* y *El Gordo*] y me digan si les gusta, si lo pueden pasar'. Entraron al canal y al toque salió Peña, y me dice si quería ver cómo se graba el programa. Me hicieron pasar, me quedé lo que dura la grabación y me volví a Rosario, y no supe más nada de Caloi o de la producción de Caloi. Eso fue en diciembre, enero, febrero, marzo, abril, ponele que, a fines de abril, me llaman y me dicen 'Che, disculpá que nos colgamos pero recién vemos el cassette que nos dejaste... Está buenísimo, ¿Podrías hacernos unos separadores animados'? Entonces calculale que todo el '92 estuve haciendo cositas, colaboraciones de onda para ellos y a fin de ese año me plantearon si quería tomarlo como un trabajo pago. Bueno, ahí estuve negociando todo el '93 en el trabajo de Rosario en el cable, hasta que no lo pude sostener más y directamente dejé el cable y me dediqué

## *Caloi en su Tinta* y su influencia en la animación argentina

a lo de Caloi, con un apadrinamiento muy grande que significó que ellos me compraron una máquina – porque yo laboraba con la máquina del canal – para que labore *full time* para ellos; encima compraron el modelo que seguía que era mejor. Y durante el '93, '94 y '95 estuve laborando solamente para Caloi en su Tinta con un sueldo, y hacía una o dos animaciones por programa y les mandaba el material desde Rosario por encomienda en diskettes. Ellos en el estudio tenían otra compu igual. Generalmente eran chistes que se incluían al final del programa con Caloi interactuando con alguna animación, ellos me decían qué iba a decir el negro [Caloi] en el aire, yo les mandaba por fax una historia, ellos la aprobaban y yo la ejecutaba en un par de días y les mandaba los *diskettes*. Eso fue en la época de Caloi en *Canal 7*, en la época de Sofovich, y tuve ese laburo muchos años. (Grupo de Investigación, 2012)

Otro realizador de animación que también recibió un fuerte apoyo de *Caloi en su Tinta* fue Juan Pablo Zaramella:

...Trabajando en *Clarín* un día lo veo entrar a Caloi a la sección Infografías, que era donde yo estaba en *Clarín*, y fui y le hablé. Entraron Caloi y María, la esposa. Y me les acerco y les digo 'Hola, ¿Qué tal? Bueno, me gusta mucho su programa, yo hago animación, estoy haciendo un corto...' Y les muestro un pedacito de '*El desafío a la muerte*', unas tomas sueltas que tenía, y me dice 'Uy que bueno, bueno quedemos en contacto'... Qué sé yo, ahí quedó la cosa. En paralelo, a los dos, tres meses lo conozco a Mario [Rulloni] y le cuento de ésto. Mario dice 'Bueno, vamos a hablar con Caloi... Le voy a recordar que estás vos, estaría bueno incluir algo en el programa'. Y creo que al año, recién... Yo lo conozco ahí a Rulloni, nos hacemos amigos, quedamos en contacto por mail pero, no nos veíamos demasiado seguido y después por un trabajo nos empezamos a ver más seguido y ahí empezamos a hablar de proyectos que podíamos llegar a hacer juntos y es como surge '*Viaje a Marte*'. Y en paralelo Mario empieza... A recordarles a Caloi y a María que... eh... estaba yo, ¿no? Que se podía hacer un programa sobre animación argentina, que se podían poner mis trabajos, y dijeron 'bueno'. Se coparon y me llamaron y estuvo buenísimo porque... me hicieron una entrevista en el piso, me acuerdo en aquel momento que casi en el programa de Caloi no había entrevistas en el piso y... No sé, para mí fue como un honor por un lado y tenía terror de estar ahí, me acuerdo. Para mí era como la cumbre del mundo de la animación.

## **La construcción de la animación argentina como objeto para el mundo**

Los frecuentes viajes de Caloi y Ramírez a los más importantes festivales de animación del extranjero les permitieron tomar contac-



to con influyentes personalidades del ámbito de la animación a nivel mundial (realizadores, productores, distribuidores, exhibidores, etc.), y actuar como embajadores de facto de la animación argentina. Prueba de ello es que en 1995 Caloi fue convocado como Jurado del *Festival Internacional de Animación de Annecy* (Francia), el más relevante en esta forma audiovisual en el mundo; y que *Caloi en su Tinta* logró incluir en ese festival, en la edición de ese año, una *Muestra Retrospectiva de Animación Argentina*. La organización de esta muestra implicó realizar un relevamiento sobre la animación en nuestro país:

...Quisieron hacer una especie de rastillaje de todas las personas que estuviesen haciendo animación en Argentina, por mas que fuesen cosas viejas y demás, para armar ese panorama, y fue como una puesta al día porque se contactaron a un montón de tipos que estaban intentando hacer cosas de animación medio a contrapelo con la tecnología.<sup>14</sup>

La muestra incorporó material realmente significativo: Un fragmento de una entrevista realizada por Jorge Surraco y Nora Antelo a Quirino Cristiani en 1983, un año antes de su fallecimiento; *Upa en Apuros* (Quinterno, 1942); *Pamplino en Domador* (Burone Bruche, década del '50); *La Pared* (Catú, 1961); un episodio de *Las Aventuras de Hijitus* (García Ferré, 1967 – 1970); un episodio de la serie *Mafalda* (Catú – Desplats – Mallo, 1971); el teaser de *Ico el Caballito Valiente* (García Ferré, 1978); un episodio de *El Mago Fafá* (Luis Cedrés, 1978 – 1980); *Caraballo mató un gallo* (Simón Feldman, 1976); la secuencia inicial de *100 Veces no debo*, desarrollada por Rodolfo Sáenz Valiente en 1989 para el film de Alejandro Doria. La muestra también incluyó animaciones más contemporáneas, como *Apurate* de Carlos Escudero Viñas y Carlos Coronel; *Hamburguesas de la Abuela* y *Light my Fire* (ambos de 1992) del colectivo Familia Animada, integrado por Alma Larroca, Irene Serra, Gustavo Deveze, Marcelo García y Víctor Páez, todos egresados de la Escuela de Cine de Avellaneda; *Devoción* de Damián Ulises Francezon (también proveniente de la Escuela de Cine de Avellaneda); *Buenos Días* de Catú; *La planicie de Yothosawa* de Hernán Vieytes (1992); *Esencia* de Gabriel Matzkin (1992); *Flight 101 to no man's land* de Diego Lascano (1992). La Muestra incluye una

---

14. Fernando Martín Peña en entrevista telefónica (2013)

animación stop motion sin título y de director/animador desconocido, que probablemente sea un fragmento de una producción más extensa, que el propio equipo de Caloi en su Tinta tituló *La gran carrera* y dató en 1935.<sup>15</sup>

Desafortunadamente, sólo dos películas del interior del país formaban parte de la Muestra: *Bongó Rock* de Luis Bras (1969) y *La noche de los feos* de Pablo Rodríguez Jáuregui (1995); lo cual nos hace reflexionar sobre la verdadera representatividad “argentina” de la *Muestra de Animación Argentina de Caloi en su Tinta* en *Anney* 1995. Conocemos que para esa época se producía animación en Tucumán y en Córdoba, pero no estuvo contemplada para ser incluida en la Muestra. Queda por resolver si el recorte fue fruto de no recibir más producción animada del interior del país, o si a consecuencia del criterio curatorial – el cual no fue expresado – se priorizaron ciertas obras frente a otras.

Con la *Muestra Retrospectiva de Animación Argentina en Anney*, *Caloi en su Tinta* traspasó el espacio televisivo y comenzó a configurarse también como una empresa exhibidora en otros ámbitos. El siguiente material de prensa de *Caloi en su Tinta* (Caloi, 2010) menciona las principales acciones desarrolladas:

[Caloi en su Tinta] ha estimulado el desarrollo de nuevos circuitos de difusión del cine de animación, organizando varias proyecciones gratuitas en distintas provincias de nuestro país con importante repercusión pública, y también en espacios abiertos de Buenos Aires, como la explanada de la Biblioteca Nacional, donde se congregaron más de 4.000 personas, y en distintos parques de la ciudad durante marzo de 1997.

En 1998 ‘Caloi en su tinta’ siguió realizando actividades de este tipo, entre las que corresponde citar la muestra organizada en julio en la Sala de la Asociación de Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes, y la semana de Animación Inglesa que se realizó en el British Arts Centre en diciembre. Para ella se invitó especialmente al genial creador Barry Purves (nominado al Oscar), quien dio un seminario y estrenó su último film.

... En 1999 y 2001 ‘Caloi en su tinta’ realizó ciclos de proyecciones al aire libre, durante todos los fines de semana del verano en plazas y parques porteñas

---

15. Ignoramos cuál fue la información que permitió al equipo de Caloi en su Tinta identificar a ese corto como argentino, puesto que el cortometraje no presenta señas de identidad que lo caractericen como tal.

y del interior<sup>16</sup>. Para este ciclo fue diseñada y construida especialmente una novedosa pantalla inflable gigante que permite instalar una exhibición de óptimas características en poco tiempo y cualquier condición geográfica. El ciclo tuvo una respuesta masiva: más de 80.000 personas se reunieron para disfrutarlo.

En el año 2001 María Verónica Ramírez integró el Jurado del *Festival de Annecy*. Luego, en ocasión del Bicentenario de la Revolución de Mayo (2010), Ramírez logró que Argentina fuera país invitado en Annecy y – con el fuerte apoyo económico del INCAA y el Ministerio de Relaciones Exteriores de la Nación – Caloi en su Tinta generó una serie de actividades bajo la dirección artística de la propia Ramírez:

Argentina será homenajeadada a través de la exhibición de dos programas de cortometrajes –entre ellos los ganadores del *Concurso Internacional de Animación Caloi en su Tinta/Argentina en Annecy 2010* -, uno de publicidad y trabajos por encargo -que incluye comerciales, videoclips, separadores y campañas de difusión realizados por argentinos para todo el mundo-, dos largometrajes –‘*Mercano el marciano*’, de Juan Antín y ‘*Boogie el aceitoso*’, dirigido por Gustavo Cova, basado en el comic de Fontanarrosa - y una retrospectiva de Juan Pablo Zaramella<sup>17</sup>

Nuevamente, en esa presentación que incluyó más de 150 películas, sólo un puñado pertenecían a realizadores del interior.

En el año 2006 *Caloi en su Tinta* es convocado por el INCAA para generar una sección dedicada a la animación de autor en el 21° *Festival Internacional de Cine de Mar del Plata*. La sección – llamada obviamente *Caloi en su Tinta* – brindó homenaje al *Festival de Annecy*, exhibiendo una muestra retrospectiva de films premiados a lo largo de sus ediciones, y facilitando la presencia de Tiziana Loschi, su directora administrativa. En el año 2007 la sección *Caloi en su Tinta* incluyó además de un panorama mundial una selección de animación argentina, y realizó un homenaje a los estudios Aardman con la presencia de Peter Lord y David Sproxton, sus fundadores. En el año 2008, el Presidente del *Festival de Mar del Plata*, José Martínez Suárez, redujo el presu-

---

16. En este caso, “el interior” es Mar del Plata, Miramar y Villa Gessell.

17. CT Producciones (2010)

puesto destinado a animación, por lo que se desvinculó a *Caloi en su Tinta* de la sección de animación, y esta quedó a cargo del Director Artístico del Festival... Fernando Martín Peña, uno de los integrantes del grupo original del programa.

La más reciente actividad de *Caloi en su Tinta* fue la producción de *Ánima Buenos Aires*, un largometraje con dirección y producción general de María Verónica Ramírez y que, a través de cuatro cortometrajes entrelazados por una secuencia de tango en stencil, propone una visión poética, *for export*, de Buenos Aires. Cada cortometraje compone un relato individual a cargo de distintos directores: *Meado por los perros* de los hermanos Pablo y Florencia Faivre, *Claustropolis* de Pablo Rodríguez Jáuregui, *Bu Bu* de Carlos y Lucas Nine, y *Mi Buenos Aires Herido* dirigido por Caloi con asistencia de Rodríguez Jáuregui. *Stencil Tango* fue realizado por Juan Pablo Zaramella y Mario Rulloni. La película tuvo su estreno el 3 de mayo de 2012, y cinco días después fallecería Caloi, víctima de un duro y desgastante cáncer.

## Reflexiones finales

*Caloi en su Tinta*, si bien se originó como un programa de televisión – que fue emitido por diecisiete años en la televisión abierta de la República Argentina – es también una persona jurídica que desde 1990 actúa en forma fuertemente institucionalizadora, legitimadora en el campo de la animación en nuestro país.

Si bien en el imaginario se concibe a Caloi como el principal responsable del proyecto, *Caloi en su Tinta* fue desde un primer momento una propuesta colectiva trabajada en equipo; e inferimos que una de las personalidades más influyentes sobre el accionar de este colectivo fue la de María Verónica Ramírez, directora y productora general del programa televisivo.

A través de las acciones de exhibición y gestión cultural desarrolladas – que incidieron principalmente en el panorama de la animación en Buenos Aires y, en segundo término, en el resto del país – *Caloi en su Tinta* superó ampliamente la categoría de formato o producto televisivo o para transformarse en una marca de pleno derecho.

## Referencias Bibliograficas

CT PRODUCCIONES (Caloi en su Tinta Ltda)

(Sin fecha) Biografía: Carlos Loiseau (Caloi). Sitio web de *Caloi en su Tinta* (versión html). Documento web. Disponible online en <<http://www.caloi.com.ar/biografia/biografia.htm>> (Última consulta 12/6/2013)

(Sin fecha) Historia>Bio. María Verónica Ramírez. Sitio web de *Caloi en su Tinta* (versión flash). Documento web. Disponible online en <<http://www.caloiensutinta.com/site.html>> (Última consulta 13/6/2013)

(2010): Argentina en Annecy 2012 (Blog). Disponible online en <<http://argentinaenannecy.blogspot.com.ar>> (Última consulta 14/6/2013)

CALOI (2010): “Caloi en su Tinta”. Documento web. Disponible online en <<http://www.caloi.com.ar/caloiensutinta/ensutinta.htm>> (Última consulta 13/6/2013)

CALOI, RAMÍREZ María Verónica, PEÑA Fernando (1995): *Folleto de la Muestra Retrospectiva de Cine Animación Argentino (1935-1995)*. Buenos Aires.

CAÍNO, Omar (2012): Caloi (Carlos Loiseau) y “Caloi en su Tinta”. Documento web. Disponible online en <<http://pensarencine.blogspot.com.ar/2012/05/caloi.html>> (Última consulta 13/6/2013)

COLABORADORES DE WIKIPEDIA (2013): Salone Internazionale dei Comics. Wikipedia, L'enciclopedia libera. Disponible online en <[http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Salone\\_Internazionale\\_dei\\_Comics&oldid=61194861](http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Salone_Internazionale_dei_Comics&oldid=61194861)> (Última visita 2/9/2013)

GRUPO DE INVESTIGACIÓN Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obra. Instituto de Investigación, Universidad Nacional de Villa María.

Entrevista a Pablo Rodríguez Jáuregui, julio de 2012. Inédito.

Entrevista a Juan Pablo Zaramella, mayo de 2012. Inédito.

LAYBOURNE, Kit. (1998): *The Animation Book*. Three Rivers Press. New York.

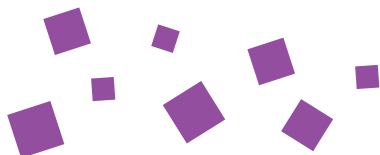
MELL, Natacha. (1986): Trabajo de Investigación “Cine de animación en la Argentina”. Museo del Cine “Pablo Cristian Ducrós Hicken”. Buenos Aires. Inédito

RULLONI, Mario (s/f): Bio Mario Rulloni. Disponible online en <<http://www.rulloni.com>> (última consulta 14/6/2013)

## *Caloi en su Tinta* y su influencia en la animación argentina

VALENTINI, Juan Manuel (2002): “Entrevista a Caloi: El programa es un gran negocio para la educación del país”. *El Confesionario* (publicación web). Disponible online en <<http://www.elconfesionario.com.ar/entrevistas/caloi.shtml>> (última consulta 12/6/2013)

VALENZUELA, Andrés (2012): “Un espacio vacío y una tribuna que ya no tira papelitos”. *Página 12* del 9/5/2012. Disponible online en <<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/18-25164-2002-01-07.html>> (Última consulta 12/6/2013)



**Alejandro Rodrigo González:**

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Alejandro R. González: “*Caloi en su Tinta* y su influencia en la animación argentina”

Pág. 71 - 86, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



Los recursos de lenguaje que advienen de la estereoscopia aplicados a la animación en el marco de la era digital

Los recursos de lenguaje que advienen de la estereoscopia aplicados a la animación en el marco de la era digital

## Resumen

Este estudio defiende que la técnica 3D estereoscópica, de la mano de la tecnología digital, logrará aportar al relato Audio Visual, sobre todo a la animación, recursos de lenguaje que lo enriquezcan en sus modos de representación contra los que creen que esta nueva aparición del fenómeno es pasajera. También reflexiona cómo el 3D estereoscópico vuelve a ser parte del espectáculo cinematográfico en consecuencia de la necesidad del espectador de expresar su subjetividad a través de esta morfología, una subjetividad construida desde el paradigma de la era digital que incluye virtualidad y multidimensionalidad. El resurgimiento de esta técnica pone en evidencia la necesidad del espectáculo cinematográfico de reinventarse a sí mismo para seguir dando respuestas a las necesidades del ser humano de habitar, identificarse y verse representado en el relato.

Además este estudio reflexiona cómo el público, siendo parte integrante desde modelo de negocio, recibe los avances tecnológicos y los del ámbito de la construcción del discurso con naturalidad.

La lógica de producción del género animación se transfiere a las producciones de acción en vivo y los límites entre ambas se desdibujan. La técnica 3D estereoscópico se suma en la búsqueda del espectador en lograr inmersión sensorial.

## Abstract

**Palabras Claves / Key Words:** Animación - Estereoscopia - 3-D - Lenguaje Audiovisual - Inmersión Sensorial

Los recursos del lenguaje que advienen de la estereoscopia...

### **El 3-D estereoscópico de la mano de la tecnología digital vuelve para quedarse.**

Probablemente el Panorama del siglo XVII fue el precedente de las tecnologías de la realidad virtual. Eran gigantescas pinturas circulares, puestas en escena en edificaciones, circulares construidas expresamente, que permitía una visión de 360° al espectador, con asombrosa habilidad para crear la sensación de que se estaba de pie en el lugar de la representación y proporcionar la inmersión del observador (aryse.org)

A principios del SXIX los *Panoramas* se pusieron de moda, miles de personas se reunían para presenciar las últimas representaciones espectaculares de la naturaleza, escenas de batallas y lugares exóticos, vistas de ciudades importantes del mundo, etc. Se convirtió pues, en la primera realidad virtual inmersiva.

Los periódicos se refieren una y otra vez al *impresionante* efecto producido por el panorama, su asombrosa habilidad para crear la sensación de que se estaba de pie en el lugar de la representación (Times, 09 de mayo 1789).

En este camino la búsqueda de una representación tridimensional encuentra en la investigación de Sir Charles Wheatstone su primer paso concreto.

In 1833 Sir Charles Wheatstone created a mirror device for viewing two slightly different angles of the same picture that resulted in a three-dimensional rendering of the original painting or drawing. (Hayes,1) <sup>1</sup>

Las investigaciones realizadas por Sir Charles Wheatstone derivarán, en 1838, en el planteo de una teoría de la estereoscopia y la realización de fotografías sustituyendo las pinturas en un sistema portátil de visualización. Para esta época en muchos hogares norteamericanos se encontraban estos aparatos, siendo unos de los temas más editados las imágenes documentales de la Guerra de Secesión Estadounidense

---

1. "En 1833 Charles Wheatstone crea un instrumento de espejos que permite observar dos ángulos ligeramente diferentes de la misma imagen que resulta en una percepción tridimensional de la pintura o dibujo." (Trad. a.)



(1861-1865). Alrededor de 1870 la clase media, en franca formación, tiene este elemento presente en sus sueños de consumo. En la actualidad este concepto de producto todavía está presente en la línea de juguetes infantiles. Es posible adquirir en las jugueterías, por ejemplo, un pequeño aparato que trae imágenes de Barbie en 3-D con el sistema de una ruedita con transparencias que se posicionan alternadamente en cada ojo y además son intercambiables (otorga la posibilidad de comprar repuestos y sumar motivos a la colección)

En 1926 vivimos el advenimiento del *Polyvision*, fue un paso más en la búsqueda de una inmersión del espectador en el relato. Cuando Abel Gance concibe un sistema de tres cámaras que proyectadas en simultaneo logran escenas panorámicas. La película que estrenó este sistema fue *La batalla final de Napoleón* (1926).

Abel Gance viewed the tree-screen process as a means of representation that would permit him to capture the breadth of his subject matter as well as to get on screen the Thousand of extras he had hired for certain spectacular sequences. ( Belton, 39).<sup>2</sup>

El formato *Polyvision* así como el *Cinerama* tuvo una cuestión técnica que era la unión entre las tres pantallas. En la proyección se podían ver las líneas verticales que dividían las mismas interrumpiendo la idea de continuidad espacial que se quería lograr en la representación panorámica propuesta. El cometido de Gance, este efecto *crowd* de multitud, hoy se logra con *softwares* específicamente diseñados como el MASSIVE (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment) que fue desarrollado originalmente en Wellington, Nueva Zelanda cuando Peter Jackson requería un *software* que permitiese a ejércitos de cientos de miles de soldados combatir en escenas de batallas como la de los orcos del Señor de los Anillos. Un problema que no se había resuelto en el cine antes. Esta herramienta es un recurso de construcción para el discurso audiovisual que adviene de la animación. Estos *clips* de animación pre-grabados pueden provenir de sesiones de

---

2. Abel Gance vio el proceso de tres pantallas como un medio de representación que le permitiría capturar la amplitud del asunto en cuestión, (en este caso la película *La batalla de Napoleón*) así también como para colocar en escena los miles de extras que había contratado para ciertas secuencias espectaculares." (Trad. a.)

Los recursos del lenguaje que advienen de la estereoscopia...

captura de movimiento, o ser animados a mano con otros paquetes de *software* de animación 3D.

El gran aporte de *Polyvision* fue ser el antecesor del *Cinerama*, este fue el momento en que registramos la oferta de cine 3D en forma de publicidades que, para aquel entonces, ya prometían inmersión sensorial:

...used a saturation advertising campaign in newspaper and on radio to promote the excitement aspect of the cinerama... which cinerama you won't be gazing at more screen you'll find yourself swept into the picture, surrounded with sight and sound... (Belton, 98)<sup>3</sup>

## **El espectáculo cinematográfico, un modelo de negocio que reinventa a si mismo**

Durante enero del 2013, visitando un sitio arqueológico en Brasil, *Pedra Pintada en Barão de Cocais, Minas Gerais*, me encuentro con una pintura rupestre emplazada de forma horizontal en un panel de piedra de 27 metros de largo, donde las imágenes que representan las actividades desarrolladas por aquella sociedad están puestas en escena con intención de representar movimiento y narrar. Estuvo inmediatamente presente la intención de registrar esta materialización discursiva con las cámaras que poseíamos. Fue inútil. Aquel sentirse identificado con el hombre prehistórico que dibujó en aquellas piedras no se reflejaba en el modo de captura disponible: una simple cámara fotográfica.

Este acontecimiento ganó otra dimensión cuando tomo conocimiento que, recientemente, en el año 2011 el director alemán Werner Herzog fue convocado para realizar una película que diera a conocer al mundo las pinturas rupestres encontradas en la cueva *Chauvet*, la cual fue descubierta en 1994 y cerrada para su preservación. *Cave of Forgotten Dreams (La cueva de los sueños olvidados)* todavía no es-

---

3. "...utilizaba una masiva campaña publicitaria en radio e periódicos para promover el aspecto excitante de Cinerama... Con cinerama no estarás mas contemplando la pantalla, te vas a encontrar transportado al interior de la película, rodeado de imágenes y sonido." (Trad. a.)

trenada en nuestro país, es la primera producción de Herzog en 3D estereoscópico. Muchas disgresiones se han hecho sobre la elección del formato. Rescato sus declaraciones respecto a la representación del movimiento presente en las pinturas en imágenes fijas, en las que sostiene que las mismas son casi cinematográficas y resalta cómo las morfologías de las paredes de la cueva son utilizadas por los artistas en el plano expresivo, y no sólo como soporte para la impresión pictórica. En las entrevistas realizadas al director el tema más recurrente es el por qué de la elección de la utilización del 3D estereoscópico a la que respondió que no sería posible transmitir esta experiencia única de estar en presencia de tamaña grandeza ancestral, realizada 30 mil años atrás de otra forma, que pudiera representar esta transdimensionalidad, esta atemporalidad que apostó lograr con el 3-D estereoscópico.

Rescato este aporte a esta discusión haciendo énfasis en el cuestionamiento que Herzog se hace sobre ¿Cómo lograron éstas personas, separadas por el abismo del tiempo, percibir las imágenes que pintaron?<sup>4</sup>. El abismo del tiempo es el espacio que creo que venimos a llenar con este modo de representación. El 3-D estereoscópico nos permite ensayar una forma de representarnos a nosotros mismos en nuestro aspecto multidimensional.

La película de animación *Epic (El Reino Secreto)* 2013, en 3-D estereoscópico de Blue Sky, utiliza de forma muy dosificada los recursos de lenguaje que vienen siendo experimentados en el 3-D estereoscópico en pro de la narrativa. Los más destacables envuelven la perspectiva, la profundidad de campo y la ruptura de la sexta ventana, como podemos detectar en otras producciones. Lo diferencial de esta realización es que la temática de la película explora la existencia de otras dimensiones posibles en convivencia simultánea con la dimensión en la que vivimos nosotros. El guión del film utiliza como personaje a un científico que, dotado de metodología y recursos, intenta comprobar la existencia de un mundo paralelo, coexistente al nuestro en otra dimensión. Mundo que él percibe pero del cual no consigue recoger pruebas de su existencia.

---

4. <http://mexico.cnn.com/historias-extraordinarias/2011/03/26/una-cueva-es-el-escenario-de-una-pelicula-3d-del-director-werner-herzog>

Los recursos del lenguaje que advienen de la estereoscopia...

La temática dimensional de *Un Reino Secreto* que convive con el nuestro se potencia con el formato 3-D estereoscópico elegido para su diseño y producción y el formato se beneficia de su temática. Esta doble vía está patrocinada por la tecnología disponible en programas de animación con mayor capacidad de resolución a los problemas demandados por el proyecto y de la calidad de la exhibición final del film con la utilización de una interface técnicamente comprobada: los anteojos 3-D en las salas equipadas digitalmente. Sus antecesores analógicos fueron inmortalizados en la foto del público en la proyección de *Bwana Devil* en el *Paramount Theatre*.

Según Aumont: “todo objeto es en sí mismo un discurso, transmite a la sociedad en la que se hace reconocible una cantidad de valores que representa y cuenta” (1996: 90) La utilización de una interface de observación implica una pre disposición del espectador a ingresar a una nueva forma de percepción del espectáculo y a una práctica social que introduce un elemento de identificación. El espectador elige el formato, paga más por él, siente pertenecía y la ostenta.

### **Fronteras desdibujadas entre la animación y la acción en vivo**

La lógica de producción del género animación se transfiere a las producciones de acción en vivo, generando así que sus fronteras están cada vez más desdibujadas. El concepto de composición (entiéndase composición como el ajuste y sumatoria de las capas que componen cada uno de los planos de la película) inherente a los modos de producción de la animación se ve desplazada a las producciones de acción en vivo. Concepto constituyente del 3-D estereoscópico, dado que para este formato siempre habrá por lo menos dos imágenes del mismo objeto levemente corridas de eje que compuestas resultaran la percepción estereoscópica lograda en la proyección. Esta idea viene a corroborar lo dicho por esta convocatoria que un “film animado es una combinación de distintos materiales, provenientes de múltiples fuentes, que logran coherencia y unidad a través de la propia animación”

---

5. <http://petapixel.com/2012/12/01/iconic-photo-watching-bwana-devil-in-3d-at-the-paramount-theater/>

(ANIMA 2013 - convocatoria al foro académico).

En *Avatar*, 2001, James Cameron, incorpora los avances de la captura de movimiento aplicada a la animación de personajes generados por ordenador que interactúan con personajes en vivo. Una producción de esta naturaleza tuvo que esperar años la construcción de *softwares* específicos que resolvieran los deseos de expresión que conllevaban el proyecto, como ser los de captura de movimiento desarrollados por WETA. Efectivamente “La animación es un arte heterogéneo con el poder de dar vida a aquello sobre lo que se posa”. (ANIMA 2013 - - convocatoria al foro académico).

El estreno de la película *Life of Pi* en 3D. (*Las Aventuras de Pi*) el 21 de noviembre de 2012, dirigida por Ang Lee viene a aportar a la discusión la cuestión sobre las fronteras entre la animación y la acción en vivo, y la absorción de los modos de proyectar y producir discurso audiovisual proveniente de la lógica de producción de la animación y además constatar la incorporación de los recursos de lenguaje específicos del 3D estereoscópico en el relato.

Con un presupuesto aproximado de U\$S 120 000 000 y recaudación por U\$S 604 384 111, distribuida por la *20th Century Fox* de la mano de la tecnología digital *Life of Pi* es una película donde el personaje principal Pi, actuado por Suraj Sharmase, se ve atrapado en un bote con un tigre, al cual llama Richard Parker, y otros animales, todos ellos generados por ordenador al igual que la isla fantástica a la que llegan y los peces que vuelan sobre su cabeza en la mar.

Para la secuencia en el océano, y casi la totalidad de la película, el diseño de producción eligió capturar en vivo al joven Pi en un bote real en una pileta de muy pocos metros cuadrados y luego componer la escena con los demás elementos animados. Desde la experiencia del espectador, muchos salimos de la sala de exhibición sin poder tener la certeza si Richard Parker es real o virtual.

Lo que si sabemos es que sentimos que las posibilidades proporcionadas por este modo de representación habilitado por la tecnología estereoscópica nos permitió vivir “Una Aventura Extraordinaria”, estar en el interior del bote sintiendo en carne propia la lucha de Pi por so-

Los recursos del lenguaje que advienen de la estereoscopia...

brevivir, la relación que desarrolla con Charlie Parker y su proceso de transformación.

“ El mismo estremecimiento que recorrió a los espectadores de la película de Lumière, La llegada del tren a la estación (1895) ha sido el centro de numerosas reflexiones y debates sobre cine, que han intentado definir la especialidad (en oposición a la pintura, a la fotografía...) o definir los fundamentos técnicos y psicológicos de la impresión misma y analizar sus consecuencias en la actitud del espectador frente al cine.”(Aumont, 1996: 148)

Lejos del pesimismo de los Hermanos Lumière, que creyeron que su invención no tenía ningún futuro, el cine ganó existencia y transcendencia como lenguaje para dar cuenta de la necesidad de narrar del ser humano, generando además una nueva práctica social y un modelo de negocio. Así como la introducción del sonido generó grandes cambios en el lenguaje cinematográfico, la estereoscopia en la plataforma digital está viviendo una etapa semejante.

Sostengo la supervivencia del 3D estereoscópico contra los que crean que se trata de una moda pasajera. Creo que desde una prefiguración de sí mismo modificada y posibilitada por la tecnología el sujeto incorpora su multidimensionalidad a su experiencia de consumidor de espectáculo, adopta una actitud proyectual donde la experiencia humana de vivir en la tercera dimensión encuentra un correlato en los modos de representación y construcción de la narración.

El arte de narrar de la mano de los recursos específicos de la animación sumados a los avances de lenguaje específicamente aportados por la estereoscopia están dando a conocer experiencias concretas de nuevas formas de representación que además vienen de encuentro a un modelo de negocio que se encontraba deprimido y que amplía sus fronteras en esta plataforma tecnológica. El público quiere saber de qué se trata y está dispuesto a pagar un 40% más por la entrada para vivir una experiencia en tres dimensiones.

Los recursos de la estereoscópica, tanto de captura en vivo como de generación de imágenes por ordenador, afectan la inmersión sensorial en la experiencia del espectador que además de la visión involucra los demás sentidos.

El género de animación suma a sus elementos específicos de lenguaje nuevas herramientas para la construcción del discurso en el campo de la representación de la perspectiva, nuevas opciones de utilización del paralaje y la ruptura de la sexta ventana. O sea, esta todo por verse todavía pero, el impacto en los últimos diez años de este formato en la producción y en la creación de salas de exhibición ( más de 200 en nuestro país) permite agregar que además mucho se está por experimentar incorporando estos avances al *Mapping 3D estereoscópico*, interfaces 3D estereoscópicas para video juegos, escenografías estereoscópicas y holográficas para espectáculos en vivo.

## Referencias Bibliográficas

ARNHEIM, Rudolf (1972): *Arte y Percepción Visual*. Buenos Aires: Eudeba.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain y otros (1996): *Estética de Cine*. Buenos Aires: Paidós.

BARRENA, Sara Fernández (2003): *La creatividad en Charles Peirce: Abducción y Razonabilidad*. Tesis doctoral. Universidad de Navarra, Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Filosofía. Pamplona.

BELTON, John (1992): *Wildscreen Cinema*. London: Harverd University Press

BERGER, Peter y LUCKMANN, Thomas (2006): *La construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires: Amorrortus.

BLAIR, Preston (1994): *How to animate film cartoons*

BURCH, Noël (1970): *Practica del Cine*. Madrid: Fundamentos.

HAYES, R. M. (1989): *3-D Movies A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*. Jefferson. North Carolina: Mc Farland & Company, Inc, Publishers.

GERBASE, Carlos (2003): *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: Edipucrs.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993): *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Càtedra.

MENDIBURU, Bernard (2009): *3D Movie Making, Stereoscopic Digital Camera from Script to Screen*. Elsevier Inc

Los recursos del lenguaje que advienen de la estereoscopia...

MUYBRIDGE, Eadweard (1957): *Animals in motion*. New York: Dover Publications.

MUYBRIDGE, Eadweard (1955): *The human figure in motion*. New York: Dover Publications.

PANOFSKY, Erwin (2000): *Sobre el estilo. Tres ensayos inéditos*. Barcelona: Paidós.

PÉREZ CARREÑO, Francisca (1988): *Los placeres del parecido. Icono y representación*. Madrid: Visor.

PERISIC, Zoran (1978): *The focal guide to shooting animation*. London: Focal Press Ltd.

PERISIC, Zoran (1978): *Los dibujos animados - Una guía para aficionados*. Barcelona : Ediciones.

PERISIC, Zoran (1976): *The animation stand*. London: Focal Press Ltd.

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo (2006): *Arte y Técnica de la Animación*. Buenos Aires: Editorial La Flor.

SAITTA, Carmelo (2003): *La Banda sonora. Apuntes para el diseño de la Banda sonora en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires: FADU - UBA.

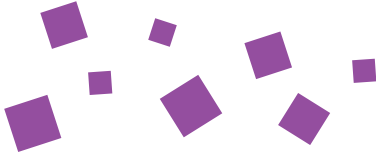
SARQUIS, Jorge (2003): *Itinerarios del Proyecto1 Ficción epistemológica y 2 Ficción de lo real*. Buenos Aires: Nobuko.

Panorama de Barker: <http://www.aryse.org/la-vision-total-el-panorama-de-barker/>

Life of Pi: [http://es.wikipedia.org/wiki/Una\\_aventura\\_extraordinaria](http://es.wikipedia.org/wiki/Una_aventura_extraordinaria)

Herzog: <http://mexico.cnn.com/historias-extraordinarias/2011/03/26/una-cueva-es-el-escenario-de-una-pelicula-3d-del-director-werner-herzog>





**Marlene Nascimento Da Silva:** Bacharel en Ciencias de la Comunicación por la ECA de la Universidad de San Pablo, Brasil y Doctorando en Diseño en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Investiga los aportes al lenguaje audiovisual de la técnica 3D Estereoscópica aplicados a la animación. Se desempeña como Profesora universitaria en las áreas del diseño de imagen y sonido, de la disciplina proyectual y de la comunicación especializada en ANIMACIÓN. Desarrolla y gestiona proyectos audiovisuales. Directora, realizadora, creativa, guionista y Post productora. Video Artista. Productora de Festivales.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Marlene Nascimento Da Silva: "Los recursos de lenguaje que advienen de la estereoscopia aplicados a la animación en el marco de la era digital" - Pág. 87 - 97, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)  
<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>  
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



## De animador a animador: sobre el fenómeno de la *meta-animación* en la Argentina

### From one animator to another: About the *meta-animation* phenomenon in Argentina

#### Resumen

En esta comunicación abordamos un fenómeno poco explorado teóricamente al que denominamos *meta-animación*, término que acuñamos para describir, interpretar y reflexionar acerca del fenómeno de referenciación y auto-reflexión que opera dentro del propio campo de la animación. En sus operaciones dialógicas no sólo se genera una obra de animación que alude a otra(s) de sus congéneres, sino que en ese mismo movimiento se vincula, a modo de préstamos e influencias, con las artes visuales, audiovisuales, y la música, como las más relevantes.

Dos producciones gestadas en Rosario, *Los misterios de Trulalá* y *Trulalá City* retoman el universo de personajes y situaciones creadas por Manuel García Ferré y se posicionan frente a este innegable referente de la animación en Argentina.

Este trabajo, entonces, es el producto de una doble búsqueda como investigadoras de la animación nacional: por un lado, revisar el trabajo de un grupo de creadores alejados del epicentro de lo que algunos denominan la industria de la animación; por otro, dotar de inteligibilidad a ciertos procesos dialógicos dentro del propio campo en los que se vislumbra una estrategia de referencialidad que concebimos como *meta-animación*.

#### Abstract

This paper deals with a poorly theoretically explained phenomenon that we define as *meta-animation*, a term that we coined in order to describe, to interpret and to reflect about the referential and self-reflective phenomenon that operates in the animation field. In its dialogical operations, not only is an animation piece generated that refers to other(s) of its kind, but also in that same movement is linked, in the way of borrowings and influences, with the visual arts, the audiovisual arts, and music, as the most relevant.

Two productions made in Rosario, *Los misterios de Trulalá* and *Trulalá City* use the characters and the situations of the universe built by Manuel García Ferré and position themselves in front of this undeniable referent of Argentine animation.

This work is, therefore, the product of double search as researchers of national animation: on one side, to revise the work of a group of creators located away from the epicenter of what some call the animation industry; and on the other, to give intelligibility to certain dialogical processes inside the very own field where it glimpses a referentiality strategy that we conceive as *meta-animation*.

**Palabras Claves / Key Words:** *Meta Animación* - visibilidad - *animadoc* - retosarcasmo

## De *animador a animador*<sup>1</sup>

Si trazamos una cartografía de ese terreno exuberante, sinuoso y diverso de la animación nacional, reconocemos en Manuel García Ferré a un exponente de la cultura de masas al que inscribiremos como parte constitutiva de la *animación-comercial-de-entretenimiento*. Vinculado a esto último consideramos que toda aseveración acerca de la existencia de una industria de la animación en Argentina implicaría ingresar en una polémica quizás relevante pero que no es objeto de este trabajo, entonces ¿por qué referir a ella? Porque surge la necesidad de situar con más precisión a las creaciones animadas de García Ferré cuya empresa ha sido la de mayor continuidad y rendimiento en la historia de nuestro país. De esta forma podemos ubicarlo en una modalidad de producción a la que Sáenz Valiente<sup>2</sup> ha denominado *trabajo de estudio* para distinguirlo de la *obra de autor*.

Francamente alejados de ese mojón topográfico se identificarían distintos representantes de la *animación-de-autor* entre los cuales existiría un claro consenso en vincular a un conjunto de creadores santafesinos ligados a Luis Bras, asociados a *El Sótano Cartoons*, y a los que puede concebirse como una nueva generación que, a partir de fines de los 80's y durante los años subsiguientes, dotará a Rosario de una importante visibilidad dentro del espectro de la animación argentina. Al igual que otros colectivos de animación (*Malcriados*, *Mugneco*, por ejemplo) emergen desde la marginalidad y comparten: "la juventud, la independencia, la formación interdisciplinaria (...) y la mezcla de técnicas (...). Además de la falta de espacios para la exhibición, los une la irreverencia, la incorrección política, la ferocidad crítica con historias cargadas de ironía y humor negro".<sup>3</sup>

Este trabajo, entonces, es el producto de una doble búsqueda como investigadoras de la animación argentina: *por un lado*, revisar

---

1. Las reflexiones presentadas en este trabajo son resultado de una investigación en curso titulada *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras* con subsidio de la UNVM (2012-2013); dirigida por Cristina Siragusa y co-dirigida por Alejandro González.

2. SAENZ VALIENTE, Rodolfo (2011): *Arte y técnica de la animación*. BsAs, Ediciones de La Flor.

3. REVISTA DE ARTES N°12, *Cine de Animación en la Argentina*, Enero/Febrero 2009. Buenos Aires <http://www.revistadeartes.com.ar>

el trabajo de un grupo de creadores alejados del epicentro de lo que algunos denominan la industria de la animación; *por otro*, dotar de inteligibilidad a ciertos procesos dialógicos dentro del propio campo en los que se vislumbra una estrategia de referencialidad que denominaremos *meta-animación*.

Conceptos tales como *meta-comunicación*, *meta-televisión* y *meta-ficción*, por ejemplo, con los que se da cuenta de fenómenos vinculados a la *referencialidad* en distintos niveles de la comunicación (más allá de la diferencia epistemológica de su procedencia), han resultado provocativos y sugerentes para establecer un primer acercamiento conceptual-analítico de ciertas prácticas presentes en la animación nacional (aunque susceptible de hallarse en otras latitudes). A continuación, y de manera sintética, exponemos algunas precisiones sobre dichas nociones que nos permitirán delimitar los contornos y rasgos específicos del fenómeno de la *meta-animación*.

Del enfoque interaccional, que define a la *meta-comunicación* <sup>4</sup>, se recupera el énfasis puesto en el carácter referencial (comunicar algo acerca de la comunicación) explícito y significativo, es decir, se destaca la existencia de ese componente o nivel de la comunicación (que se distingue del contenido de la misma) cuya voluntad tiende a dotar de sentido y a definir el contexto o marco en el que se desenvuelve las relaciones entre los participantes. Aquí se destaca el carácter empírico y psicológico de la mirada analítica y el interés recae sobre las microacciones y las interacciones de sujetos concretos siempre *en situación*.

Desde otra perspectiva, en las pantallas televisivas de los 90`s se evidencia con profunda claridad un giro metadiscursivo <sup>5</sup>, movimiento

---

4. Las siguientes citas expresan la manera de definir la noción de *meta comunicación* por parte de algunos de los referentes de esta corriente teórica:

*Cuando dejamos de utilizar la comunicación para comunicarnos, y la usamos para comunicar algo acerca de la comunicación, cosa que es inevitable cuando investigamos sobre la comunicación, utilizamos conceptualizaciones que no son parte de la comunicación, sino que se refieren a ella* (Watzlawick, Beavin y Jackson, 1991:41)

*... las configuraciones de las piezas sobre el tablero 'carecen de significado' como tales, mientras que las aseveraciones 'acerca' de tales configuraciones son significativas* (Watzlawick, Beavin y Jackson, 1991:42)

5. "El nombre Metatelevisión lo formulé cuando comencé a estudiar estos programas. Mientras tanto, se ha comenzado a denominar a esta televisión, auto-referencial. Es una expresión que

reconocible también en otros lenguajes y soportes. Con la noción de *meta-televisión* se alude a “la capacidad del espectador de identificar el artificio televisivo, la intertextualidad y la estructura reflexiva del medio (Olson, 1987)”<sup>6</sup>. De esta manera, y a diferencia de la visión teórica anterior, aquí hay una preeminencia de los procesos discursivos operados a nivel de la construcción de sentido en las textualidades propias de la televisión.

Finalmente, y ligado a la cuestión de la narratividad y a la posición previamente mencionada, retomamos algunas proposiciones acerca de la *meta-ficción* cuyas estrategias “recuerdan al espectador que se encuentra ante un discurso audiovisual capaz de desvelar su propia condición de artificio, proyectando así un examen sobre la naturaleza de la representación audiovisual y sus limitaciones para ser reflejo de lo real”<sup>7</sup>. El principio de transparencia y verismo es el que se ve fuertemente impactado, dado que aquellos componentes que aseguran el dispositivo de la ilusión ficcional antes *invisibles* ahora se vuelven *visibles* al público como parte de un movimiento reflexivo. Tras lo expuesto consideramos que en los procesos propios de la *meta-animación* emergen las siguientes propiedades:

- a) Un dispositivo propio de la recursividad y la alusión directa, *la animación dentro de la animación*, que puede asumir diversas modalidades en términos expresivos. Pero también puede constituirse en *el* tópico central al que refiere la obra.
- b) El carácter dialógico puede apelar a re-tomar estilos estéticos, técnicas de animación aplicadas, entre otras, porque lo que

---

aparece con frecuencia en las críticas mediáticas y que, incluso, forma ya parte del léxico de algunos creadores de este tipo de programas. Por eso, quizás sea tarde ya para que reciba otro nombre. No obstante, no estoy convencido de que sea un nombre afortunado. Por una razón bastante fácil de comprender: estos programas no son autorreferenciales, no atienden a sí mismos, sino que se ocupan de otros, de lo que, por afuera de ellos mismos, los demás ponen en el aire” CARLON, Mario (2006): *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, La Crujía, pp. 280

6. TOUS, Anna (2009). *Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses*, en Comunicar N°33 Vol. XVII Revista Científica de Educomunicación. pp. 177.

7. GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum (2009). *El espejo roto: la meta-ficción en las series anglosajonas*, en RLCS, Revista Latina de Comunicación Social N° 64, La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna.

importa es *desnaturalizar* todo aquello que refiere a cuestiones estéticas y/o técnicas, por ejemplo. Indudablemente implica, también, una actitud de inter-penetraciones con otras artes (visuales, audiovisuales, música, entre otras) inconfundible del *hacer-animación* pero que se profundiza en función de la necesidad de incluir variados recursos a la construcción de la propia *visión*.

c) La *meta-animación* se proclama así misma como un discurso complejo plagado de citas explícitas, en nuestro caso, de obras de animación (universos diegéticos, estilos estéticos, formas de abordar ciertas técnicas, etc.). Por lo que se activa un dispositivo de la interpretación que exige, o al menos propone para su apreciación, la posesión de una *enciclopedia intertextual*<sup>8</sup>. El animador, de esta manera, genera una serie de indicios, a modo de guiños cómplices con sus espectadores *expertos*, para disfrutar de un recorrido que exige un mayor esfuerzo comprensivo, y por ende más comprometido y *gozoso*.

d) La *meta-animación* implica una distancia crítica entre el texto-referente y el nuevo texto creado, lo que implica un ejercicio de reflexividad por parte de su autor (o autores) que se expresa en la obra animada.

A los fines de interrelacionar estas ideas con prácticas concretas halladas en la producción animada argentina, hemos seleccionado dos trabajos, *Los misterios de Trulalá* y *Trulalá City*, provenientes de directores de animación de Rosario y que refieren al universo *Hijitus/Trulalá* creados por Manuel García Ferré. En los mismos se efectiviza un mecanismo de referencialidad, por lo que los concebimos como dos alternativas que coadyuvan a ilustrar la *meta-animación* dado que, con distintas estrategias de distanciamiento crítico, se posicionan con respecto a la producción del animador español.

---

8. ECO, Umberto (1994). *Innovation et Répétition. Entre esthétique moderne et post-moderne*, en Réseaux N°68. CNET.

Tal como se expresó con anterioridad, los creadores santafesinos considerados en este trabajo poseen una tradición forjada alrededor de la figura de Luis Bras. Desde 1996 a 1998 un conjunto de ellos dicta en Rosario los talleres de formación de *El Sótano*<sup>9</sup> en los que se destacan, a nivel de la organización general, Esteban Tolj y Pablo Rodríguez Jáuregui. A partir de esta experiencia surgirá *El Sótano Cartoons* integrado por Tolj, José María Beccaría (BK&Basta) y Diego Rolle:

...el punto de encuentro que significa Luis Bras comienza a diversificarse estéticamente. Son ahora los nuevos animadores los encargados de revitalizar, de modificar las reglas de juego (estéticas, tecnológicas, pedagógicas) del cine-animación que se produce en Santa Fe<sup>10</sup>

Este colectivo, entonces, ha asumido una defensa de las prácticas de creación independiente basada fundamentalmente en la experimentación con las técnicas de animación; la divulgación de la producción animada santafesina (el documental *El mundo animado de Bras*, el DVD doble *40 años de animación rosarina*, y el libro *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*); y la docencia. Estas apuestas se han sostenido a partir de la convergencia de una serie de acciones: la creación de la *Escuela para Animadores*, la conformación de la *Cooperativa de trabajo Animadores de Rosario Ltda.*, y el *Centro Audiovisual Rosario (CAR)*.

## Comic forever, de la viñeta a la gran pantalla

Con orígenes en la historieta, en las páginas de las revistas infantiles *Billiken* y *Anteojito*, los personajes de *Hijitus* y *Anteojito* desarrollaron sus aventuras en múltiples lenguajes de la comunicación mediática, ingresando al mundo doméstico de sus *fans* a través del *merchandising*<sup>11</sup>. Ese carácter *transmedial* de sus producciones posibi-

---

9. "...*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, Leandro (2012): *La pantalla dibujada. Animación desde Santa Fe*. Rosario, Ciudad Gótica, pp. 63.

10. ARTEAGA, Op. Cit., pp. 64.

11. La venta de los derechos de los personajes a *Fel-Fort* para incluir los muñequitos en los chocolates *Jack* le permitió a García Ferré financiar sus largometrajes.



litó que se expandieran los cartoons locales, convirtiéndose en parte de la experiencia de fruición de niños de distintas generaciones.

Producido por el *Centro Audiovisual Rosario* y la *Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda.*, *Los misterios de Trulalá* (2012) es un *documental animado* ó *animadoc* en el que se rinde homenaje a la figura de Manuel García Ferré y en el que se indaga históricamente acerca de cómo se llegó a la experiencia *Hijitus*; quiénes fueron sus responsables; cuáles fueron las motivaciones y sus logros. Las elecciones tanto del género (documental) como del subgénero (animadoc) son observadas aquí como un aspecto que nos permiten reflexionar acerca de la meta-animación de manera particular. Sin embargo, previamente, es necesario comprender las características y alcances de esta tipología documentalista objeto de nuestra atención analítica.

En principio, aseveramos que el *documental animado*<sup>12</sup> se ubica en esa zona de confluencia, por ende inestable, entre el discurso de no-ficción y la narración ficcionalizada que ha llamado la atención en los últimos años al inscribirse en el marco de los debates acerca de la problemática de la *construcción de lo real* en el amplio terreno de lo visual y lo audiovisual. Establecer la presencia del carácter híbrido de este tipo de discursos no alcanza si no se reflexiona, también, acerca de la especificidad de la convergencia que se produce. La extrañeza de este entrecruzamiento es destacada por Vidal<sup>13</sup> para quien este tipo de género se instituye a partir de una operación en la que se articula lo que en principio (o tradicionalmente) es excluyente, a saber: el *documental* con su pretensión de representación *objetiva* de lo real; la *animación* ligada a una práctica asociada a la construcción subjetiva y fantástica (esto último dado que se dota de vida-*ánima* a lo que no lo posee).

Tal como lo indica dicho autor, se gesta como resultante una

---

12. En la época del cine mudo es dable consensuar la existencia de uno de los primeros antecedentes del documental animado: *The Sinking of the Lusitania [El hundimiento del Lusitania]* (McCay, 1918). En este cortometraje prima una presentación "realista" del acontecimiento histórico desnudando, al mismo tiempo, el dispositivo de la puesta en escena.

13. VIDAL, Aram (2011). *Nuevas tendencias formales del cine documental en el siglo XXI*, en *El ojo que piensa* Revista de Cine Iberoamericano Año 3 N°4, Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara

obra que testimonia una dimensión de lo real empleando una visualidad subjetiva del creador.

El *animadoc*, entonces, es transparente en la exhibición de su *puesta en escena* lo que “permite al creador cuestionar lo representado y al proceso discursivo de toda obra audiovisual”<sup>14</sup>. Nichols, en su taxonomía acerca de las posibilidades del cine documental, refiere a la categoría que denomina *reflexivo*: “Ésta es la modalidad más introspectiva; utiliza muchos de los mismos recursos que otros documentales pero los lleva al límite para que la atención del espectador recaiga tanto sobre el recurso como sobre el efecto”<sup>15</sup>. Esta tipología es la más autoconsciente y autocrítica, una forma de representación que más que hablar de la realidad busca hacer consciente al espectador del propio medio de representación y los dispositivos. Entonces, el documental no se considera como una ventana al mundo sino como una construcción o representación de éste, ayudando a que el espectador tome una postura crítica frente a cualquier forma de representación.<sup>16</sup>

Este es un aspecto central que abona nuestra posibilidad de construcción conceptual del fenómeno de la meta-animación dado que en estas textualidades emerge abiertamente la visión del creador frente a aquello que referencia: hay posición, interpretación y testimonio en un mismo acto. Es decir, que la propia obra se convierte en declaración acerca de aquello a lo cual se alude, en este caso la producción de Manuel García Ferré, a partir de un proceso de *creación animada* en la que se expande la perspectiva subjetiva del colectivo de animación de Rosario.

Específicamente, en *Los Misterios...* se alude explícitamente a la visita de Manuel García Ferré y sus colaboradores a la Escuela de Animadores de Rosario (abril de 2008) por lo que el animadoc se propone como un homenaje. Este último como acto *público* implica un

---

14. FALLAS, Luis Fernando (2010). *Banana-Express: Cinéma-Vérité del Pensamiento*, en Revista Posgrado y Sociedad Vol. 10 N° 2. Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. pp. 57.

15. NICHOLS, Bill (1997): *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, Paidós. pp. 66.

16. *Ibid.*, pp. 93 y ss.

reconocimiento, pero ¿qué es lo que se le destaca a García Ferré? Con tono nostálgico se advierte en este corto un movimiento de recuperación de lo que podemos denominar *las memorias de la comunicación mediática nacional* en términos de distinguirlo como un pionero de la animación. En la gacetilla de prensa<sup>17</sup> en la que se informa acerca de esta obra se explicita:

En este caso homenajear desde la Escuela para Animadores de Rosario a los artistas pioneros que abrieron este sendero” [...] “El objetivo del documental es homenajear a los artistas que abrieron este camino en la década del 60 y se propone como material didáctico para todos los estudiantes y fanas de la animación.

Indudablemente, en la historia de la animación argentina, Manuel García Ferré es considerado “el” referente del “boom del dibujo animado” dado que a partir de sus creaciones más sobresalientes, *An-teojito* e *Hijitus* y la pléyade de personajes asociados a sus universos diegéticos, se consolida el proceso de popularización de la animación a partir de los años 60`s fundamentalmente a través del medio televisivo. En sus animaciones logra reunir todo aquello que lo maravilló del cine:

que en él ...se pudieran unir las artes plásticas, la música, las voces que le dan ese carácter humano tan indispensable para que tengan un contenido (García Ferré, *Los Misterios de Trulalá* 21:14 min)

Pero, al mismo tiempo, puede concebirse como un propulsor de la *animación limitada* en función de las necesidades propias de un sistema de producción en el que se debía desarrollar un gran número de trabajo en escaso tiempo lo que implicaba apelar a una economía de recursos y al diseño de personajes simples. Esta es, posiblemente, el centro de la crítica a su obra por parte de quienes voluntariamente se *apartaron* de este modo de plantear la animación.

Desde el punto de vista *estilístico* el *documental animado* al que hacemos referencia exhibe:

---

17. Disponible en <http://www.trulala.animadoresderosario.com.ar/> consultado el 25 de junio de 2013

- *Diversidad de recursos*: materiales de archivo tales como imágenes de la visita de García Ferré y sus colaboradores en 2008, entrevistas televisivas de programas varios (*El acomodador*, Canal Volver); fragmentos de animaciones (parte del acervo histórico televisual); entrevistas; animaciones actuales (pero de viejos personajes); elementos gráficos específicos de la historietita (inclusión de bocadillos en forma de globos, con sus deltas orientados, por momentos, hacia afuera a modo de comentario de un personaje/narrador fuera de cuadro o materializando lo que piensa el entrevistado); y metáforas visuales.

- *Presencia de componentes nostálgicos*: los *históricos-fans* tales como Omar Acosta y Carlos Carella son entrevistados, muestran sus colecciones, y remarcan el valor que adquirió el mundo de García Ferré, comparándolo incluso con el de Disney.

- *Despliegue de componentes descriptivos* que se evidencian con claridad en el pasaje en el que se expone cómo se producía en esa época (60s-70s) animación para televisión y publicidad.

- Se pone en tensión el principio de referencialidad erosionado por la expansión del mundo ficcional: *Larguirucho* como personaje y como enunciador. Se maneja una estética de lo que se llama ruptura de la *convención de la cuarta pared*, *Larguirucho*, desde su mundo, mira a cámara, interacciona con los espectadores actuales, se convierte en vehículo de sus dudas e interpela a su creador.

Con respecto al tratamiento visual es dable destacar:

- *Entrevistas*: A nivel de planos, los entrevistados son tomados de forma clásica, cámara normal en plano medio. La novedad es que las mismas, en el montaje, son incluidas en espacios diferentes: por momentos dentro de la viñeta de una historietita (las Aventuras de *Pi-Pío*), en la pantalla de un televisor de la época o en la pantalla de *la maquinola* del laboratorio de *Larguirucho*.

- *Picture in picture*: permite un juego de temporalidades, la superposición de discursos pasados con actuales. Esto refuerza constantemente desde qué época y mirada se está abordando el fenómeno.

En relación al tratamiento sonoro se identifica:

- *Narrador Off* en primer plano sonoro que se constituye en el principal soporte del relato y posee una función explicativa. Por momentos es un narrador involucrado emocional y generacionalmente con *Hijitus*: “los domingos los chicos podíamos ver los capítulos emitidos durante la semana en *El club de Hijitus*” (*Los Misterios de Trulalá* 32:25 min.).<sup>18</sup>

- *Voces*: la voz de *Larguirucho* está grabada por el mismo actor de antaño, *Pelusa Suero*, lo que conlleva la inmediata identificación del personaje. Esta cuestión es muy sensible al fenómeno de la *meta-animación* dado que opera como un mecanismo de reconocimiento a la tradición gestada alrededor de la figura de García Ferré. “Yo creo que una imagen tiene una voz... hay que encontrarla... cuando aparece, todo el mundo dice ‘es esa’... nadie se imaginaría que *Pucho* pudiera tener otra voz” (Nestor D’Alessandro, voz de *Hijitus*, *Cachavacha* y *Pichichus*, *Los Misterios de Trulalá* 21:44 min). En esa época, 1967, las animaciones que se veían en la televisión argentina provenían de Japón o USA. La particular forma de hablar de los personajes del universo de García Ferré ayudó a que la serie fuese un éxito comercial, el público reconocía en *Hijitus* (primera serie animada de Latinoamérica) su propia forma de hablar y de referenciar a su país y sus costumbres. *Pucho*, por ejemplo, “era un hombreador de bolsas, que trabajaba en el Abasto, ... melancólico... y no sé por qué se me ocurrió que era Gardel... mejor dicho, era agardelado... entonces tenía que hablar de una manera especial, era porteño, con esa cosa melancólica del tango...” (*Pelusa Suero*, voz de

---

18. En una entrevista realizada por el equipo de investigación a Pablo Rodríguez Jáuregui (director del documental), éste destacó la impronta que tuvo en su infancia el visionado de este programa.

*Larguirucho, Pucho, y otros. Los Misterios de Trulalá* 25:15 min)

- *Música*: se incluyen fragmentos de la música original de la serie Hijitus que se constituye como un elemento de caracterización de personajes, al mismo que permite reforzar desde lo sonoro el recuerdo del espectador.

- En las entrevistas está presente lo que Chion denomina *música de foso* aquella “que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción”<sup>19</sup>. Música que permite rellenar silencios sin enmascarar las palabras de los entrevistados, locutor, etc., fijar el ritmo interno de la narración y enlazar distintos tiempos y espacios.

- *Ráfagas de sonido* puntualizando acciones o elementos gráficos que aparecen en el cuadro, por ejemplo cuando ingresan las fajas con los subtítulos debajo de los entrevistados aportando información sobre los mismos.

Finalmente, en un diálogo franco entre la animación, las artes visuales y la música, este *animadoc* emerge como una propuesta compleja en la que se despliega un proceso de referencialidad a la vasta producción animada gestada por Manuel García Ferré. Esta operación se materializa a través de un *dispositivo imagético de la memoria* en el que son relevantes los fragmentos de animación *de otra época* (parte del acervo histórico televisual) como la inclusión de imágenes fijas que nos retrotraen al pasado (aparatos de televisión *antiguos*, retratos de familia de los 60s, dibujos animados). A lo que hay que añadir la inclusión de la breve historia de la animación argentina que se presenta lo que implica, cual cajas chinas, descubrir un acto documentalista dentro de un documental: mecanismos extraño porque emerge una pretensión sonoro-visual *objetiva* y despersonalizada en un producto documental caracterizado por la impronta subjetiva de su creador.

---

19. CHION, Michel (1990): *La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós. pp. 68.

## Erase Trulalá, cuando el siglo se va

Hemos mencionado que *El Sótano Cartoons* es un referente de la producción de animación independiente de Rosario que ha ocupado históricamente una posición marginal en el régimen de visibilidad nacional (tanto por su anclaje geográfico como por la atención lograda por los agentes expertos en el campo). Sin embargo, desde hace dos décadas, ha logrado desplazar-se de ese lugar obteniendo el reconocimiento de la crítica y logrando la preferencia de un público sagaz y conocedor del campo.

En un estilo irreverente, José María Beccaría (BK & Basta) propone *Trulalá City* un cortometraje de dibujos animados en el que retoma las aventuras desarrolladas en la diégesis creada por García Ferré y las proyecta veinte años después: ¿cuáles fueron los derroteros de esa comunidad de personajes que nacieron de la inventiva del animador español?; ¿qué transformaciones acontecieron en *Hijitus*, *Anteojito*, *Oaky* y *Calculín* al convertirse en adultos?

Desde el *retro-sarcasmo*<sup>20</sup> BK ofrece una obra que se distancia críticamente de ese ethos moralizante-conservador propio del universo García Ferré y plantea, por ejemplo, un diseño de personajes en el que estos últimos se encuentran más cercanos a unas humanidades ambiguas con contradicciones lo que permite alcanzar un mayor “nivel de profundidad dramática”<sup>21</sup>. A diferencia de *Los misterios de Trulalá* acá advertimos la presencia de una operación de recuperación del texto-pasado que en absoluto puede considerarse nostálgica, sino más bien asentada en la ironía y la sátira.

Además *re-ubica* la historia bajo la forma genérica de la ciencia ficción, decisión que tendrá relevantes implicancias en el relato que se presenta en función de que proporciona una narración alternativa que se libera (o se rebela, quizás) de los presupuestos propios del mundo-García-Ferré. La apelación al *mundo-exterior* y a los personajes alienígenas ha sido, dentro del género, un tópico recurrente; sin embargo

---

20. ARTEAGA, *Op. Cit.*

21. COMPARATO, Don (1993): *De la creación al guión*, España, Instituto Oficial de Radiotelevisión Española. pp. 97.

la simpleza de su presentación narrativa permite reconocer ciertos componentes más cercanos al tratamiento del tema en los años 60's.

Con respecto a la *temporalidad*, el relato ofrece algunos *flashbacks* que se ligan, en algunos casos, a ese universo conocido de la serie de García Ferré. A modo ilustrativo se puede mencionar la analepsis en la que *Oaky* recuerda las serenatas que ofrecía a su "vecina del frente" junto con *Hijitus* y *Larguirucho*, pero en este caso, Beccaría ofrece una variante a la historia tradicional: la madre de la niña no sólo les arroja agua para alejarlos sino que también les dispara con una escopeta provocando heridas en *Larguirucho* (los niños arrastrando el cuerpo y las huellas de sangre que quedan en el asfalto remiten a un mundo violento y beligerante tal como durante años ha exhibido el cine hollywoodense). O cuando sus amigos intentan convencer a *Hijitus* para que vuelva a luchar por la justicia, éste rememora su infancia en la que era no sólo un paladín de la justicia (*Superhijitus*) sino también un niño feliz con sus amigos (*Oaky* y *Pichichus*).

Pero en otros, el *flashback* aporta información novedosa y que proporciona explicaciones acerca de la orfandad de *Hijitus* y *Calculín*. Se incluye un componente melodramático cuando la mujer-extraterrrestre reconoce (por su sombrero) en *Hijitus* a su hijo abandonado hace años en un caño con su mascota; y al segundo niño, *Calculín*, en un laboratorio con su libro favorito. De esta manera se ofrece una explicación acerca de los poderes extraordinarios (no-naturales) de *Hijitus*, y se incluye un nuevo rasgo, la calvicie en el personaje, como un signo distintivo de lo no-terrestre (lo marciano).

De esta manera la dimensión temporal se instituye en un intersticio donde es posible instaurar el diálogo y la referencialidad entre dos producciones, o quizás, dos visiones contrapuestas de los personajes. El desfasaje temporal (tiempo pasado/infancia; tiempo presente/juventud) permite que *funcione* una estrategia tendiente a romper ese estancamiento del personaje en el tiempo de la serie, pero también abre una posibilidad para incorporar nuevos rasgos contrastantes que lo vuelvan más *humano*, es decir más ligado al retrato que a la máscara.



En este corto la *meta-animación* se despliega incorporando signos-guiños a otras estéticas audiovisuales ya sea televisuales, concretamente a series televisivas estadounidenses como *That the 70's Show*; ó del universo del video-clip, lo que significa ingresar a ese género híbrido en el que convergen el audiovisual y el campo de la música.

Desde el punto de vista estilístico cabe reconocer:

- *El dibujo simple con líneas bien delimitadas* tanto en la producción de García Ferré como en *Trulalá City*: en el primer caso vinculado a la necesidad de producir una importante cantidad de material en corto tiempo (ya sea que lo expliquemos en función de la aplicación de la animación limitada, o de los principios de la UPA), y al dialogismo referencial en el segundo. A lo que hay que añadir que en el corto animado rosarino el estilo de la animación puede considerarse caricaturesco dado que prima la *exageración* de las formas pero con un grado de reconocimiento de los objetos a los que refiere.

- En *Trulalá City* se reconstruyen los personajes retomando algunos rasgos típicos-estereotipados adaptándolos a unas fisonomías juveniles pero absolutamente decadentes. Esto es más recurrente en el caso de los cuatro niños convertidos ahora en adolescentes: *Hijitus* (sombrero, sin el cual no existiría manera de reconocerlo), *Calculín* (cabello en forma de libro), *Oaky* (rulo), *Anteojito* (anteojos y sombrero)

- Hay un *proceso de estilización de los cuerpos exagerando las formas curvilíneas* desde un estilo sin pretensión naturalista. Además se incorpora un elemento novedoso, las calvicies de los jóvenes protagonistas, las cuales serían manifestaciones-signos de la pertenencia a un mundo no humano (marciano) lo que marca una intensión destituyente de la diégesis original en términos de ruptura a esa cercanía humana-sensible con la que el mundo infantil se vinculó a esa comunidad de personajes. Pero también hay una segunda operación de distanciación: si la productora García Ferré *cuidó* la inclusión de señas de identidad

nacional (evidentes en el modo de hablar del *Comisario* con tonada correntina, o *Pucho* con modismo *tanguero*), ahora a nivel narrativo se propone que los protagonistas no pertenecían a este mundo, que todo era un *engaño* que se devela en el presente.

- Los *trazos*, en los fondos, son destacados, es decir, el modo de colorear se evidencia (se expone la trama y la textura de los crayones), pero en los personajes se apela al uso de plenos. De esta manera se ostenta el artificio propio del dispositivo del dibujo animado apelando a la simplicidad (remite al dibujo en crayón infantil) y a la espontaneidad.

- *Empleo estereotipado del sonido*: el *click* del parpadeo, la música que desacelera los RPM cuando *Oaky* se desilusiona de la *vecinita del frente*.

- La inclusión de *inserts* que funcionan como separadores entre secuencias temáticas, los cuales adoptan la forma del videoclip (los cuatro jóvenes bailando al ritmo de la música pop) como si fueran un coro (repetición de la coreografía) en distintas oportunidades (incluso dentro de la pantalla de seguridad en blanco y negro).

Un apartado específico merece la reflexión que toma como objeto al componente musical. Asumiendo la presencia de la música popular en las historias de *Hijitus*, ¿a qué musicalidades apela BK en su corto? El ritmo en *Trulalá City* adopta la forma del *rock&pop* con el estilo de Charly García (incluso éste es uno de los personajes del relato). Lejos, entonces, se ubica el tango excepto hacia el final en el que *Oaky* interpreta un tema que es interrumpido por el músico con la expresión *Acá el único que canta soy yo!*: manifestación propia de la tradición autoritaria de muchas familias donde el padre solía recordar a quienes lo olvidaban, quién era el que mandaba con la expresión *“Acá el único gallo soy yo!*.

La referenciación-distanciada al universo García Ferré se vuelve, nuevamente, evidente cuando en el bar los tres personajes deciden tomar la bebida para averiguar qué es lo que sucede con la transpor-tación, en ese fragmento se escucha de fondo un tema *tecno-pop* con el *leitmotiv* musical del comienzo de los capítulos de *Hijitos remixado*. Por último, la letra de la canción del video clip central *Abre los ojos* refuerza el carácter irónico y bizarro del corto, constantemente repite “abre los ojos... de todas formas nos reiremos de vos...”. Este tema musical pertenece al grupo rosarino *Mamá nos pegaba*<sup>22</sup>, quienes imitan a su vez a Charly García.

A modo de corolario, el futuro no es, en general, promisorio para la comunidad de *Trulalá* y en este caso se vuelve evidente la estrategia de satirización de la que es objeto: la muerte del *Boxitracio* y de *Pichichus*; el encarcelamiento del *Comisario* por delitos de corrupción; la continuidad de la enfermedad de *Neurus*. Pero también una nueva aventura que depara a los cuatro amigos quienes, tras reparar el plato volador, se alejan hacia el espacio exterior.

Por último, observamos también la inclusión de componentes referen- ciales en relación a la sociedad de las pantallas: la *panta-lla-animada* dentro de la *pantalla-animada* en los pasajes en los que se los antagonistas observan las acciones en el bar desde el plato volador, mirada del mundo delictivo bajo una modalidad que nos recuerda al ojo omnisciente del *Gran Hermano*; y el *backstage* del cortometraje animado que emerge como un simulacro de un discurso fílmico propio de la acción en vivo.

---

22. *Mamá Nos Pegaba* es una banda de Rosario creada en 1996 por BK, con el fin de musicalizar cortometrajes de dibujos animados de El Sótano Cartoons. A partir de ese entonces emerge como un ente sonoro independiente y virtualmente anónimo, destinada a existir en el cuadro de un mundo perecedero, y adorando la entidad de lo efímero. <http://www.losinconseguiblesdelrock.com/2010/05/mama-nos-pegaba-manual-para-el-joven.html>

## Referencias Bibliográficas

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

CARLON, Mario (2006): *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, La Crujía.

CHION, Michel (1990): *La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós.

COMPARATO, Don (1993): *De la creación al guión*, España, Instituto Oficial de Radiotelevisión Española.

ECO, Umberto (1994): *Innovation et Répétition. Entre esthétique moderne et post-moderne*, en Réseaux Nº68. CNET. [Publicación original: Daedalus Volumen 114 Nº4, 1987].

FALLAS, Luis Fernando (2010): *Banana-Express: Cinéma-Vérité del Pensamiento*, en Revista Posgrado y Sociedad Vol. 10 Nº 2. Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. Págs. 55 – 74.

GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum (2009): *El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas*, en RLCS, Revista Latina de Comunicación Social Nº 64, La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Págs. 654 a 667.

MANRUPE, Raúl (2004): *Breve Historia del Dibujo Animado en la Argentina*. Buenos Aires, Libros del Rojas – UBA.

NICHOLS, Bill (1997): *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, Paidós.

REVISTA DE ARTES Nº12, *Cine de Animación en la Argentina*, Enero/Febrero 2009. Buenos Aires [www.revistadeartes.com.ar](http://www.revistadeartes.com.ar)

SAENZ VALIENTE, Rodolfo (2011): *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires, Ediciones de La Flor.

TOUS, Anna (2009): *Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses*, en Comunicar Nº33 Vol. XVII Revista Científica de Educomunicación. Págs. 175-183.

VIDAL, Aram (2011): *Nuevas tendencias formales del cine documental en el siglo XXI*, en El ojo que piensa Revista de Cine Iberoamericano Año 3 Nº4, Patronato del

Festival Internacional de Cine en Guadalajara [www.eloquepiensa.net](http://www.eloquepiensa.net)

WATZLAWICK, Paul, Janet BEAVIN y Don JACKSON (1991): *Teoría de la comunicación humana*. Barcelona, Editorial Herder S.A.

### **Audiovisuales**

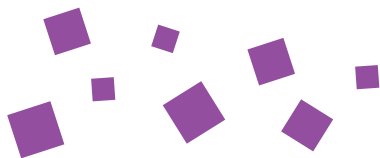
BECCARÍA, José María. "Trulalá City" en *40 años de animación rosarina* (DVD 2) Editado por el Centro Audiovisual Rosario y la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda. – Rosario/2005. Cortometraje animado (15 minutos)

*Los Misterios de Trulala* - Producido por el Centro Audiovisual Rosario y la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda. Rosario/agosto 2012. Documental Animado – (40 minutos) - <http://www.trulala.animadoresderosario.com.ar/>

### **Sitios Web**

[http://www.revistalatinacs.org/09/art/852\\_UNAV/53\\_81\\_Alberto\\_Garcia.html](http://www.revistalatinacs.org/09/art/852_UNAV/53_81_Alberto_Garcia.html)

<http://www.losinconseguidesdelrock.com/2010/05/mama-nos-pegaba-manual-para-el-joven.html> [consultada el 25 de junio de 2013]



**Cristina Andrea Siragusa:** Docente-Investigadora de la Licenciatura en Cine y TV (Universidad Nacional de Córdoba) y de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual (Universidad Nacional de Villa María). Es Mgter. en Ciencias Sociales con mención en Metodología de la Investigación (UNC). Directora de proyectos de investigación acreditados y subsidiados por instituciones universitarias en los que se estudia la ficción seriada televisiva, y la animación argentina.

## De Animador a Animador: Sobre el fenómeno de la *meta-animación*...

**Paula Andrea Asís Ferri:** Docente de la Licenciatura en Cine y TV (Universidad Nacional de Córdoba); de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual y de la Lic. en Composición Musical con Orientación en Música Popular (Universidad Nacional de Villa María). Es Coordinadora del Área de Investigación y Docencia del Centro Experimental de Animación (Dpto. de Cine y TV, FA, UNC) y Co-directora de TOMA UNO, revista académica del Departamento de Cine y TV. Es Investigadora integrante de proyectos de investigación acreditados y subsidiados por instituciones universitarias en los que se estudia la animación argentina. Se especializó en Artes Mediales (FA - UNC) y en Multimedias para proyectos Educativos (FCA - UNC). Actualmente cursa el Doctorado en Artes (FA - UNC). En el ámbito profesional se desempeña como sonidista, animadora y diseñadora independiente. Ha participado en largometrajes subsidiados por el INCAA.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*

Cristina A. Siragusa y Paula A. Asís Ferri: "De Animador a Animador: sobre el fenómeno de la *meta-animación* en Argentina" Pág. 99-118, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

## *Miguel De Lorenzi: un artista gráfico en movimiento*

### *Miguel De Lorenzi: a graphic artist in motion*

#### **Resumen**

Miguel De Lorenzi fue un destacado director de arte y un reconocido diseñador gráfico, el primero en denominarse así en la ciudad de Córdoba. *Cachoito*, como lo llamaban, incursionó en diversas disciplinas artísticas. Desde niño tuvo habilidad con las artes plásticas y a lo largo de su vida nunca dejó de pintar y dibujar.. Incursionó también en la animación, primero desde una iniciativa laboral, que luego no dudó en llevar a lo extra-laboral, creando en 1964 una animación de autor, *Pinito y la Estrella*, seleccionada en una muestra, ese mismo año, del prestigioso Festival de Cannes.

De Lorenzi es conocido principalmente por su labor profesional en *Canal 10 y los multimedios SRT* (Servicios de Radio y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba) durante los años '60 y en *La Voz del Interior* desde fines de los años 70 hasta principios del nuevo siglo. Su obra es reconocida en el ambiente profesional y su faceta más popular es la de diseñador gráfico. Por lo que nos interrogamos: ¿se puede considerar a De Lorenzi un artista? ¿Cómo fue su acercamiento al mundo de la animación? ¿Bajo qué criterio es posible analizar sus incursiones en esta forma audiovisual: podemos considerarlas animación de autor o animación por encargo? ¿Sus conocimientos y demás experiencias con otras disciplinas artísticas ayudaron a Cachoito en el proceso de producción de animaciones?

#### **Abstract**

Miguel de Lorenzi was an outstanding art director and a well known graphic designer, the first person to be called as such in the city of Córdoba. *Cachoito*, as he was called, ventured into several art disciplines. As a child, he had an ability for the visual arts and all through his life he never quit painting and drawing. He also ventured into animation, first from a work activity that later became an after work activity, creating in 1964 the authoral animation *Pinito and the Star*, which was selected for presentation that very same year in the prestigious Cannes Film Festival.

De Lorenzi is mainly known for his work activity at *Channel 10 and the Multimedios SRT* (National University of Córdoba's Radio and Television Services) during the 60's; and the *La Voz del Interior* newspaper from the late 70's until the dawn of the new century. His work is recognized in the professional environment, being graphic design his most popular activity. Therefore, we wonder: Can we consider De Lorenzi an artist? What was his approach to the animation world like? Under which criteria is it possible to analyze his experiences in this audiovisual form: can we consider these authoral animation, or should we tag them as commissioned animation? Did Cachoito's background and experience in other artistic disciplines help him with the animation production process?

**Palabras Claves / Key Words:** Miguel De Lorenzi - Animación - Diseño gráfico - Artes plásticas

## Miguel De Lorenzi, un artista multifacético

Miguel De Lorenzi, conocido como *Cachoíto*, nace en la ciudad cordobesa de Villa María en el año 1940. Años más tarde, culmina sus estudios secundarios en el Instituto Bernardino Rivadavia, vanguardista en aquellos años por su educación humanista. Desde pequeño ya se vislumbraba su vocación artística. A fines de los años '50 comienza sus estudios universitarios en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Con el fin de solventar su estadía en la ciudad mediterránea, De Lorenzi busca trabajo en una de las más importantes agencias de publicidad, *Nova Propaganda*, y para su sorpresa<sup>1</sup> queda seleccionado.

En 1961 es convocado por Félix Garzón Maceda (director de la radio LW1) para trabajar como responsable del desarrollo de la *identidad gráfica-visual*<sup>2</sup> de *Canal 10*. De esta manera, junto a un selecto grupo de profesionales, entre ellos Rubén Rodríguez, Guillermo López, Carlos Figueroa, Héctor Blessio y Norma "Piky" Vanina (primera conductora de TV cordobesa) integran el equipo fundacional de *Canal 10*, primera señal universitaria de Córdoba.

Hasta 1979, *Cachoíto* se desempeñó como Director de Arte de Canal 10. En sus comienzos el equipo humano era acotado y su trabajo abarcaba diversas áreas excediendo las tareas específicas que le competen al director de arte: no sólo se encargaba de definir los lineamientos estéticos generales como vestuario, utilería, escenografía, etc.<sup>3</sup>, sino que además ejecutaba la mayoría de las tareas de cada una de estas. En sus primeros trabajos De Lorenzi se encargó de definir la identidad visual de dos de los medios de comunicación más importan-

---

1. FALCONI, Dario (2009). *Entrevista a Miguel De Lorenzi. Diseño de un talento*, en El Diario del Centro del País. Villa María, Córdoba.

2. "La identidad se define como la traducción simbólica de la identidad corporativa de una organización, concretada en un programa que marca unas normas de uso para su aplicación correcta. (...) Para la puesta en marcha de estas estrategias se cuenta con los elementos básicos de la identidad visual corporativa (como son el logotipo, el símbolo, el logosímbolo, el color y la tipografía) y los principios fundamentales de ejecución." SÁNCHEZ, Joaquín; PINTADO, Teresa (2008). *Imagen corporativa*. Editorial ESIC, España, p. 17.

3. Cf. KAMÍN, Bebe (1999). *Introducción a la producción cinematográfica: presupuesto-plan financiero*. Centro de Investigación Cinematográfica.



tes de Córdoba, diseñó el isologotipo de *Canal 10* (conocido popularmente como la cebolla) y el logotipo de los multimedios SRT (Servicios de Radio y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba). A su vez, *Cachoíto* desarrolló la gráfica estática y animada del Canal, piezas como placas fijas, barridos, aperturas de programas, cortes comerciales, entre otros<sup>4</sup>. De Lorenzi era el responsable de darle una identidad corporativa reconocible desde el diseño gráfico a todo el conglomerado SRT.

En el año 1964, junto a Guillermo López y su esposa Norma "Piky" Vanina, co-dirige el cortometraje animado *Pinito y la Estrella*. Con una duración aproximada de 4 minutos y medio, esta animación realizada con un método de filmación cuadro a cuadro participó de la muestra de Cine para Televisión del *Festival Cannes '64*. Debido a este exitoso suceso en los años posteriores De Lorenzi y López trabajaron juntos haciendo animación publicitaria para cine y TV.

A mediados de la década de los '60 y durante los '70, Miguel De Lorenzi desarrolla activamente su profesión como artista plástico, pinta cuadros y su obra es reconocida y altamente valorada a nivel provincial y nacional. Sus cuadros se cotizan muy bien en el mercado cultural y parece ser que durante varios años los mayores ingresos económicos de De Lorenzi provienen de esta rama.

En 1979 *Cachoíto* ingresa como director de arte y diseñador al diario *La Voz del Interior* participando en el rediseño de la publicación cordobesa en 1980, 1995 y 2001. En 2004 se encarga del diseño integral del diario *Día a Día*. En el año 2005 se retira del medio pero sigue colaborando de manera *freelance* con el mismo y otras publicaciones.<sup>5</sup>

Es interesante destacar su desempeño docente como profesor de Diseño Gráfico en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y en la Carrera de Diseño de Tipografía de la Facultad de

---

4. Ver documental: Natalia CASTAGNO, Lucrecia CASTRO y Silvana LOVATO (2010). *¿Te gusta nene? Homenaje a Miguel De Lorenzi*. 01 x264 [web] <http://www.youtube.com/watch?v=JpOM-gYw2> op. Visitado el 04/06/2010

5. CDT-UBA, Carrera de Diseño de Tipografía, Secretaria de Postgrado FADU/UBA. *Miguel De Lorenzi*. [web] <http://www.cdt-uba.org/index>. Visitado el 03/06/2013.

*Miguel de Lorenzi: un artista gráfico en movimiento*

Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

En 2008 se realiza *ReCácholis!* muestra antológica de Miguel De Lorenzi en el Centro Cultural España Córdoba (CCEC) y se publica un libro homónimo con un catálogo de las obras en exposición. Un año después, *ReCácholis!* se monta en las instalaciones del Museo Municipal de Bellas Artes Fernando Bonfiglioli de la Ciudad de Villa María, ciudad natal del artista gráfico.

En octubre de 2009, a los 69 años de edad Miguel De Lorenzi fallece en la ciudad de Córdoba, dejando huellas en diversos medios y disciplinas artísticas, como pintura, diseño gráfico, animación y gráfica audiovisual para cine y televisión.

Al realizar una recapitulación de la biografía de Miguel De Lorenzi, en aspectos que conciernen al ámbito profesional y la producción artística, es notable el desempeño del diseñador gráfico en diversas ramas del arte. Principalmente notamos que *Cachoito* desarrolló su profesión vinculado a los medios masivos de comunicación más relevantes de la provincia de Córdoba. Actualmente, sus obras han trascendido al propio artista, diseños como el isologotipo de *Canal 10* y la gráfica de *La Voz del Interior* son elementos simbólicos que constituyen la memoria visual y la identidad cultural de gran parte de la sociedad cordobesa. En paralelo a ello, De Lorenzi mantuvo de forma activa su vocación por las artes plásticas y otras disciplinas artísticas. Nunca dejó de pintar, dibujar e investigar los movimientos culturales y referentes de cada época. Creemos que esta característica multifacética, inquieta e innovadora del artista hicieron de él unos de los diseñadores gráficos y artistas más prolíficos de Córdoba.

### **Miguel De Lorenzi, ¿artista?**

El urinario de Marcel Duchamp, en 1917, puso en evidencia un nuevo paradigma sobre el Arte: ¿Qué es arte? ¿Qué convierte algo en arte? ¿Qué es un artista?. Este cuestionamiento ha generado más preguntas que respuestas:

[...] proclamando el arte como una cuestión de definición, como un término arbitrario. Ni el artista, ni su autobiografía, ni sus sentimientos tienen nada que ver con el arte. El arte es lo que se sitúa sobre un pedestal y no sobre la estantería de un comercio. En definitiva, el arte reside en el ojo del espectador.<sup>6</sup>

En nuestro primer acercamiento a Miguel De Lorenzi, nos preguntamos: ¿Fue Miguel De Lorenzi un artista? ¿Puede concebirse a la obra de Cachoíto como arte? La producción más visible de De Lorenzi se desarrolló en el ámbito del diseño gráfico, sin embargo Cachoíto exploró otras artes como la pintura, la fotografía y la animación.

A diferencia de concepciones más pragmáticas del diseño gráfico como la elaborada por Wucius Wong<sup>7</sup> que concibe el proceso de diseño en función a un propósito, a la vez que lo diferencia de otras artes, como la pintura y la escultura, afirmando que el diseño gráfico debe cumplir exigencias prácticas, sin imprimir en el mismo las visiones del artista, creemos que el proceso del diseño puede contemplar tanto la correcta transmisión del mensaje como una búsqueda estética. Por otra parte, existe una amplia variedad de diseñadores gráficos con búsquedas estéticas y aptitudes distintas, cuestión que presenta una dificultad a los fines de sentar una línea divisoria entre arte y diseño. Si bien es correcto afirmar que el propósito del diseño es la comunicación, es injusto despojar al mismo de la noción de arte. Que el fin último de un diseño no sea puramente artístico, no significa que el mismo no contemple en el proceso una búsqueda artística, al mismo tiempo que su resultado final, represente, a la vista de muchos, una verdadera obra de arte.

Consideramos de esta manera, que el diseño de Miguel De Lorenzi puede ser considerado arte. Si nos trasladamos a aquella época, posiblemente un afiche diseñado por *Cachoíto*, pegado en una pared, anunciando un concierto de ópera, era, para muchos, un simple acto de comunicación. Sin embargo, años más tarde, vemos ese mismo afiche enmarcado en un museo, bajo la muestra titulada *ReCácholis!* y este afiche se transforma en una obra de arte. En función a esto es

---

6. RUHRBERG, Kart (2005). *Arte del siglo XX*. Köln. Taschen.

7. WONG, Wucius (1995). *Fundamentos del Diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.

necesario reflexionar sobre los motivos que hacen que la obra de De Lorenzi, producida en el marco de la disciplina “diseño gráfico” y en su momento concebida con el fin de comunicar un mensaje específico, años posteriores forme parte de una muestra en un Museo de Bellas Artes. Probablemente, esta discusión podría tomar varios rumbos dado que la producción artística se enmarca en una época y contexto determinados y la concepción del arte se transforma constantemente.

En lo que respecta a nuestra opinión, consideramos a Miguel De Lorenzi un artista. Encontramos en toda su producción artística una búsqueda estética y un estilo personal. Fue un innovador y un vanguardista en su época, llevando los últimos estilos plásticos del momento al diseño gráfico aplicado a distintos medios, como es el caso del *pop art* presente en el isologotipo de *Canal 10*.

El primer trabajo de *Cachoíto* fue de dibujante publicitario en los años '60, aún cuando el término *diseñador gráfico* no existía, de hecho fue él uno de los primeros en la ciudad de Córdoba en popularizar este término. En aquella época, para realizar trabajos de gráfica publicitaria era necesario tener conocimientos previos en artes plásticas, saber ilustrar, pintar, hacer *collages*. El diseño gráfico era un oficio artesanal y complejo, desprovisto de los atajos que hoy nos brindan las tecnologías digitales como computadoras, *scanners*, Internet o *softwares* especializados. El diseñador gráfico era un artesano, debía elaborar paso a paso, con precisión y destreza, cada uno de los elementos que componían el diseño, ya sea tipografía, fondo, color, textura, imágenes, entre otros aspectos.

En las décadas de los '70 y '80, Miguel De Lorenzi era reconocido por sus colegas, no sólo en el ámbito publicitario y televisivo, sino como un artista plástico de renombre. Según Emiliano López (hijo de Guillermo López, amigo y colega de De Lorenzi), los cuadros y diseños de *Cachoíto* eran altamente cotizados en el mercado del arte, representando esto unos de sus mayores ingresos económicos, con los que *Cachoíto* viajaba frecuentemente a Europa, Estados Unidos y observaba las últimas tendencias del arte para implementarlas en sus trabajos. El círculo social de De Lorenzi incluía cinéfilos, pintores, y artistas como Quino, Fontanarrosa y Cristóbal Reinoso, más conocido como *Crist*.

## Miguel De Lorenzi y la Animación

La disciplina artística que nos concierne en esta ponencia es la animación, de la cual *Cachoito* no fue ajeno. La animación es el perfecto género para integrar distintas disciplinas artísticas. Su versatilidad ha atraído a diversos referentes de todas las ramas como la música, el cine, la televisión, el teatro, la plástica, la danza y el diseño gráfico.

Aparentemente los primeros acercamientos de *Cachoito* al mundo de la animación fueron al ingresar en 1961, como director artístico de *Canal 10*. De Lorenzi formó parte del grupo piloto de técnicos y realizadores de la señal y desempeñaba diversas actividades, desde el diseño del isologotipo a la elección de la escenografía del estudio. En el momento que se le asignó diseñar las aperturas de los programas, como el de *Crónica 10*, *Cachoito* tuvo que encontrar el modo de *poner en movimiento* sus diseños. Para ello se sirvió de la animación cuadro a cuadro.

A través de técnicas como la rotoscopía<sup>8</sup>, el dibujo a mano alzada y otras tecnologías analógicas logró dar vida a imágenes fijas a través de un procedimiento lento y meticuloso. En esta disciplina artística, *Cachoito* fue autodidacta y logró resolver los problemas que se le presentaban durante el proceso a través de la experimentación de una herramienta y un lenguaje nuevos para el artista. En tales circunstancias, su acercamiento a la animación fue por encargo de un trabajo específico, tal como revela el mismo De Lorenzi en una entrevista<sup>9</sup>. En la misma comenta que dicho proceso fue arduo pues su profesión principalmente se focalizaba en la manipulación de imágenes estáticas. De este modo tuvo que aprender a imaginar el movimiento de dichas imágenes. A su vez la animación es una técnica audiovisual que requiere de un alto nivel de esquematización de la producción. Antes de realizar el registro, el animador debe desglosar milimétricamente el movimiento de cada elemento que aparece en cuadro, realizar el

---

8. "la técnica que consiste en registrar una imagen de video real para luego utilizarla como base para la animación". FIORENZA, María Eugenia y SEGRE, Carolina. *OVO, el Huevo y el Misterio de la Creación*. Trabajo Final de Grado, Lic. en Diseño y Producción de la Imagen. Universidad Nacional de Villa María. 2011. p.27.

9. *Op. Cit.* N 4.

*storyboard*<sup>10</sup>, diseñar los personajes y sus movimientos, realizar pruebas, definir la banda sonora y el *timing*<sup>11</sup>.

Años más tarde, en 1964, De Lorenzi se acerca a la animación pero esta vez desde una búsqueda personal. Junto a sus amigos Guillermo López y Norma “Piky” Vanina deciden realizar un corto animado denominado *Pinito y la Estrella*. El material original, filmado en película de 16mm blanco y negro, se encuentra aún sin restaurar. Se conoce la existencia de una copia VHS del mismo, sin embargo, lamentablemente, no se ha podido tener acceso a la misma. La información que se ha recabado referente al corto *Pinito y la Estrella*, surge de una entrevista exclusiva con Emiliano López. López hijo cuenta que *Cachoito* De Lorenzi, además de vecino, era una especie de tío de la familia y los unía una gran amistad. Si bien Emiliano no había nacido aún cuando sus padres y *Cachoito* realizaron el corto, recuerda muchas anécdotas referidas al cortometraje relatadas por los mismos realizadores.

En aquella época no era común ver películas en reuniones sociales, sin embargo, en su hogar, cuyos integrantes estaban relacionados al mundo del cine y la televisión, existía un proyector de 16mm y *Pinito y la Estrella* era con frecuencia proyectada durante los eventos familiares. Al igual que su padre, Emiliano López se formó como cineasta y recuerda a *Cachoito* como uno de sus referentes y formadores más significativos.

En *Pinito y la estrella*, Guillermo López y *Cachoito* se encargaron de la dirección, mientras el primero realizaba el registro de los cuadros en fílmico, el segundo realizaba los arreglos del escenario en la mesa de animación. El proceso fue intenso, en esta fase de la animación, am-

---

10. “El storyboard es una pieza clave del proceso de visualización. A pesar de estar intrínsecamente ligado al guión y la banda sonora (...), también es la continuación lógica del proceso de diseño y dibujo. Durante la realización del *storyboard* la visualización está estrechamente vinculada a la narración, porque literalmente explica la historia en imágenes”. WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. Parramon Ediciones. Barcelona. 2009, p.36.

11. Sáenz Valiente define el *timing* de la siguiente manera: “Para trabajar en animación, un guionista debe revelar un sentido del tiempo distinto del real, a esta fuerte comprensión del tiempo real propia de la animación se la llama timing. El animador debe sentir las fases del movimiento y su *timing* (el tiempo que demanda cada una) como algo propio e interno. Sólo así estos elementos podrán ser expresados más tarde a través del pincel, el lápiz o moviendo un muñeco, para convertirse en una animación al ser registrados en el medio que estemos usando”. SAENZ VALIENTE, Rodolfo. Op. Cit. N 31, p.179

bos trabajaron aproximadamente cuatro meses. En cuanto a la técnica Emiliano recuerda vagamente que Pinito y la Estrella se realizó a través de una técnica de filmación cuadro a cuadro de una pintura de Paul Klee. La cámara, dispuesta de manera cenital a la mesa retroiluminada, recorría el escenario. Este era una lámina en acetato, réplica de una pintura del afamado artista alemán. Por desgracia, no tenemos mayor información de la obra elegida.

Respecto al guión del cortometraje, narraba, a manera de cuento, la historia de un pino y una estrella; por lo que es dable reconocer que esta obra estaba concebida principalmente para un público infantil. En su composición, como se describió anteriormente, poseía un gran detalle y tratamiento de color expresionista, característico del pintor. El relato del cuento estuvo a cargo de “Piky” Vanina, quien brindó su voz para la película. A su vez existían ciertos elementos narrativos que apelaban al público adulto, la historia tenía múltiples interpretaciones.

Sobre esta cualidad propia de la animación, Emiliano compara a *Pinito y la Estrella* con el medimetraje francés *Le Ballon Rouge* (El Globo Rojo) de Albert Lamorisse en el sentido de que este último, si bien parece ser una historia lúdica e inocente para un niño, ante los ojos de un adulto los personajes se transforman en fuertes símbolos ideológicos.

Al no lograr el visionado del cortometraje se dificulta un análisis exhaustivo y preciso por parte de las autoras. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, lo que se analiza es la evolución por parte del artista desde otras disciplinas a la animación. Específicamente, esta ponencia pretende señalar el trayecto que Miguel De Lorenzi transitó entre la animación por encargo hacia la animación de autor<sup>12</sup> y la integración, a través del proceso de animación, de otros saberes artísticos.

---

12. Entiéndase por el concepto *animación de autor*, el mismo que se aplica al de *cine de autor*: “En el mundo del cine de imagen real, existe una serie de directores considerados realizadores de *cine de autor*, [...] de un cine donde el director plasma sus inquietudes siguiendo un estilo propio distintivo. Dentro del contexto del método alternativo 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 técnicas nuevas o métodos experimentales distintos de los convencionales.” WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. Parramon Ediciones. Barcelona. 2009, p.146.

Tenemos conocimiento, a través de notas y relatos, que *Pinito y la Estrella* fue relevante en la historia de la animación cordobesa y nacional. En el año 1964 fue seleccionada para la *Muestra de cine para televisión del Festival de Cannes*. Por no reunir ciertos requisitos técnicos para la competencia oficial sólo participó de la muestra de cortometrajes. Cuando el director del Festival, el reconocido cineasta francés René Clair, vió *Pinito y la Estrella*, quedó impactado y envió una postal a la ciudad de Córdoba. En dicho mensaje, dirigido a López y a De Lorenzi, afirmaba que su cortometraje, de haber cumplido con ciertos requisitos técnicos de la competencia y trabajado en película color al ser animación, seguramente hubiese ganado el primer premio. A pesar de estos problemas técnicos, y no haber recibido ningún premio, este reconocimiento de Clair y el hecho de haber participado en *Cannes*, causó un gran entusiasmo a sus receptores y en el entorno cinéfilo.

Es aquí que creemos necesario introducir un interrogante a modo de reflexión: si Miguel De Lorenzi, reconocido director de arte, afecto a las disciplinas plásticas y pionero en el diseño gráfico en la provincia de Córdoba, no hubiese sido convocado para realizar animaciones en el contexto de un trabajo específico (ejemplo apertura de *Crónica10*), ¿hubiese realizado la animación *Pinito y la Estrella*? En lo que respecta a esto, es notable cómo diferentes situaciones ajenas a la iniciativa propia del artista, pueden influenciar directa o indirectamente las motivaciones del mismo. En función a esto creemos importante destacar que Miguel De Lorenzi fue más que un diseñador gráfico, fue un artista en movimiento, su búsqueda sobrepasaba las fronteras del propósito básico de comunicación. A su vez, consideramos que a causa de esta inquietud constante notable en Cachoíto, es que indagó en la *animación de autor* con *Pinito y la Estrella*, luego de ser introducido *por encargo* a este género audiovisual. Por otra parte, sus obras tanto profesionales como personales tienen esa mixtura de varios saberes artísticos que las convierten en trabajos ricos, complejos y altamente valorados por sus pares.<sup>13</sup>

---

13. FONTANA, Rubén (2008). "Una mirada sobre Cachoíto De Lorenzi", en *La Voz del Interior*, Córdoba capital, Córdoba. [web]: [http://archivo.lavoz.com.ar/suplementos/temas/08/07/06/nota.asp?nota\\_id=219570](http://archivo.lavoz.com.ar/suplementos/temas/08/07/06/nota.asp?nota_id=219570) (visitado el 06/06/2013)



## Conclusiones

La animación es el perfecto medio para experimentar y mixturar otras artes. A través de ella varios artistas han llevado sus búsquedas estético-conceptuales al movimiento. En este caso creemos que Miguel De Lorenzi fue uno de ellos, un artista de lo visual, un diseñador gráfico y pintor que concibió a la animación como una herramienta, un género y un medio para explorar sus inquietudes artísticas tanto en lo laboral como en lo personal.

Una discusión reiterada en los teóricos de las disciplinas que conciernen al Diseño Gráfico, es que el mismo no es arte, su función se limita al acto de comunicación, y el diseñador debe priorizar la claridad de la emisión del mensaje por sobre su estilo personal. Sin embargo, no podemos afirmar que un diseñador gráfico no es un artista por tales razones. Consideramos a Miguel de Lorenzi uno de ellos, que impregnó de su estilo a todos sus trabajos, creando de esta forma tendencias que inspiraron a colegas en el ámbito local, provincial y nacional.

El diseño gráfico fue su profesión y su vocación, él fue uno de los primeros en promover ese término para los antes llamados artistas gráficos pero eso no fue lo único que lo definió. De Lorenzi tuvo un exhaustivo desarrollo en las artes plásticas fuera de su profesión en medios masivos como la TV y el diario. En su búsqueda personal produjo varias ilustraciones, cuadros y también animaciones. Es entonces nuestra intención, destacar a Miguel De Lorenzi como uno de los artistas más prolíficos de nuestra provincia y rescatar su labor en el mundo de la animación. Creemos necesario continuar indagando sobre sus obras en este género y analizarlas para aportar así al patrimonio inmaterial, específicamente el referido a la animación cordobesa.

Es importante recuperar el cortometraje *Pinito y la Estrella* ya que representa una referencia valiosa sobre la historia de la animación no solo cordobesa sino argentina. El cortometraje cobra mayor relevancia al estar realizado en cinta de 16mm, de manera artesanal y minuciosa, lo que aporta una gran riqueza y peso histórico a *Pinito y la Estrella*. También es necesario recabar información y procurar un visio-

*Miguel de Lorenzi: un artista gráfico en movimiento*

nado y análisis de las animaciones publicitarias que Miguel De Lorenzi realizó para cine y televisión ya que por su trabajo artesanal son muy importantes para la historia de la animación cordobesa.

Finalmente, creemos que *Cachoíto* y su obra animada deben ser revalorizados y estudiados. Esta ponencia resulta de este modo, el comienzo de lo que debería ser un arduo trabajo de rescate y divulgación.

## Referencias Bibliográficas

BLAIR, Preston (1990). *Film Cartoons*. Laguna Hills. Walter Foster Publishing Inc

FURNISS, Maureen (1998). *Art in motion: Animation Aesthetics*. John Libbey & Company Limited. Sidney.

FIORENZA, María Eugenia y SEGRE, Carolina (2011). *OVO, el Huevo y el Misterio de la Creación*. Trabajo Final de Grado, Lic. en Diseño y Producción de la Imagen. Universidad Nacional de Villa María.

FRASCARA, Jorge (1996). *Diseño Gráfico y comunicación*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.

GONZÁLEZ, Alejandro. *Apuntes sobre el relato en animación. 1ra y 2da parte*. Cátedra Animación. Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual. Universidad Nacional de Villa María. [Inédito].

HALAS, John y MANVELL, Roger (1963). *Técnica del Cine Animado*. Madrid. Taurus Ediciones S.A.

LO DUCA (1957). *El Dibujo Animado*. Buenos Aires. Ediciones Losange.

KAMIN, Bebe (1999). *Introducción a la producción cinematográfica: Presupuesto - Plan financiero*. Buenos Aires. Ed. Centro de Investigación Cinematográfica.

KIRCHHEIMER, Mónica (2009). Ponencia ¿De qué novedad hablamos? Aproximaciones a las novedades animadas de hoy. Foro Académico "Señas de Identidad", Festival ANIMA'09, UNC. Inédito.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo y otros (2012). *Haciendo Dibujitos en el Fin del Mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. Rosario. Centro Audiovisual Rosario (CAR). Secretaría de Cultura y Educación. Municipalidad de Rosario.

RUHRBERG, Kart (2005). *Arte del siglo XX*. Köln. Taschen.

SAENZ VALIENTE, Rodolfo (2006). *Arte y Técnica de la Animación. Clásica, cóporea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires. Ediciones de la Flor SRL.

SÁNCHEZ, Joaquín y PINTADO, Teresa (2008). *Imagen corporativa*. España. Editorial ESIC.

TAYLOR, Richard (2000). *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Buenos Aires. Editorial La isla.

WELLS, Paul (1998). *Understanding animation*. Londres. Editorial Routledge.

----- (2007). *Scriptwriting*. AVA Publishing. Lausanne.

----- (2009). *Fundamentos de la animación*. Barcelona. Parramón S.A.

WONG, Wucius (1995). *Fundamentos del Diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.

## Artículos

Anónimo. *La gráfica en el cine. Títulos, créditos, diseño* | Miguel De Lorenzi. CePIA. [web]: <http://blogs.ffyh.unc.edu.ar/editorialcepia/2009/08/31/la-grafica-en-el-cine-titulos-creditos-diseno-miguel-de-lorenzi-2/>. Visitado el 03/06/13.

CDT-UBA, Carrera de Diseño de Tipografía, Secretaria de Postgrado FADU/UBA. *Miguel De Lorenzi*. [web] [http://www.cdtuba.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=148:cv-delorenzi&catid=42:cv-profesores&Itemid=75](http://www.cdtuba.org/index.php?option=com_content&view=article&id=148:cv-delorenzi&catid=42:cv-profesores&Itemid=75). Visitado el 03/06/13.

FALCONI, Dario (2009). "Entrevista a Miguel De Lorenzi. Diseño de un talento", en *El Diario del Centro del País*. Villa María, Córdoba.

FONTANA, Rubén (2008). "Una mirada sobre Cachoito De Lorenzi", en *La Voz del Interior*, Córdoba capital, Córdoba. [web]: [http://archivo.lavoz.com.ar/suplemento/temas/08/07/06/nota.asp?nota\\_id=219570](http://archivo.lavoz.com.ar/suplemento/temas/08/07/06/nota.asp?nota_id=219570). Visitado el 06/06/13.

LEAL, Guillermo y Santiago GUERRERO. *Miguel De Lorenzi – Pinturas, Ilustraciones periodísticas y Diseño Gráfico*. [web]: <http://ccec.org.ar/2008/07/miguel-de-lorenzi-%E2%80%93-pinturas-ilustraciones-periodisticas-y-diseno-grafico/>. Visitado el 03/06/13.

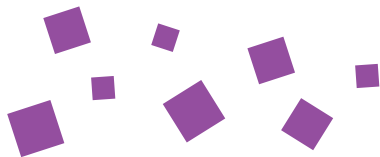
## *Miguel de Lorenzi: un artista gráfico en movimiento*

MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique. *El cine de Animación*. [web]:[http://uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm# El\\_cine\\_de\\_animación](http://uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm# El_cine_de_animación). Visitado el 13/02/11.

RODRÍGUEZ, Emanuel (2011). “Miguel “Cachoito” De Lorenzi: Un año para colorear”. *Vos, La Voz del Interior*. [web]: <http://vos.lavoz.com.ar/artes/miguel-cachoito-lorenzi-ano-para-colorear>. Visitado el 04/06/13.

SANTOS, Daniel (2012). “Canal 10: Una historia de medio siglo”. [web]: <http://vos.lavoz.com.ar/tv/canal-10-historia-medio-siglo>. Visitado el 05/07/13.

UEHARA, VALERIA (2008). *Recácholis // Miguel De Lorenzi. Ramona web*. [web]: <http://www.ramona.org.ar/node/21467>. Visitado el 04/06/13.



**Carolina Segre:** Licenciada en Diseño y Producción de Imagen (UNVM). Se desempeña como docente en la Universidad Nacional de Villa María y de modo independiente como animadora, diseñadora gráfica y realizadora. Desde el 2005 dirige el Área gráfica y audiovisual del proyecto Sonidos de América ([www.sonidosdeamerica.org](http://www.sonidosdeamerica.org)), realizando trabajos y presentaciones en Argentina y otros países. Integrante, desde el 2012, del equipo de Investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras* (proyecto con subsidio de la Universidad Nacional de Villa María).

**María Eugenia Fiorenza:** Licenciada en Diseño y Producción de Imagen (UNVM). Miembro fundadora de *Ayllu contenidos audiovisuales Cooperativa de Trabajo Limitada*, en la cual se desarrolla como productora y directora de animación de diversos documentales, institucionales y publicidades; y diseñadora de gráfica estática y audiovisual, desde el año 2008 a la fecha. Integrante, desde el 2012, del equipo de Investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras* (proyecto con subsidio de la Universidad Nacional de Villa María).

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Carolina Inés Segre - María Eugenia Fiorenza: "Miguel De Lorenzi: un artista plástico en movimiento" Pág. 119-133, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



## Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia

### Animated Travel Diaries: Memory, Transit and Experience

#### Resumen

Los cuadernos de viaje animados suponen un interesante subgénero de cortometraje documental, influido por la expresión personal y la subjetividad del artista, donde el animador revive una experiencia o encuentro iniciático mediante las imágenes que ha registrado en su travesía.

En este artículo se analizarán tres películas tan significativas en el panorama reciente de la animación de autor como la nominada al Oscar® *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), que dan cuenta de la vitalidad y atractivo de estos filmes de *arte*, donde el cuaderno de bocetos ocupa un lugar de relieve en la expresión final del filme.

#### Abstract

Animated travel diaries are an interesting subgenre of documentary short films, influenced by the personal expression and the artist's subjectivity, where animators revive an initiatory experience or encounter through the pictures they registered in their journey. This article will examine three significant films at recent auteur animation panorama, such as the Oscar® Awards nominee *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) and *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), which demonstrate the vitality and attractiveness of art films where the sketchbook plays an important role at the final expression of the film.

## Introducción

La imagen animada, como reproducción perdurable de un movimiento o de un instante fugaz, mantiene una relación privilegiada con la memoria. Esta memoria puede consignarse en el cuaderno del artista como hecho gráfico, pesquisa o esbozo, donde se preconiza lo que será un gesto, un personaje o una localización antes de adoptar su forma animada. La relación entre la animación y una clase específica de diario gráfico, *el cuaderno de viaje*, ha dado lugar a un interesante subgénero de cortometraje: *el diario de viaje animado*, un modo narrativo cercano a la visión documental, aunque con predominio de la expresión personal y la subjetividad del artista.

En este artículo se analizarán tres películas tan significativas en el panorama reciente de la animación de autor como la nominada al Oscar® *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), que dan cuenta de la vitalidad y atractivo de estos filmes de *arte* donde, en vez de permanecer oculto en la cocina previa de la producción, el carácter visual del boceto ocupa un lugar protagonista en la expresión final del filme. La primera sección de este ensayo revisará los valores del cuaderno de bocetos del animador como repositorio de la memoria, y cómo es llevado visualmente al formato del filme. La segunda sección analiza el carácter que adquieren estas películas como testimonio de sus animadores, a medio camino entre lo personal y lo documental. Por último, la tercera sección dará cuenta de las nuevas formas narrativas que los cuadernos de viaje animados han sido capaces de sugerir a otros espacios, como en la galería de exposición o la animación experimental.

### 1. El cuaderno de bocetos como memoria

La animación es la copia impresa de la memoria psicológica.  
Paul Wells, *Dibujo para animación* (Wells, Quinn, Mills, 2010: 24)

Los *diarios de viaje animados* suponen toda una encrucijada de géneros y tendencias en el panorama de la animación actual. Por



un lado, su carácter estrechamente ligado al dibujo *a mano* desafía el predominio actual de la animación digital, ya vectorizada o en 3D. Por otro lado, su punto de vista personal, casi autobiográfico, choca con el matiz documental de lo narrado en estos viajes, que nos descubren diferentes raíces culturales. La coincidencia en un período reciente de tres películas de relieve como *Madagascar*, *carnet de voyage*, *Ámár y Viagem a Cabo Verde* demuestra que la animación necesita de otras miradas y actitudes discrepantes con lo establecido, que aparentemente sólo pueden proceder del cortometraje *de autor*.

La idea de *diario animado* tiene un claro precedente en la crónica dibujada por Nedeljko Dragić en su película *Dnevnik (Diary, 1974)*, donde la identidad del autor se disuelve en las metamorfosis del yo, utilizando diferentes técnicas, lenguajes y estéticas que oscilan entre la figuración y la abstracción, en un retrato de la vida urbana que incluye crítica social, ironía y erotismo. Así también, el cortometraje de Vuk Jevremović *Tagebuch (Diary, 2000)* es heredero directo del filme de Dragić, haciendo hincapié en el punto de vista subjetivo de la narración, con los ojos del protagonista como cámara, introduciendo en este flujo pequeñas pausas donde la realidad cotidiana adquiere color. Ambos cortometrajes expresan la sensibilidad del autor a través de sus circunstancias y vivencias, si bien la cuestión de su identidad queda soslayada a favor de una visión universal con la que puede identificarse cualquier espectador.

Sin embargo, en los tres filmes de viajes animados que nos ocupan, la idea de *cuaderno* como registro visual de la memoria predomina sobre la de *diario*, más ligada a lo cotidiano y la confesión escrita. La crónica del animador adopta la forma de imágenes y anotaciones, creando una ligazón ineludible entre la animación y los lenguajes del dibujo para construir las ideas y recuerdos. Como señala Nina Paley, “el dibujo ayuda a pensar. Es una manera de encontrar ideas, igual que escribir notas o un esquema. El aspecto de los bocetos no importa, igual que no importa el aspecto de la caligrafía cuando se toman notas” (Wells, Quinn, Mills, 2010: 146). De esta manera, el *cuaderno de viaje animado* cobra un relieve inesperado, desvelando en el resultado final los hitos de su propio proceso creativo.

Así pues, *Madagascar, carnet de voyage, Ámár y Viagem a Cabo Verde* desafían la convención de unidad estética que suele caracterizar a los productos de la industria animada, a favor de una apabullante diversidad de trazos, diseños, colorido y técnicas. En ellos, es como si el trabajo de Concept Art que precede a la realización de un filme se filtrara hasta la película final. Lo que estos cortometrajes celebran en primer lugar es, pues, el acto mismo de dibujar: el dibujo artístico como un fin en sí mismo, como afirma Sahra Kunz en su artículo “The Role of Drawing in Animated Films” (2012: 52):

Most commonly, drawing is perceived as being an art form in itself. [...] This type of drawing would be best characterized using the term ‘artistic drawing’. In this type of drawing, the act of drawing and the drawing produced by it are ends in themselves. The end product of mark making on a surface is similar to the marks themselves.<sup>1</sup>

En los diarios de viaje animados, el dibujo artístico supera su confinamiento en el marco de la preproducción para alcanzar la superficie más visible del filme, porque el trazo representa la voz del realizador, en primera persona. Estas películas nos muestran la presencia física de las páginas del cuaderno y todo lo que en ellas se encaja como un collage en movimiento, que no es sino la memoria del animador. El cuaderno de bocetos da testimonio del aprendizaje del artista y demuestra su exploración constante, como explica el veterano profesor Peter Parr (Wells, Quinn, Mills, 2010: 102):

Un cuaderno de bocetos puede ser tan público o privado como uno desea. El hecho de tener uno y de utilizarlo de manera regular para observar, dejar constancia de las ideas, fantasear y divertirse es prueba de nuestro compromiso. [...] La principal utilidad de un boceto es su creación. El conjunto de bocetos representa nuestra búsqueda.

Y más a propósito para el animador que viaja, para Peter Parr el cuaderno de dibujo puede entenderse incluso como instrumento de navegación propiamente dicho (ibídem, 103): “el bloc

---

1. “Por lo general, el dibujo se percibe como una forma de arte en sí mismo. [...] Este tipo de dibujo se caracteriza mejor utilizando el término “dibujo artístico”. En este tipo de dibujo, el acto de dibujar y el dibujo por él producido son fines en sí mismos. El producto final de realizar marcas sobre una superficie es similar a las propias marcas.” (Trad. a.)

es el cuaderno de bitácora de nuestra evolución como artistas”.

Por añadidura, la presencia de elementos como comentarios al margen, notas a mano, tarjetas de embarque, etiquetas y recordatorios, refuerzan el carácter corpóreo y testimonial de los cuadernos de viaje que inspiran estos filmes. Isabel Herguera, en su reflexión “Un experimento en el jardín de la ley”, deja constancia de lo esencial del cuaderno como objeto en sí, capaz de proporcionar soporte y textura a lo dibujado (Herguera, 2011: 3):

Escribo en el cuaderno de rayas que me compré esta mañana. Me gustó porque estaba viejo y pensé que todo lo que en él hiciera tendría un lustre de sabiduría, una pátina de misterio con la que mantener vuestro interés.

No en balde, al contrario que la película cinematográfica —que solo existe como proyección y que puede verse indistintamente en salas, pantallas o interfaces—, el cuaderno es un objeto genuino y único, que pertenece al mundo físico y que adquiere valor conforme lo utiliza el artista; los signos de su uso, su desgaste, le aportan algo más que singularidad: veracidad. Un vínculo tácito con la vida real.

En este sentido, *Ámár* respeta profundamente la esencia del cuaderno como memoria, con múltiples momentos donde el filme muestra los dibujos estáticos, tal como quedaron en los cuadernos de Isabel Herguera; o bien solo se añaden sonidos de ambiente y movimientos de cámara, como por ejemplo un *travelling*, para registrar con la cámara la totalidad del formato (Fig. 1). Únicamente hacia el final veremos las tintas del bloc de bocetos animarse en una catártica escena, donde confluyen músicos callejeros y visiones de divinidades hindúes.

Por su parte, *Viagem a Cabo Verde* también muestra de manera aislada tintas y aguadas del cuaderno que el animador-animado realiza durante el curso del filme-viaje; pero, en este caso, la mayoría de ellas se animan súbitamente, cobrando vida durante el cortometraje (Fig. 2). En varios momentos, el artista aparece dibujando, como cuando distribuye en el suelo múltiples cuartillas para dibujar la totalidad de un árbol centenario; o bien aparece incluso en el interior de su propio cuaderno, porque las escenas de su viaje —rememorado— son indistinguibles del cuaderno mismo.

La personalidad gráfica de los artistas queda patente en ambos filmes: en la película de Herguera, los dibujos de su cuaderno son estilizados, gestuales, con colores vibrantes y hasta arbitrarios, cercanos a la abstracción y el simbolismo; en el corto de Ribeiro, por el contrario, los dibujos de su cuaderno son de un realismo detallado, con elaborada descripción de quienes retrata, y precisión en las perspectivas.



Fig. 1. *Ámár*



Fig. 2. *Viagem a Cabo Verde*

Bastien Dubois en *Madagascar, carnet de voyage*, da un paso más allá en la recreación animada de su cuaderno, pues casi todas las escenas del filme adquieren volumen digitalmente (Fig. 3). Mediante una combinación de animación 3D y texturas pintadas a mano, los pequeños detalles irrelevantes para la historia, pero que enriquecen el ambiente creado, se nos ofrecen en tres dimensiones: la mujer que vende fruta a los viajeros del autocar; un ave zancuda en una charca; una mujer bañándose en el agua; etc. Adicionalmente, el corto ofrece pequeñas escenas realizadas con animación a mano, como la de los coches de stop-motion —animada con juguetes de la isla— hasta bordados animados —en el plano del mercado (Fig. 4), gracias a una combinación de artesanía y edición digital—. La película apuesta, además por una gran riqueza de soluciones visuales, que oscilan entre gráficos 3D realistas, con aspecto de *gouache* o acuarela, hasta meras siluetas de color uniforme sobre fondos neutros.

Como resultado, es importante destacar que, irónicamente, la animación del dibujo artístico y su multiplicidad de técnicas y grafismos no sería hoy posible sin contar con las nuevas tecnologías: los medios de animación digitales, como tabletas o interfaces de coloreado, han demostrado ser un buen complemento para las herramientas tradicio-

nales del dibujo y la pintura, por cuanto su desarrollo y perfeccionamiento “imita al arte” (Sarrat y Lorenzo, 2012: 13), emulando cada vez mejor las propiedades del trazo a lápiz, las aguadas, los emborroneamientos, etc. Aunque, a pesar de ello, y como deja patente el proceso de producción de estos cortometrajes, nada sustituye a la observación del artista y el análisis que realiza mediante el dibujo.



Figs. 3 y 4. *Madagascar, carnet de voyage*

## 2. Vivencia y exotismo: la mirada documental

El diario de viaje es el registro de un viaje a la vez exterior e interior del animador. Por un lado, el diario deja constancia del encuentro con la otredad, penetrando en una cultura diferente; y por otro, sirve como elemento de reflexión para escuchar la propia voz, confrontada con lo desconocido.

Es habitual que un viaje sirva para conocerse a uno mismo, madurar ideas, o desmontar prejuicios; y también para concebir proyectos.<sup>2</sup> Así, las películas de Dubois, Herguera y Ribeiro parten de un registro, más personal que objetivo, que los autores han realizado en sus viajes, llegando a adquirir cierto tono periodístico. La observación

---

2. En el ámbito del *cómic* existe un significativo precedente de estas crónicas de viaje en los diarios de Guy Delisle, un animador canadiense encargado de supervisar varias subcontratas de producción en Extremo Oriente, experiencia que consignó en varias novelas gráficas, siendo la segunda de ellas, *Pyongyang* (2003), su trabajo más aclamado y, curiosamente, uno de los documentos más reveladores que tenemos de la vida en la hermética Corea del Norte. Delisle ha continuado dibujando crónicas de sus viajes en países políticamente controvertidos, como Birmania o Israel, sin dejar de lado su visión como artista a través de sus cuadernos, que también traslada a estos formatos.

que llevan a cabo se define por la personalidad y bagaje del artista, así como por el modo en que se interpreta lo observado en un nuevo contexto: aquel donde buscan conocerse a sí mismos. Aunque pueda detectarse alguna contradicción entre animación —como forma fabricada— y documental —como género que, al retratar una realidad, parece más dependiente del cine de acción real—, como defiende Paul Ward (2006: 114), animación y documental mantienen poderosos puntos de contacto, que residen sobre todo en el poder de la animación para ofrecer, como hace el dibujante en su cuaderno, un análisis de la realidad:

Animation and documentary are diverse discursive categories rather than simple entities, and it is instructive to examine the points of contact between them. [...] it is something of a myth that animation is a mode that somehow cannot be used by documentary practitioners. Such a way of thinking is based in naïve and simplistic notions of how documentary functions, and in a misguided belief that documentary is somehow 'capturing' reality rather than offering an analysis of it.<sup>3</sup>

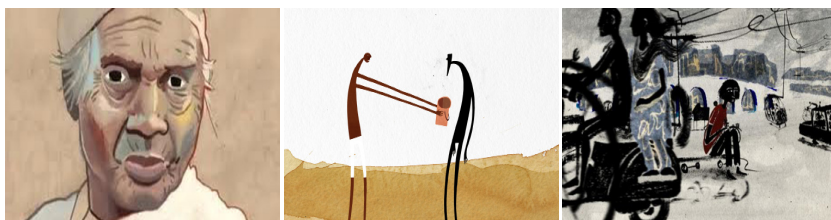
Así pues, *Madagascar, carnet de voyage* describe una costumbre tribal a la que rara vez puede acceder un occidental, o puede ser grabada o fotografiada; *Viagem a Cabo Verde* transmite la experiencia personal de Ribeiro de su ruta por el país insular, donde marcha para “aprender a andar”; y *Ámár* sintetiza la experiencia de Isabel Herguera durante cuatro años en la India, donde recuperó el placer por dibujar. Pero, sobre todo, la idea que predomina en los tres trabajos es más la de mostrar las cosas tal como son ellos —como diría Anaïs Nin— que como las registraría una cámara, ahondando en sus estados anímicos mediante la animación. Por esta razón, el camino de autoconocimiento emprendido no hace sino reforzar el carácter documental de sus cuadernos de viaje y de los filmes resultantes.

Adicionalmente, la aparición del autor en estos cortometrajes, sumando su propia voz a la banda sonora, les proporciona el aspecto

---

3. “Animación y documental son diferentes categorías discursivas, más que simples entidades, y es instructivo examinar los puntos de contacto entre ellas. [...] Es una especie de mito de que la animación es un modo que, de alguna manera, no puede ser utilizado por los profesionales del documental. Esta forma de pensar se basa en nociones ingenuas y simplistas de cómo funciona el documental, y en la creencia equivocada de que el documental es “capturar” de alguna forma la realidad en lugar de ofrecer un *análisis* de la misma.” (Trad. a.)

de una confesión autobiográfica, consolidando un tono más cercano al reportaje que a la ficción. Sin embargo, estos autorretratos adoptan diferentes formas: si Dubois se representa a sí mismo y a los demás de manera realista (Fig. 5), llegando a utilizar incluso la rotoscopia, Ribeiro aparece como una silueta negra, geométrica, donde no emergen rasgos individuales, sino que recuerda a un *caminante* de Giacometti (Fig. 6). Por su parte, Isabel Herguera se transmuta en un alter ego, "Inés", porque en sus cuadernos se mezclan las impresiones de su propio viaje con los recuerdos del pasado, en una India imaginada y vivida a través de otros (Fig. 7).



Figs. 5, 6 y 7. Del realismo a la estilización en los tres filmes.

Pero, si algo caracteriza el enfoque que adoptan los tres cortos, es la existencia de una mirada occidental, lo que tiñe de exotismo el resultado. Con todo, las narraciones mantienen un claro interés antropológico para el espectador. Esta vivencia de lo indígena como *diferente* afecta especialmente a *Madagascar, carnet de voyage*, que nos ilustra sobre la *Famadihana* o "regreso de los muertos", una tradición malgache que demuestra la importancia del culto a los antepasados y es ocasión de importantes festividades (Fig. 8). Cuando el viajero llega a la celebración, un personaje inesperado le da la bienvenida: un danzarín vestido con traje y sombrero, pero que carece de rostro, como un fantasma (Fig. 9). Esta imagen anticipa el significado de la *Famadihana*: el pariente fallecido que es desenterrado ha perdido ya su carne y está reducido a huesos; esto lo convierte en *ancestro*, al que se pide consejo y se rinde culto, haciéndole regalos.<sup>4</sup> Se renueva su sudario y se le ofrecen danzas y sacrificios de cebúes, lo que aparece en el filme con un alto grado de abstracción: al ritmo de los tambores de la danza, un paisaje montañoso se transforma en la giba de un cebú; de su cabeza

cercenada emerge una espléndida flor, y de esta, el cráneo del propio animal, estableciendo una rima visual con los huesos desenterrados del ancestro. A esta secuencia catártica, que refleja el arrebató del propio animador durante la celebración, sucede el desenlace del filme: con un himno malgache de fondo, un vertiginoso trávelin recolecta una serie de escenas del país, como el adiós al muerto, la selva habitada por lémures, e incluso un niño del país vestido con una camiseta del F.C. Barcelona, para terminar con el viajero recogiendo su mochila antes de subir al avión. La estancia en Madagascar ha concluido, quedando de ella una serie de impresiones irrepetibles.



Figs. 8 y 9. El ritual de la Famadihana.

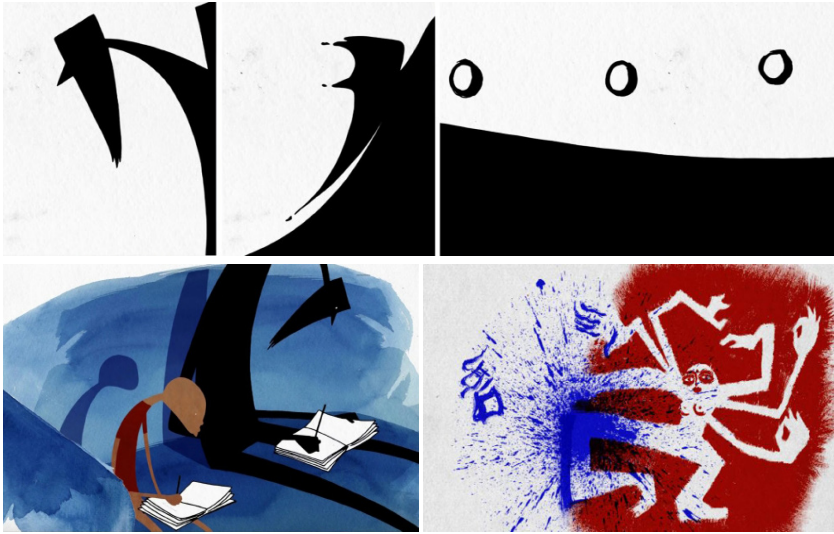
*Viagem a Cabo Verde* condensa sesenta días de marcha por la antigua colonia portuguesa, donde Ribeiro se enfrenta a paisajes inaccesibles y comparte experiencias con amables nativos. El peregrino viaja sin móvil, sin reloj, sin planes preestablecidos, sólo con lo estrictamente necesario en la mochila. Así examina las montañas, los pueblos, el mar, la música, la gente de Cabo verde y, sobre todo, una parte esencial de sí mismo. Allí aprende cosas sencillas pero fundamentales, como sacudir las botas antes de calzárselas, o no planear el día siguiente. Uno de los valores más llamativos del filme radica en el

---

4. Como explica la antropóloga Encarnación Lorenzo acerca de esta tradición malgache, "Cuando muere una persona, se la enterra provisionalmente en el lugar de su fallecimiento. Los Merina piensan que, hasta que no se descompone por completo la carne, los muertos vagan errantes y tienen poder para causar daño a sus familiares. Por el contrario, una vez que sus restos han quedado reducidos a los huesos, se transforman en sus benefactores y es el momento de honrarlos adecuadamente para asegurarse su protección. No debemos pasar por alto la contraposición estructural entre esos dos pares de conceptos: lo húmedo (la carne putrefacta) y lo seco (los huesos), tan habitual en la organización de la vida social de los pueblos nativos." (<http://anthropotopia.blogspot.com.es/2013/06/madagascar-antropologia-y-animacion.htmlcomment-form> [Acceso: junio de 2013])



uso de las metamorfosis para significar cambios de encuadre, e incluso de escena, aprovechándose del carácter estilizado, casi de ideograma, que tiene el personaje principal, lo que proporciona una gran capacidad de cambio —por ejemplo, cuando llega el momento de partir, su perfil se transforma en las olas del mar (Fig. 10)—. En uno de los giros más notorios del filme, los talones descalzos y agrietados de un nativo se transforman en la pendiente rocosa de la misma montaña que están subiendo. Ribeiro dialoga con la gente de Cabo Verde y nos transmite su realidad, utilizando la animación como medio para visualizar coyunturas complejas —como cuántas veces hay que subir una montaña con una mula cargada de ladrillos para poder construir una casa—. Sin duda, el momento más simbólico del filme es cuando el viajero intercambia su cuaderno con un niño y se regalan sendos dibujos (Fig. 11).



Figs. 10 y 11. *Viagem a Cabo Verde*.

Fig. 12. *Ámár*.

En *Ámár*, el cuaderno cuenta una historia de pérdida y desolación: Inés visita a su amigo *Ámár*, porque desea que éste le ayude a recuperar los recuerdos de un viaje que en el pasado hicieron juntos; pero *Ámár* está recluido en un sanatorio mental. Allí, Inés se enfrenta con el recuerdo de aquel viaje, del que sólo quedan los dibujos y

anotaciones que guarda en sus cuadernos. “Te prometí que volvería” son las últimas palabras del diálogo interior pronunciado por la protagonista, a pesar de que el regreso al pasado es imposible. A la enajenación de *Ámár*, que deja de reconocer a su amiga, sucede el bullicio de la populosa ciudad, reflejo del desconcierto de Inés: una serie de desenfundadas visiones que incluyen músicos callejeros y danzas de deidades hindúes (Fig. 12). En la escena final, siempre nos quedará el dibujo como elemento que nos reconcilia con la vida: Inés vuelve a rellenar cuadernos de dibujo en las calles de la India, sentada sobre el carrito que le da *Ámár*.<sup>5</sup> Aunque el enfoque del corto es claramente personal y subjetivo, sin preocupación por lo documental o antropológico, lo cierto es que es el único de estos tres filmes que fue producido mayormente en el país que describe, entre el *National Institute of Design de Ahmedabad*, y un pequeño estudio en *Goa*, con participación de artistas indios.

La coyuntura de *Ámár*, como también en *Madagascar, carnet de voyage* y *Viagem a Cabo Verde*, nos recuerda que la memoria es fluctuante y que la autenticidad de lo narrado suele ser relativa, aunque siempre queda un poso de autenticidad incluso en lo que se reinventa.

### 3. *Todo vale*: el cuaderno del animador como vía experimental

El trabajo en bloc de bocetos no solo sigue siendo tan pertinente para el animador como previamente a la era digital, sino que está experimentando una llamativa revalorización que lo ha hecho objeto central de exposiciones y retrospectivas sobre animación. Por otra parte, el concepto de *diario en dibujos* se revela como una de las opciones más interesantes y polivalentes para los animadores noveles, primando en ellos la idea del filme-ejercicio, que sirve para la renovación de

---

5. Como aclara Isabel Herguera en un correo personal, “en la India, para dibujar a gusto y sin molestias es importante encontrar un lugar donde sentarse. Esto es siempre difícil pues el suelo está lleno de basuras, y las piedras cómodas, amplias y bien localizadas escasean o están ya ocupadas. Los primeros años solía salir a dibujar con un cubo de fregar, que me servía tanto para cargar el cuaderno y los pinceles como para darle la vuelta y sentarme en cualquier esquina [...] *Ámár*, el personaje real, nunca me dio ese carrito —un objeto muy personal y valioso y del que no me he desprendido—, pero fue él quien me introdujo a la animación cuando ambos éramos estudiantes de Nam June Paik en Duesseldorf.” (E-mail del 2 de junio de 2013).

estrategias formales y narrativas. Esta potencialidad creativa refuerza las relaciones interdisciplinarias entre la animación y las artes plásticas, así como expande su acción a otros espacios, como la galería.

Durante la *Mostra de Cinema d'Animació Animac 2010*, en Lleida (Cataluña), tuvo lugar una exposición de cuadernos de animadores donde se daban cita dibujos originales de artistas como Maureen Selwood, Sekhar Mukherjee, Izibene Oñederra o Laboratorium. Bastien Dubois aportaba, además, elementos de arte originales de su película, *Madagascar, carnet de voyage*, permitiendo al visitante a la muestra comprender el concepto y realización de la misma, que ha llevado a una impactante mezcla de dibujo, pintura y animación digital (Fig. 13).

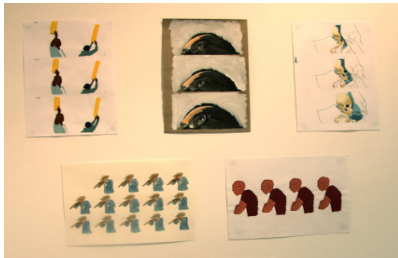


Fig. 13. Trabajo de arte de Bastien Dubois para *Madagascar, carnet de voyage*. *Mostra Animac 2010*.

En general, la exposición no sólo permitía conocer la cocina de producción de un corto, sino principalmente adentrarse en las ocurrencias y posibilidades que quedan plasmadas en el bloc del artista.

Más adelante, en octubre de 2010, tuvo lugar en la galería Artek de San Sebastián la exposición de Isabel Herguera *Cuadernos de viaje*. La muestra rescataba los cuadernos de bocetos realizados durante sus años de estancia en la India y que le habían permitido idear *Ámár*, pero el público también tenía la oportunidad de ver una intervención sobre la galería, por la cual el propio espacio expositivo se convertía en un efímero cuaderno en tres dimensiones: al igual que en el propio bloc de la artista, las paredes de la galería ofrecían un lugar donde improvisar, revisar perspectivas, incorporar nuevos objetos, imágenes, texturas, mensajes, etc. Como resultado, la exposición se transformó en todo un collage sobre la India, único e irrepetible (Fig. 14). Isabel Herguera lo explicaba así:

El cuaderno es un espacio de juego en el cual no hay ningún tipo de supervisión, ni de juicio, ni lo tienes que mostrar a nadie. [...] Todo esto surge con esa misma actitud: hay una serie de dibujos, de elementos que tengo, ¿cómo componerlos para que configuren una narrativa? [...] Todos los días me atrevía a traer un elemento más, a incorporar una cosa más, sin pensar, realmente

## Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia

otra vez recuperando esa actitud del cuaderno. [...] Funcionaba porque me apetecía ponerlo en ese momento. <sup>6</sup>

En esta confluencia de artes, géneros y espacios, el cuaderno ya no es meramente un objeto físico, sino un concepto, una forma de entender y registrar una realidad. En animación, el recurso del diario en dibujos ayuda a crear una atmósfera o un tono concreto para implicar al espectador en lo relatado. Pero, como forma no narrativa, el diario en dibujos cobra protagonismo por sí misma, facilitando soluciones innovadoras con las que superar convencionalismos en el proceso creativo.

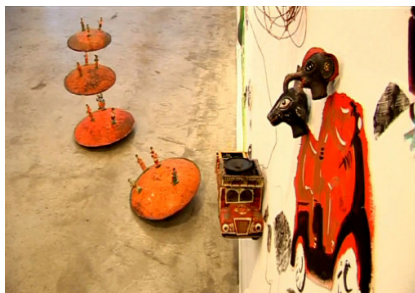


Fig. 14. Exposición Cuadernos de viaje.

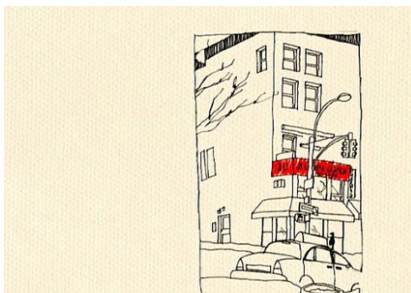


Fig. 15. Trying to Draw New York.

Como observa Marcel Pié Barba, animador experimental, “en definitiva, todas las técnicas son buenas, y todo se puede animar”.<sup>7</sup> De esta manera, cada cortometraje es una aproximación diferente a la realidad, haciendo de la animación el diario propiamente dicho del artista. Así, el corto *Trying to Draw New York* (2006) reproduce fotograma a fotograma el proceso de dibujar en un cuaderno de viaje, captando instantáneas de la ciudad, personas, bares, detalles que se materializan en papel y se disuelven, como una memoria del momento en cuestión (Fig. 15). Su siguiente trabajo, *La 86.721 mil·lèsima parte del any* (Marcel Pié Barba, 2008), es el diario en imágenes de un año entero: Marcel Pié Barba se obligó a sí mismo a crear quince fotogramas al día durante 365 días, haciendo un total de 5.475 fotogramas —que, a

6. Eitb.com, 21 de octubre de 2010 ([https://www.youtube.com/watch?v=z\\_1epJ7aeNjQ](https://www.youtube.com/watch?v=z_1epJ7aeNjQ) [acceso: junio de 2013])

7. <https://vimeo.com/1190385> [acceso: junio 2013]

una velocidad de 12,5 fotogramas por segundo, suman 7 minutos y 18 segundos, o lo que es lo mismo, la 86.721 milésima parte de un año—. Con este proyecto, Marcel encontró nuevos métodos de producción y formalización del discurso narrativo, con el objeto de encontrar modos de animar más adecuados a las situaciones imprevistas y los condicionantes del día a día, haciendo de la improvisación y el azar dos valiosos aliados de la inspiración.

El cuaderno del artista, como elemento de reflexión y creación, sigue estando en la base de las acciones animadas más audaces, proporcionando fórmulas que mantienen fresca la imaginación y que reavivan las distintas artes.

## Conclusiones

La verdad es que no hay atajos. Hay que sentarse y dibujar.  
Luis Cook, *Dibujo para animación* (Wells, Quinn, Mills, 2010: 166)

Como indica Carlos Plasencia, el dibujo artístico sigue siendo el principal instrumento de reflexión gráfica y visual del animador en pleno s. XXI.<sup>8</sup> Frente al acomodamiento a un número limitado de recursos y materiales, el cuaderno continúa ofreciendo al animador una ventana abierta a la variedad de estilos, técnicas, soportes, grafismos y hallazgos, sin despreciar los ensayos y errores, en una búsqueda de libertad creativa para el artista animador, así como de crecimiento y reflexión.

Así pues, el cuaderno de viaje sirve al animador para confrontar su propio yo con la otredad que encuentra en sus viajes: la fascinación por lo nuevo y desconocido que renueva las ganas de vivir, o lo que es lo mismo, de dibujar.

El cuaderno se revela, además, como un estimulante formato narrativo con que encarar una visión o suma de visiones, que implican

---

8. “[El dibujo] Se trata de algo fundamental a la hora de resolver el trascendente momento germinal del proceso de creación, lo que Miguel Ángel llamaba el “primo pensiero”: la resolución material de la imagen mental, pero también [...] para que el artista siga descubriéndose a sí mismo en el “feed-back” que comporta ese ejercicio.” (Plasencia, 2013: 86)

la disolución del animador en el filme, e incluso la ficción disuelta en la realidad, posibilitando la creación de una realidad alternativa. Como pretexto estético, el cuaderno o diario de viaje animado también puede servir para crear una visión falsamente documental, al servicio de lo ficcional, estableciendo nuevas reglas de juego en el planteamiento de la puesta en escena.

Por último, es importante señalar la paradoja que supone el carácter artesanal de estos filmes-cuaderno y la dependencia en su realización de las nuevas tecnologías, con las que se consigue transmitir mejor a formato cinematográfico las prestaciones y aspectos del dibujo a mano. Como indica Sahra Kunz (2012: 64):

It is possible to conclude that the use of drawing in animation is still essential to its success, whether it be in traditional or in computer animation. One must draw a distinction between what is considered 'computer animation' on one hand, and on the other of the use of digital media as tools for animation. While the abandonment of drawing in any artistic activity, and especially animation would be prejudicial, one must not deny some advantages that can come from the use of digital tools.<sup>9</sup>

Como demuestran los filmes de Dubois, Herguera y Ribeiro, lo que finalmente cuenta en ellos es la entrega con que están realizados: la misma que tuvieron sus autores al esbozar los episodios de sus vivencias, para reanimar su memoria tras el regreso.

## Referencias Bibliográficas

ÁLVAREZ SARRAT, Sara, y LORENZO HERNÁNDEZ, María (2012): "Cómo la informática ha reanimado los procesos y estéticas de la animación artística", en *Deforma Cultura Online*, 2012. Valencia, Sendemà, Ministerio de Cultura ([http://www.deforma.info/es/product.php?id\\_product=125](http://www.deforma.info/es/product.php?id_product=125) [acceso: mayo 2013])

HERGUERA, Isabel (2011): "Un experimento en el jardín de la ley", en *Animac Magazine '11. Escrits sobre animació*, núm. 10. Lleida: La Paeria. Pgs. 3-4.

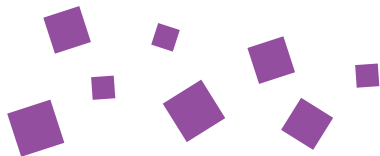
KUNZ, Sahra, 2012, "The Role of Drawing in Animated Films", en *CONFIA. I Conference on Illustration & Animation*. Portugal, IPCA. Pgs. 51-66.

LORENZO HERNÁNDEZ, Encarnación (2013). “Madagascar: antropología y animación documental”, en *Tinieblas en el corazón. Pensar la antropología* (<http://anthropotopia.blogspot.com.es/2013/06/madagascar-antropologia-y-animacion.html#comment-form> [acceso: junio 2013]).

PLASENCIA, Carlos (2013): “Dibujar, dibujar y dibujar”, en *Con A de Animación: Animación al rescate*, nº 3. Valencia, Editorial UPV. Pgs. 82-90.

WARD, Paul (2006): “Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the ‘Interactive’ Documentary”, en BUCHAN, Suzanne (ed.), *Animated ‘Worlds’*. Londres, John Libbey. Pgs. 113-129.

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Les (2010): *Dibujo para animación*. Barcelona, Blume.



**María Lorenzo Hernández:** (Alicante, 1977) es Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, donde es Profesora Titular de Animación. Ha dirigido los cortometrajes de animación *Retrato de D.* (2004), *La flor carnívora* (2009), y coordinado el filme colectivo *El gato baila con su sombra* (2012). Ha colaborado como autora y publicado artículos en las revistas *Animac Magazine*, *Animation Studies*, y *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Desde 2011 dirige la revista de investigación *Con A de animación*.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*

María Lorenzo Hernández: “Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia”

Pág. 135-151, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina







## Animando un clásico: *Martín Fierro*, del libro a la película

### Animating a classic: *Martin Fierro*, from the book to the film

#### Resumen

Desde sus inicios el cine ha recurrido a la literatura para llevar sus historias a la gran pantalla. El cine argentino no es ajeno a ello y ha encontrado en el clásico nacional *Martín Fierro* un medio de inspiración. En este escrito analizamos la adaptación al film animado *Martin Fierro: la película* (2007) que no solo toma al clásico literario sino que también cuenta con los dibujos de Roberto "Negro" Fontanarrosa.

El trabajo se desarrolla en un principio recuperando la metodología de José María Paz Gago quien propone analizar las adaptaciones desde tres aspectos: *convergencias, divergencias e interferencias* y luego teniendo en cuenta los procesos de adaptación de la historieta a la animación.

#### Abstract

Since its inception, cinema has turned into literature to bring their stories to the big screen. Argentine cinema is no stranger to this and has found the national classic *Martín Fierro* as inspiration. In this paper we analyze the animated film adaptation to *Martin Fierro: The Movie* (2007) that not only takes the literary classic but also has drawings of "Negro" Fontanarrosa.

This work is developed at first recovering the methodology of José María Paz Gago who propose to analyze adaptations from three aspects: *convergence, divergence and interference*, and then talking about the processes of adaptation from comic to animated cartoon.

**Palabras Claves / Key Words:** *Martín Fierro* - Animación - Fontanarrosa - Gaucho - Adaptación cinematográfica

## Introducción

Uno de los personajes más representativos de la tradición argentina es el *gaucho*, que encuentra su origen en la fraternización entre mestizos (hijos de colonos españoles y aborígenes).

... (se) formó una raza nueva con las prendas de carácter, disposiciones guerreras y virtudes y defectos de sus progenitores de ambos lados; mestizos que unas veces procedían como el salvaje y otras como el civilizado; montaraces, inteligentes, indolentes como aquel, e interesados como el último, y a los que por un consenso etnogénico de nuestros pueblos se dio el nombre de gauchos, hijos de nadie en su origen...<sup>1</sup>

Dicho personaje encuentra su sobresaliente representación en las prosas de José Hernández, específicamente en su obra *Martín Fierro* (1872), historia que narra las penas de un gaucho que lo ha pedido todo. Este libro, destacado en la literatura nacional como un “clásico” o “referente” ineludible, ha sido retomado para su representación en diversos formatos. En este trabajo analizaremos su adaptación al film animado *Martín Fierro: La Película* (2007) dirigida por Liliana Romero y Norman Ruiz; que, además, cuenta con el diseño de personajes a cargo de Roberto “Negro” Fontanarrosa otro hito de la cultura argentina, en este caso proveniente de la historieta.

## El Libro

El *Martín Fierro* se divide en dos partes, *El Gaucho Martín Fierro* (1872) y *La Vuelta del Martín Fierro* (1879). Relatado en primera persona a través del canto en versos de su protagonista, retrata el lenguaje gauchesco con recursos como la reducción vocálica y de grupos consonánticos, el remplazo de la *h* por *j*, etc. y el uso de palabras propias de la jerga.

La obra ofrece un panorama de la vida del gaucho en su época de decadencia, haciendo una crítica al gobierno de Sarmiento y su

---

1. CORBIERE, Emilio P. (1998): *El Gaucho: Desde su Origen Hasta Nuestros Días*. Editorial Renacimiento. Págs. 21,22.

### *campaña al desierto.*

Para entender el libro y el sentir de Fierro, es necesario tener en cuenta que en un principio la caballería gaucha participó activamente en el proceso hacia la independencia del país adquiriendo poder y prestigio. Además se lo reconocía como una figura importante en la actividad ganadera en general.

Lo que entusiasmaba al gaucho era la inquietud del peligro, la sensación de la velocidad en el cabalgar y su destreza de eximio cazador, desplegada en el uso de bolas y lazo. El interés del gaucho respecto a una vaca siempre consistía en cazarla, despedazarla y comerla. Combates, o con bestias o con otros gauchos, eran lo esencial en su vida.<sup>2</sup>

Pero al terminar las épocas de combate, el gaucho deja de ser “útil a la patria”, convirtiéndose en un héroe olvidado.

No le quedaba nada al gaucho que hacer sino convertirse en un peón inepto y melancólico -cesando por lo tanto de ser gaucho-, o refugiarse en las fronteras. Todavía tenía el gaucho unos pocos restos de vida, cuando bajo el mando del general Roca, luchó contra el indio del desierto.<sup>3</sup>

## **La Película**

Llevar una obra literaria a un audiovisual supone una adaptación a otro lenguaje, que cuenta con distintos recursos, reglas y público. En relación a esto, Paz Gago propone un nuevo enfoque comparatista, tomando en cuenta los aspectos *convergentes*, *divergentes* e *interferentes* entre estas dos expresiones, las cuales tomaremos como eje para el análisis.

En cuanto a lo *convergente*, el autor afirma que tanto una novela como un film comparten la narratividad y la ficcionalidad.

Existen una serie de técnicas estructurales, procedimientos y recursos narrativos para contar una historia, y esas estrategias narrativas son utilizadas

---

2. NICHOLS, Madaline (1939): “El Gaucho Argentino” [Nota] *Revista Iberoamericana* N°39. Pág. 157

3. *Op. Cit.* Pág. 157

por diferentes sistemas de expresión, tanto verbal-oral (narrativa oral) como verbal-escrito (novela o cuento) o visual-verbal (película de cine) y por sus respectivos sistemas semióticos, simbólicos y simbólico-indiciales<sup>4</sup>

Evidentemente, tanto en el libro como en el film aquí estudiados, el sistema narrativo ficcional se hace presente de la misma manera, sin embargo los recursos seleccionados para contarlos son y están organizados de manera diferente, según le favorezca a cada medio.

Desde lo *narrativo*, analizando la variable temporal del libro, se puede decir que es una analepsis en su totalidad. Fierro cuenta sus penas pasadas. En cambio la película comienza presentando una situación mediante un *flash-forward* y, dejando una incógnita, Fierro se encuentra en peligro cuando lo descubren los “soldados” del Estado. Luego retrocede para contar los acontecimientos que lo llevaron a ese evento, regresando a la escena del comienzo del film, y, además, mostrando la resolución y desenlace de la película. Teniendo en cuenta el paradigma sobre la estructura del guión propuesta por Syd Field en su libro *El manual del guionista*, el esquema en este caso se organiza de la siguiente manera: 2º punto de giro – planteamiento – 1º punto de giro – confrontación – 2º punto de giro – resolución.

La segunda categoría, la *divergencia*, se hace presente en el sistema semiótico que ambos utilizan. Teniendo en cuenta el concepto de *focalización* propuesto por Genette<sup>5</sup>, el libro está relatado en primera persona por quien vivió tales sucesos, es decir, expone una *focalización interna*. En cambio, en el film optan por *diferentes focalizaciones: Focalización cero*, cuando se presentan situaciones ajenas al conocimiento de Fierro como el diálogo del Coronel y el Juez de Paz y *focalización interna*, para exponer los pensamientos del protagonista. Pero ya no se narra solo por medio de una voz, sino también se cuenta a través de imágenes ordenadas y montadas de determinada forma, por lo que la noción de *ocularización* de Jost se agrega a lo anterior: se puede percibir una *ocularización externa o cero predominante*, todo se ve a

---

4. PAZ GAGO, José (2004): *Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual*. Pág. 8

5. GENETTE, Gérard (1989): *Figuras III*. Editorial Lumen, Barcelona.

través de la cámara sin relacionarla con la visión de ningún personaje en particular<sup>6</sup>. Al respecto Paz Gago propone un nuevo término, el de cinerrador:

Se trata de una entidad textual, ficcional y visual, que debe entenderse en paralelismo con la noción del narrador verbal [...]Puesto que el narrador se define como una voz que cuenta la historia, el cinerrador será una mirada sobre la historia contada en la película.<sup>7</sup>

El concepto puede apreciarse fácilmente en el hecho de que existe un solo libro *Martín Fierro* pero se han realizado varias adaptaciones (tanto en el cine como en otros medios) todas diferentes entre sí. Cada una de ellas responde a una mirada particular de la misma historia, resaltando y contando distintos aspectos según sus objetivos. Por ejemplo, en las películas de acción real, *Martín Fierro* (1968) y *Martín Fierro, el ave solitaria* (2006) se adaptó la historia completa incluyendo la ida y la vuelta, no así en el film animado que muestra solamente la primera parte, ya que los directores consideraron que solo ésta era adaptable a una película de acción: así como en el western norteamericano se presenta al cowboy y en las películas japonesas al samurái como personajes dignos de respeto y admiración, en este caso se quiso situar al gaucho en la misma posición recuperando un personaje casi perdido en la cinematografía nacional. Asimismo, ninguna de las tres desarrollan los acontecimientos de la misma manera, ya desde el comienzo son diferentes, mientras que la primera comienza con las prosas iniciales del libro, la segunda muestra el regreso de Fierro a su rancho vacío y la tercera abre con Fierro provocando a los soldados del estado.

Finalmente, en la tercera y última categoría, se encuentran las *interferencias*. Se considera como primera e inevitable al guión, punto intermedio entre el texto verbal y el texto fílmico. Desde lo lingüístico, una de las notas características de la obra escrita es el *lenguaje gauchesco*, que en el film solo se mantiene en el habla de Fierro y en

---

6. Cf. GAUDREAU, André y JOST, François (1995): *El relato Cinematográfico*. ED. Paidós, Barcelona. pp. 139 y ss.

7. PAZ GAGO, José (2004): *Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual*. Pág. 20

Animando un clásico: *Martín Fierro*, del libro a la película

otros gauchos, naturalmente no se podría haber hecho hablar de esa manera a otros personajes tales como el Juez de paz, una autoridad con diferente nivel sociocultural. De la misma manera el discurso en versos dichos de forma literal se encuentran en la ocasión de *payada*, en escasos diálogos en donde se quiere reforzar la presencia del *gaucho* y en la *voz en off* de *Fierro*.

A su vez se agregan situaciones que ayudan a explicar aspectos del entorno y de la época respondiendo a una segunda instancia de *interferencias*, la *descripción*. También aparecen personajes nuevos como el *dueño del campo* y el “*viejo*” *soldado*, quienes refuerzan, desde el diálogo o las acciones, el lado bondadoso y honesto de *Fierro*.

## La Animación

El uso de la técnica animada nace junto a la idea misma del film. Horacio Grinberg y Claudio Corbelli (productores) quisieron rescatar esta historia desde un punto de vista particular, el de Fontanarrosa:

Afortunadamente, que este proyecto tan lejano y complicado en sus principios, al menos para mí, se haya llevado a cabo es realmente concretar uno de mis sueños.(Fontanarrosa)<sup>8</sup>

Además de participar en el guión, queda en sus manos la tarea del diseño de personajes. Aquí nos encontramos con otro medio adaptado, en este caso de la historieta a la animación tradicional. La *primera* con sus dibujos planos, de espacios y tiempos limitados (determinado número y dimensiones para las viñetas en publicaciones de tiras cortas) y sonoridades representadas mediante su expresión gráfica; y la *segunda* donde el personaje se encuentra en movimiento, visto desde diferentes ángulos, con una estructura consistente, que puede desarrollar su acción en un tiempo prolongado y que cuenta con una banda sonora (música, ruidos y voces). Mientras que una es un medio cien por ciento visual, la otra es audiovisual.

---

8. FONTANARROSA, Roberto (2007), en *Martín Fierro la Película – Extras – Making of*. Min 0:00 a 0:20

Con el objetivo de no modificar el estilo y línea del artista, los directores decidieron mantener los dibujos y colores planos en los personajes. No así con los fondos que pintó Gilda Tesone, una artista plástica, con la técnica de pintura al óleo, que no se encuentran relacionados con el trabajo de Fontanarrosa. Para fundir y dar profundidad visual a dos elementos totalmente diferentes, se genera una composición por capas a la que se le suma un movimiento tridimensional de la cámara.

Uno de los desafíos de la producción y objetivos tanto de los productores como de Fontanarrosa, era lograr una película de acción, con un héroe serio, y que más allá de ser animación, no estaba dirigida específicamente a un público infantil. El ilustrador dejó de lado a uno de sus personajes más emblemáticos y representativos, *Inodoro Pereyra*, un gaucho con un humor incisivo y sarcástico, en pos de lograr uno que inspirase respeto, acorde a una película de corte dramático, dejando de lado la comicidad.

## Conclusión

El cine es Literatura, es un texto que se escribe con imágenes y sonido, rostros y palabras, cuerpos y gestos, emoción y movimiento, luz y silencio sobre un papel hecho de tiempo...<sup>9</sup>

El cine ficcional y la literatura entonces no son tan ajenos entre sí, ambos comparten la necesidad de transmitir historias. No se puede pretender que una película sea exactamente igual al libro, ambos son medios diferentes y se sirven de distintos recursos semióticos, tomando decisiones realizativas según lo permita cada soporte. Por lo tanto encontramos apropiada esta forma de análisis donde no se hacen juicios valorativos sobre la adaptación, sino que se buscan, de forma más objetiva, sus puntos de unión y discrepancia entre la concepción, estructura y herramientas de los mismos.

---

9. WILDER, Billy en PAZ GAGO, José (2004): *Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual*. Pág. 25

Animando un clásico: *Martín Fierro*, del libro a la película

En este caso en particular pudimos observar que la película animada ha respondido a ciertas acciones que conllevan a la adaptación de un libro. Desde sus inicios ya opta por solo una parte de la historia en pos de resaltar las hazañas del héroe. Decide mostrarnos al personaje desde su entorno, desde afuera, para no solo revivir a Fierro sino también una época que habla por sí misma. Los tiempos de la narración se modifican para atrapar al espectador de cine desde un lenguaje que acota los tiempos para el desarrollo del relato. Finalmente, aprovechando la característica visual del séptimo arte, se recurre a la animación para su expresión sumada a los dibujos de Fontanarrosa que ya poseen valor en sí mismos.

Más allá de que guste o no al público, se ha logrado mostrar un punto de vista de una historia clásica nacional que enriquece con sus aciertos a este personaje tan nuestro y que tiene aún mucho para mostrarnos.

## Referencias Bibliográficas

CORBIERE, Emilio (1998): *El Gaucho: Desde su Origen Hasta Nuestros Días*. Editorial Renacimiento.

FIELD, Syd (1995): *El Manual del Guionista*. Plot Ediciones.

GAUDREAU, André Y JOST, François (1995): *El Relato cinematográfico, Cine y Narratología*. Barcelona, Paidós.

NICHOLS, Madaline (1939): "El Gaucho Argentino" [Nota] *Revista Iberoamericana* N°39 Pág. 153-158 [Artículo en línea] <http://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/iberoamericana/article/viewFile/730/977>

PAZ GAGO, José (2004): *Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual*. Edición digital a partir de Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica, núm. 13 (2004), Madrid, Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías. Departamentos de Literatura Española y Teoría de la Literatura y Filología Francesa ; Universidad Nacional de Educación a Distancia, pp. 199-232. Edición digital de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes por cortesía del editor. [Artículo en línea] <http://www.biblioteca.org.ar/libros/140249.pdf>



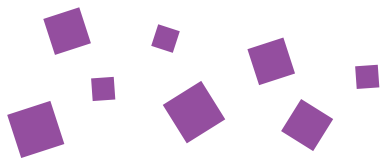
ENTREVISTA realizada por Diego Cabarcos, Florencia Absatz y Leandro Seoane a Norman Ruiz en el programa radialVa...de Retro, viernes 20 hs. FM La Tribu 88.7 [Artículo en línea] [http://www.codigoretro.com.ar/entrevistas/norman\\_ruiz/martin\\_fierro\\_la\\_pelicula.htm](http://www.codigoretro.com.ar/entrevistas/norman_ruiz/martin_fierro_la_pelicula.htm)

## Filmografía

Martín Fierro (1968) de Leopoldo Torre Nilsson

Martín Fierro, el ave solitaria (2006) de Gerardo Vallejo

Martín Fierro la Película (2007) de Liliana Romero y Norman Ruiz



**Carolina Hernández:** Es fotógrafa y Estudiante avanzada de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual en la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba). Es integrante, desde el 2012, del equipo de Investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras* (proyecto con subsidio de la Universidad Nacional de Villa María).

**María Luz Cantisani Rovasio:** Es estudiante avanzada de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual en la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba). En el 2010 inició la Tecnicatura en Realización Integral de Dibujos Animados. Es integrante, desde el 2012, del equipo de Investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras* (proyecto con subsidio de la Universidad Nacional de Villa María). Desde el 2013 a la actualidad participa en la cátedra de Animación de la UNVM como ayudante de alumno. Profesionalmente es animadora e ilustradora independiente.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*

Carolina Hernández - María Luz Cantisani Rovasio:

"Animando un clásico: *Martín Fierro*, del libro a la película" - Pág. 153 - 161, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

[http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2015/01/08\\_fiorenza\\_segre.pdf](http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2015/01/08_fiorenza_segre.pdf)CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



**Me. Carla Schneider - Me. Andrés Macedo -  
Me. Eloar Guazzelli Filho**  
Universidad Federal de Pelotas



## *O Reino Azul* y los procesos de traducción entre el cine de animación brasileiro y la historieta argentina

### *O Reino Azul* y los procesos de traducción entre el cine de animación brasileiro y la historieta argentina

#### **Resumen**

En este artículo investigamos aspectos comunes entre dos lenguajes con características similares (secuencialidad) y distintas (soporte, temporalidad y espacialidad) cuando relacionamos elementos observados en la película de animación *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Porto Alegre) y en la historieta *O Reino Azul* (Carlos Trillo y Henrique Breccia, Revista Fierro, 1985, Buenos Aires).

Además de eso, consideramos temas pertinentes a la identidad cultural ya que este proceso de traducción consistió en la creación de un cortometraje perteneciente a la filmografía brasileira que contiene una narrativa originalmente creada como historieta argentina.

El encuentro entre los lenguajes del cine y de las historietas también nos permitió un estudio comparativo de sus estructuras formales.

#### **Abstract**

**Palabras Claves / Key Words:** Animación - Historietas - Lenguajes - Brasil-Argentina - Arte

## Introducción

En este artículo, investigamos aspectos comunes entre dos lenguajes con características similares (secuencialidad) y distintas (soporte, temporalidad y espacialidad) cuando relacionamos elementos observados en la película de animación *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Porto Alegre) y en la historieta *O Reino Azul* (Carlos Trillo y Henrique Breccia, Revista Fierro, 1985, Buenos Aires). Abordamos también temas pertinentes a la identidad cultural, considerando que este proceso de traducción consistió en la creación de un cortometraje perteneciente a la filmografía brasilera que contiene una narrativa originalmente creada como historieta argentina. Finalmente, el encuentro entre los lenguajes del cine y de las historietas también nos permitió un estudio comparativo de sus estructuras formales.

## *O Reino Azul* y la narrativa secuencial de las historietas

El cómic *El Reino Azul* fue publicado en 1985, en la revista *Fierro* (número 12, Editorial *La Urraca*). Esta publicación bonaerense es la revista más importante del género en el país y, en esta historieta, lleva la firma de los argentinos Carlos Trillo (guionista) y Enrique Breccia (dibujante). *El Reino Azul* es una fábula política, género representante de un período marcado por la transición de una dictadura militar hacia un estado de derecho. Ese tipo de narrativa se explica por el intenso autoritarismo y violencia política (dictadura) que caracterizó a la sociedad argentina, más precisamente en el período conocido como “El proceso”, que va desde el golpe militar de marzo de 1976 hasta la asunción del presidente civil Raúl Alfonsín en diciembre de 1983. Cabe destacar que la dictadura, además de quitar completamente las libertades civiles y revocar las estructuras del estado de derecho, llevó a cabo un proyecto de eliminación física de opositores que generó un enorme contingente de desaparecidos políticos. Los datos expuestos en el *Archivo Provincial de la Memoria*<sup>1</sup>, en Córdoba, son un ejemplo en este sentido.

---

1. Archivo Provincial de la Memoria, algunos datos disponibles en <<http://www.apm.gov.ar>>

Toda esa coyuntura definirá un carácter de liberación y ajuste de cuentas en los procesos sociales de la Argentina de la segunda mitad de la década de los ochenta. Éstos convivieron durante años con la censura y la represión severa y provocaron una avalancha de publicaciones críticas caracterizadas por la sátira política y la búsqueda de la libertad. Las historietas se volvieron un elemento clave en esa coyuntura, dada la gran tradición de este lenguaje en el país y el talento expresivo de los profesionales que se dedicaron a ello. De hecho, incluso en los períodos más críticos de la dictadura (como el año 1978, por ejemplo), observamos que los dibujantes fueron una de las raras fuentes de crítica al régimen, según verificamos en la revista *Humor Registrado*, también de la editorial *La Urraca*. Aunque esta publicación en especial tuviera pocas historietas, será el camino para que la misma editorial publique, en 1984, la revista *Fierro*, totalmente dedicada a las historietas. En paralelo a este movimiento, percibimos un cambio en el contexto sociopolítico argentino a partir de la asunción de Raúl Alfonsín, quien restauró el orden democrático del país. Tras años de autoritarismo, encontramos a los ciudadanos argentinos buscando una reestructuración también en el ámbito cultural, donde emergieron discursos críticos, prácticamente desarticulados por la brutal represión policial y militar. Comprendimos que la historia de *El Reino Azul* es paradigmática en la representación de esas circunstancias históricas cuando presenta una fábula sobre los efectos del totalitarismo. Son siete páginas de colores narrando las atribulaciones de un tirano aburrido que decide pintar todo su reino de un solo color: el azul. Desarrollada como un cuento infantil y con un tratamiento visual de libro ilustrado para este público, la historieta va revelando, de a poco, los sombríos fantasmas que atormentaron la nación argentina. En este contexto se hacen presentes: un tirano con trazos que remitían a la figura del político Benito Mussolini, gorilas uniformados de todas las divisiones, policías y burócratas taciturnos, sacerdotes con características diabólicas y acompañados por extrañas figuras aladas y una corte que incluye calaveras y homínidos de aspecto enfermo. Identificamos que el aparato policial está presente en casi todas las páginas.

El guión tiene la simplicidad de un buen cuento infantil: después de haber pintado de azul todo su reino, el tirano se regocijó mientras

pensaba cosechar las glorias de gobernar una tierra tan única. Idilio que dura muy poco: un informante real le trae la desastrosa noticia que no todo está uniforme en *El Reino azul*, las personas siguen haciendo *pupú* marrón. El dictador explota en furia y empieza una muy dura represión, a empezar por secuestrar todos los inodoros del país. Resulta que, durante una madrugada, un tipo solitario hace sus necesidades en el alto de la estatua del tirano y ni siquiera la propia guardia local puede dejar de evacuar marrón. Desesperado, el dictador tiene una idea brillante, pintar *El Reino de Marrón*. Y así lo hace, el país cambia de color. La historia termina cuando, en la primera noche de la nueva orden, una patrulla policial en desesperación encuentra en una esquina un solitario *pupú* marrón. Para que se entienda mejor el sentido escatológico de la narrativa hace falta tomarse en cuenta que la represión política en la Argentina tuvo no solo un alto grado de violencia sino también tuvo una penetración en todos los niveles de la sociedad, donde los temas que involucran el cuerpo adquieren relevancia: a los jóvenes se les obligó a cortarse el pelo y, en algunos momentos, no se permitían grupos de más de tres personas en lugares públicos. Incluso se creó una red paramilitar con el propósito de hacer que los opositores desaparezcán físicamente.

Por eso, la historia es infantil nada más que en su superficie. Detrás del sarcasmo, aparece una zona de sombras, en la cual los personajes son, en realidad, asustadores.

### **Entre Buenos Aires y Porto Alegre: aspectos sociopolíticos y culturales que aproximan ilustradores y animadores**

El período de apertura política y rescate de las libertades civiles no ocurre solamente en la Argentina. A mediados de los años 80, buena parte del continente sudamericano es atravesado por fuertes transformaciones políticas, cuando diferentes regímenes autoritarios empiezan a perder espacio frente a los procesos de redemocratización. Un nuevo arreglo en la geopolítica mundial decreta el fin de las soluciones de fuerza para los conflictos sociales y las dictaduras del Cono Sur se encaminan hacia su ocaso. Brasil tuvo un rol protagónico en la vuelta a

la normalidad democrática, dadas sus dimensiones continentales y su gran influencia en los países vecinos (no fue por casualidad que la dictadura militar brasilera tuvo, en la década anterior, (un) rol importante en el sentido opuesto, ayudando a implantar y dando apoyo material a varios regímenes de fuerza del continente). Esa particularidad será responsable por algunas similitudes en el ámbito social y cultural. El proceso de liberación que marca el período en la Argentina encuentra su correspondencia en Brasil. En este país, los humoristas también tuvieron un papel clave en la resistencia democrática, donde la sátira política y las historietas se destacan en un escenario arrasado por la censura y represión policial. Cuando regresan las libertades democráticas, fueron los dibujantes de humor quienes protagonizaron iniciativas radicales de liberación de las costumbres, crítica política y social. No se trata de un espejo porque en el contexto actúan dinámicas sociales distintas. El mismo lenguaje de las historietas presenta grandes diferencias. Éste es un panorama donde la Argentina lleva la ventaja por tener una sólida tradición, marcada por una producción nacional consistente a lo largo de inúmeras publicaciones de éxito y generaciones de autores reconocidos dentro y fuera del país, que lograron en varios momentos tiradas expresivas.

Aunque Brasil también tenga su propia tradición en historietas, las tiradas de esas publicaciones fueron menos numerosas. Por consiguiente, constatamos que la presencia de material extranjero, en este periodo histórico, era casi siempre hegemónica. Sin embargo reconocemos que, en ambos países, los años 80 delimitaron un momento de agitación política y rescate de las libertades civiles que, de cierta manera, fomentaron el nacimiento de un territorio para nuevas experiencias gráficas y temáticas. Se percibe que fue en estos espacios donde se articulaba la dinámica simbiótica entre las esperanzas y las frustraciones respecto a los cambios que ocurrían a la vez en el contexto sociopolítico, caracterizado por sucesivas crisis económicas e inestabilidad social. De esta manera, los espacios culturales que fueron revitalizados por las libertades civiles conquistadas, generaron otras producciones y lenguajes en pequeña escala. Los realizadores de animación brasileros encontraron en el formato de cortometrajes la posibilidad de expresar y registrar las problemáticas de la nueva realidad nacional.

En Brasil, es en el Río Grande del Sur (RS), representado por su capital Porto Alegre, donde verificamos alguna influencia artística de la Argentina en lo que refiere al cine de animación y las historietas. El hecho de que la ubicación geográfica del RS limita con los países del Río de la Plata creó condiciones peculiares para que sus agentes culturales recibieran influencias de diferentes centros de producción como la Argentina.

Según una investigación realizada en 2011<sup>2</sup>, podemos afirmar que un grupo expresivo de animadores riograndenses aprendieron, desde el año 1973, a hacer dibujos animados en el curso dictado por el productor argentino Félix Follonier en Porto Alegre. Además, fue a través de este espacio que algunos animadores riograndenses, inexpertos en el arte de la animación, pudieron convivir y aprender con animadores argentinos experimentados como Néstor Córdoba, Tino Córdoba, Jorge Benedetti y Salvador Tomasielo. Cabe destacar que, si en la actualidad el acceso a materiales didácticos sobre el arte de la animación es cada vez más fácil, eso no sucedía en el período comprendido entre 1970 y 2000 y, por lo tanto, tener esa relación directa con quienes lo sabían hacer contribuyó a que toda una generación de animadores desarrollaran su carrera profesional en esta área: Otto Guerra y José Maia (Otto Desenhos Animados), Andrés Lieban (2D Lab / Laboratório de Desenhos) y Lisandro Santos (Cartunaria Desenhos), según destaca la investigación mencionada, crearon en 1978, 1998 y 2002 respectivamente sus estudios de producción y hasta hoy realizan películas y series de animación.

En Río Grande do Sul, con el desarrollo del núcleo de producción audiovisual y de historietas, se dieron las condiciones para que surgieran canales de comunicación cada vez más fuertes entre sus autores y la nueva escena cultural que se articulaba entre capitales como Porto Alegre y Buenos Aires. Es en este contexto que los contenidos publicados por la revista de cómics argentina, *Fierro*, llegaron a Otto Desenhos

---

2. SCHNEIDER, Carla; SILVA, Alexandre Rocha; RODRIGUES, Eduardo Souza; EBERSOL, Isadora; BACK, Paula Di Palma. El cine animado en Río Grande del Sur: Un vistazo sobre la influencia de animadores argentinos. In: III CONGRESO INTERNACIONAL DE LA ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESTUDIOS DE CINE Y AUDIOVISUAL - AsAECA - Córdoba, 10 mai. 2012. Anais. Disponível en <[http://www.asaeca.org/aactas/schneider\\_\\_carla\\_-\\_ponencia.pdf](http://www.asaeca.org/aactas/schneider__carla_-_ponencia.pdf)>



Animados. Este hecho ocurrió por intermedio de un novato en este lenguaje, el dibujante (también riograndense) Eloar Guazzelli Filho. Guazzelli estuvo en Buenos Aires en julio de 1985, porque deseaba publicar sus trabajos en la revista argentina mencionada, y volvió a Porto Alegre con muchos ejemplares de esta publicación. Los llevó a una de las reuniones que mantenía, con cierta frecuencia, con artistas gráficos en la capital riograndense. En una charla con Lancast Mota (el nuevo socio de Otto Desenhos Animados) supo que esta productora buscaba un guión para desarrollar una película de animación y anotarla en el pliego de Embrafilme, empresa estatal brasilera productora y distribuidora de películas cinematográficas en el periodo de 1969 a 1990. A partir de esta charla fue que surgió la sugerencia de Lancast Mota para la utilización de la historieta *El Reino Azul* que necesitaría ser trasladada al formato de guión cinematográfico. Entonces se produjo la película de animación en cortometraje *O Reino Azul* con dirección de Otto Guerra, José Maia, Lancast Mota y Eloar Guazzelli Filho.

### ***O Reino Azul*: la narrativa animada en su relación con las historietas**

Observamos que la película *O Reino Azul* no es solamente una adaptación entre lenguajes (historieta y cine) sino que además fue una inserción de determinados códigos culturales que viabilizaron la representación de temas brasileros sobre una obra originalmente concebida por argentinos. Con una producción que llevó tres años, este cortometraje dura quince minutos e involucró más de treinta profesionales en su elaboración (entre animadores, músicos, montadores, etc). Según señala Scott McCloud (2005), la relación temporalidad (duración de la obra) y espacialidad (caracterizada por el soporte/media utilizados por la obra) es el primer aspecto que se destaca como elemento clave en la diferenciación entre el lenguaje de las historietas y de la animación.

(...) la diferencia básica es que la animación es secuencial en el tiempo, pero ¡no espacialmente yuxtapuesta como en las historietas! Cada cuadro de una película es proyectado en el mismo espacio (la pantalla) mientras que, en los cómics, ellos ocupan espacios diferentes. El espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas. (MCLOUD, 2005, p.08)

En otras palabras, el cine implica flujo de imágenes en el tiempo mientras que en las historietas es el espacio quien determina el ritmo y la duración de los eventos, exigiendo una participación activa del público en la asimilación del guión. Will Eisner (1995) añade que el acto de encuadrar o enmarcar la acción no solo define su perímetro, sino que también establece la posición del lector respecto a la escena y señala la duración del evento. De esta forma, si en una historieta son las páginas y las viñetas lo que delimita y construye el tiempo narrativo, en una película la división temporal se da por módulos de acción en el tiempo: las secuencias, especie de división en capítulos de la historia. Sin embargo, cabe resaltar que durante la proyección de una película, sus límites temporales no son percibidos por el público a no ser por intermedio del autor a través de la utilización de códigos específicos como, por ejemplo, títulos, cambios progresivos o regresivos en la iluminación, etc. El lector de historietas puede *manejar* la historia volteando las páginas y deteniéndose en sus viñetas por tiempo indeterminado. Él actúa como coautor del proceso cuando elige si acepta o no el ritmo propuesto por el creador de la narrativa.

Queda claro que uno de los desafíos de la película *O Reino Azul*<sup>3</sup> está en la traducción de esta temporalidad y espacialidad diferenciadas. En la historieta (imagen 1, ítem 1), el reino es presentado en una sola viñeta, donde una panorámica muestra un recorte de paisaje en donde aparecen el paisaje rural y la ciudad en un estilo de ilustración que remite a los libros infantiles. En la película (imagen 1, ítem 2), la misma función narrativa se resuelve de manera mucho más compleja y ocupa dos minutos de un movimiento lateral de cámara (*travelling*).

Esto fue una solución técnica viable, pero trabajosa pues surgió la necesidad de elaborar un escenario horizontal de más de seis metros de largo, construido en módulos que se articulaban en la mesa de filmación. Exigió además la colocación de escenarios extras en el primer plano (imagen 1, ítem 2, opción a, con la función de tapar los *remiendos* en los puntos de intersección entre los módulos. Una escena que se resolvía en tan solo un recuadro en el papel se volvió en

---

3. *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Brasil), disponible en <[http://portacurtas.org.br/filme/?name=o\\_reino\\_azul](http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_reino_azul)>



Imagen 1 – Comparación entre temporalidad y espacialidadentre el lenguaje de los cómics y de la película de animación.

seis metros de escenario y muchos trucos de filmación: un ejemplo claro de las innumerables dificultades inherentes a la transposición de estos dos lenguajes narrativos.

Otro ejemplo está en la comparación de las imágenes siguientes (imagen 2), en las cuales se nota que la caracterización del protagonista mantiene su estilo impositivo, pero se adapta a las especificidades de los lenguajes utilizados.

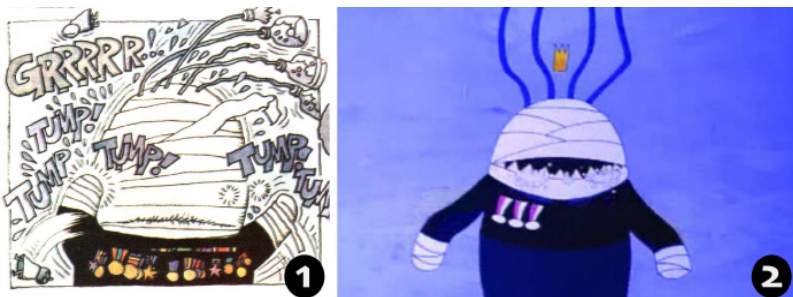


Imagen 2 – El rey colérico y su particularidades expresivas en el cómics y la película

Mientras en la historieta el rey posee la cabeza nítidamente más grande que el cuerpo (imagen 2, ítem 1), en la animación esta desproporción es minimizada para facilitar la ejecución de los movimientos. Esto sucede también con los brazos, en la animación se vuelven más largos (imagen 2, ítem 2), y el trazo irregular e impreciso de la historieta se torna definido y cerrado, en la versión animada, por la misma razón.

Los cambios afectan la paleta de colores y las referencias sonoras que en la historieta original se representan con signos gráficos (imagen 3) y por eso cumplen una función narrativa en la imagen. Estos cambios terminan afectando la forma de entender la obra a partir de una simplificación y densificación del trazo que pierde en expresión personal, neurótica y rabiosa para transferir carga de energía emocional al movimiento, que es uno de los elementos esenciales en el cine de animación. Verificamos que la representación se vuelve menos gráfica y más coreográfica, como si perteneciera a un juego mental continuo, involuntario y virtualmente imperceptible (McCloud, 2005).



Imagen 3 – La representación gráfica de los colores necesaria para la versión original de la historieta.

El cruce de combinaciones lingüísticas constituye una recurrencia de la proposición narrativa en la relación entre historieta y cine de animación. Es posible observar, desde los principios descritos, que tanto las historietas como la obra de animación portan enunciados comunes, pero con características distintas de significación que se revelan en sus elementos esenciales: el grafismo estático en el caso de las historietas y el grafismo coreográfico en el caso de las animaciones.

Para Neiva Panozzo (2001, p. 21) “una imagen, una palabra o ambas en confluencia en el mismo soporte textual, nunca se completan por entero, en un primer momento; es un encuentro exigente que pide análisis, descubiertas y atribución de sentidos.” En el caso de la animación, la relación de predominancia entre los *elementos visuales* respecto al *movimiento* funciona al revés. Cuanto más énfasis le damos a uno, más sometemos y descalificamos al otro. De esta manera, los elementos visuales tienden a competir con los movimientos (elementos de expresión) en un grado de subjetividad e inconsciencia creando un concepto común definidor de la obra de animación.

Otra característica que es importante mencionar está en relación a las transiciones narrativas que, además de reforzar tensiones y ritmos descriptivos, se diferencian por establecer un diálogo universal con el público que lo ve, una vez que entramos en el nivel de las sensaciones, reforzadas por la conjugación de imágenes en movimiento que no recurren al habla sino solamente a los ruidos. (imagen 4)



Imagen 4 – La película no contiene diálogos, la comunicación ocurre por las sensaciones generadas en la asociación entre imágenes y ruidos.

Vale recordar que la ejecución de la obra también implica temporalidades diferenciadas. Por ser un trabajo en equipo, la película de animación posee un costo de producción más grande. Cabe destacar que esta versión cinematográfica fue realizada con la técnica del dibujo animado en formato artesanal/tradicional (papeles, acetatos, tintas y película fotográfica de 35 milímetros) y, por lo tanto, tardó tres años para ser finalizada. Se hace necesario reconocer que estas características afectan el proceso artístico porque exigen un esfuerzo constante para preservar el estilo adoptado en el comienzo de los trabajos, considerando el transcurrir de estos treinta y seis meses. Además de

eso, el compromiso de mantener la coherencia/unidad visual ocurre en conjunto con otros factores paralelos que incluso pueden afectar la narrativa. Podemos inferir también que probablemente esto haya sido un factor determinante que permitió la inclusión de códigos culturales brasileros más actuales en contraste con el original porteño que hacía un ajuste de cuentas con el pasado, funcionando como una crónica de la política y sociedad brasileras en los años ochenta.

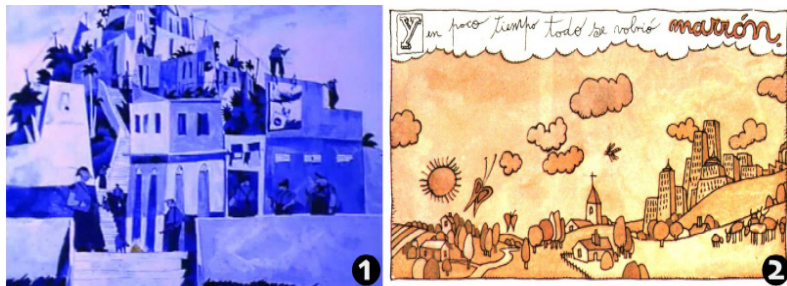


Imagen 5 - El escenario de la narrativa en la comparación entre la película (favela carioca) con la historieta (bucólico)

Podemos observar que la película es marcada por escenas que retratan eventos sociales como: intervenciones policiales en favelas (imagen 5, ítem 1), desigualdad social, problemas ambientales, etc. El número de personajes también sufre un aumento expresivo. A la corte del rey se le agregaron otros funcionarios, incluyendo agentes secretos (con el sombrero de *Disney*), policías, burócratas y mujeres seductoras que se suman a *los tipos raros* de la historia original (obispo, fantasmas, gorilas). Hay un personaje coadyuvante, una cucaracha que asume el cargo de secretaria del rey (protagonista). Para este personaje, podemos considerar la hipótesis de que su caracterización visual esté vinculada al hermano del presidente brasiler en la época, José Sarney. El aumento del número de personajes no deja de ser una intervención directamente relacionada al hecho de que la película tenga una duración mínima de catorce minutos. Si por un lado la narrativa original (historieta) es relativamente corta, se desarrolla en siete páginas, por otro, en la versión cinematográfica, requiere la construcción de nuevos núcleos dramáticos capaces de sostener la narrativa. Una vez más tenemos una situación donde dos o tres viñetas de la historia gráfica

resuelven problemas narrativos, pero en la versión fílmica requieren algunos minutos y la necesidad de recursos sonoros y hasta efectos visuales. Evidentemente, el uso de estos recursos por si solos no garantiza ningún tipo de superioridad técnica o de contenido. Por el contrario, puede servir de máscara para un vacío narrativo. Sin embargo, nos posibilita comprender que la realización de una película de animación impone un grado mayor de complejidad en la ejecución, dado el carácter industrial del lenguaje, en general involucrando equipos grandes y variados.

El cine requiere naturalmente una división del trabajo, independientemente de la escala de la producción. En cambio, en una historieta, los efectos de audio y la *dramaturgia* se resuelven dentro de un código gramatical propio (que los dibujantes construyeron a lo largo de un siglo de experimentaciones). El cine exige una diversidad de intervenciones técnicas aunque, en determinados casos, la ejerza una sola persona. Asimismo un cine fuertemente autoral exige la participación de diversos profesionales: guionistas, animadores, técnicos de audio, compositores, dobladores, artefinalistas, montadores, etc. Las historietas pueden tener un reparto de trabajo, pero también pueden ser ejecutadas por una persona con mucha más facilidad y, por esa razón, con más frecuencia. Mientras que en el caso del cine, la pieza más sencilla exigirá esa organización en equipo (con raras excepciones).

La producción de *O Reino Azul* tradujo claramente ese aspecto porque exigió un complejo trabajo en equipo para adaptar siete páginas de historieta. La presencia de diversos profesionales alrededor de una historia trae inevitablemente nuevos aportes y, en ese caso específico, la interferencia de la dirección de arte ejerció una transformación fundamental sobre la obra original cuando *nacionalizó* el espacio donde ocurre la narrativa. Ese verdadero traslado geográfico del guión original terminó constituyéndose en uno de los ejes básicos de la narrativa, desplazando la atemporalidad (aunque sólo aparente) de la fábula de la historieta a un verdadero panel de la sociedad brasilera en los años ochenta. La historieta original, como ya se ha dicho, se presentaba como un libro infantil y el reino presentaba una aparente neutralidad geográfica con algunos elementos del paisaje argentino como la fuerte dualidad entre lo rural y lo urbano, la presencia del

ganado bovino y algunas sutilezas arquitectónicas como cúpulas sobre edificios, solución coherente con el aspecto de cuento infantil que busca reforzar el terror absurdo que es la base de la narrativa.

Sabemos que la decisión de insertar, en la ambientación de la película, códigos de la cultura brasilera, como las favelas cariocas, partió desde la dirección de arte, una de las muchas funciones que la división del trabajo inherente al carácter industrial del cine impone. Esta es una parte fundamental de la producción de un dibujo animado, responsable por la *apariencia* general del film, buscando el estilo más adecuado para presentar la narrativa. Junto a la dirección general de la película, es el área donde se conducen los temas más importantes de la producción. En el caso específico de la animación, reúne funciones que en otros casos se tratarían por separado: *casting* (concepción de los personajes), escenografía, fotografía (elección de la paleta para los escenarios y los efectos de luz), figurín y hasta el diseño de objetos. Guazzelli (director de arte de la película) y Lancast Mota (animador y director de la película) decidieron reconstruir la narrativa con una escenografía basada en el paisaje brasilero. Por las mismas razones nombradas anteriormente, la durabilidad más grande de la película exigía soluciones más complejas, con un número mayor de escenas y una ambientación que involucrara el público. Una vez más, temas relacionados al cine como industria intervinieron, obligándolos a ejecutar un planeamiento previo de las condiciones en las que se daba la producción (mediante pliego y con la necesidad de una prestación de cuentas), lo que exigió que la narrativa estableciera enlaces con su público objeto. La inserción de códigos culturales brasileros, como la nacionalización de la escenografía, surgió entonces como un recurso fuerte para buscar una empatía con los espectadores. El momento cultural de la época favorecía propuestas de discusión de la realidad nacional. El autoritarismo cedía espacio a una democracia incipiente que exigía a cada momento respuestas para múltiples conflictos. La animación trabajó estos aspectos, resultando en un amplio panorama visual de la sociedad brasilera de aquél momento. El número final de treientos escenarios que la película utilizó representa claramente la amplitud de esta versión sobre la narrativa original en historieta, desarrollada en cincuenta viñetas aproximadamente. Por esas circunstan-



cias, la película terminó volcándose hacia las condiciones sociales de la época, resultando una obra abierta a las condiciones históricas que se presentaban a lo largo de los tres años de elaboración, en contraste con la historieta argentina que se refería claramente a la experiencia autoritaria de un pasado reciente. En la película, se percibe la inclusión de una escena que hace una citación directa al libro *1984* de George Orwell escrito en 1948 (imagen 6).

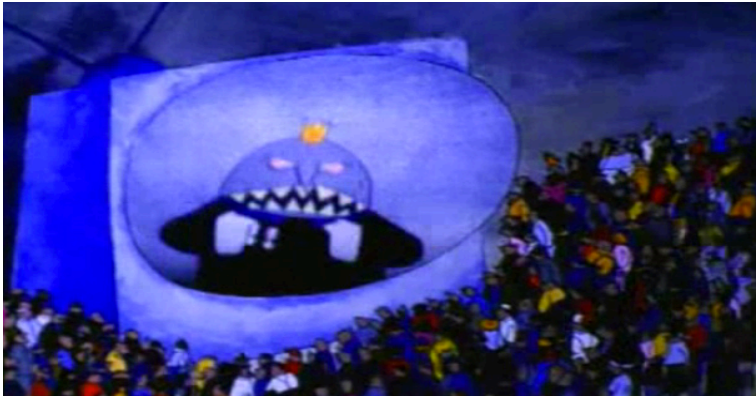


Imagen 6 - La película cita el Gran Hermano, de George Orwell

Esta es una típica constatación de cómo el tiempo también actúa en los dos lenguajes (visual y audiovisual) a través de la elaboración de distintas formas de organización del trabajo, que terminan por generar nuevos arreglos relacionados a la narrativa y a las opciones técnicas.

Con seguridad existen más puntos por examinar, sin embargo los límites de este texto hacen necesaria la presentación de algunas conclusiones.

### **Consideraciones Finales**

Para realizar esta investigación sobre los procesos de traducción entre el cine de animación brasilero y una historieta argentina, basándonos en la película *O Reino Azul*, tuvimos que recurrir a los elementos que constituyen la creación y representación de esta narrativa y

repartirlos en dos etapas complementarias: (1) elemental – el reconocimiento de los códigos que componen las especificidades del lenguaje utilizado para expresar y registrar nuestras ideas, experiencias y recuerdos; (2) avanzada – la decodificación del metalenguaje implícito en las representaciones que nos llevaron a las lecturas reflexivas e interpretativas.

Consideramos que la obra de Carlos Trillo y Henrique Breccia orienta la película de *Otto Desenhos Animados* y obtiene éxito por un camino opuesto al paradigma tradicional propuesto por los modelos de *Disney Animation Studios*. En *O Reino Azul*, tenemos reyes, súbditos y una historia caracterizada por la alternancia de ritmos visuales. Es una comedia grotesca cuya única composición visual constante está configurada en el rey: sobre un fondo azul (que funciona como una codificación de la escena), su corona amarilla y chaqueta militar con insignias y medallas. Por eso, este dibujo animado se caracteriza como un cuento de hadas, pero en sentido inverso. La irreverencia y la osadía, características de las historietas argentinas, comprometidas con temas políticos, se traslada a la película mencionada. Identificamos la metáfora irónica que opta por el juego paradójico entre los códigos del lenguaje visual (evidentemente infantil) con los códigos del metalenguaje fundamentados en aspectos reales que destacan la presencia de un régimen dictatorial que promueve actos de coerción, control y censura. El mensaje implícito, que se trasmite a través del metalenguaje, está en la presencia constante de una fuerza que resiste, que encuentra maneras de subvertir el orden establecido. Por más que estas narrativas puedan asociarse a un periodo sociopolítico de la Argentina, del Brasil o de otros tantos países, aun así pueden ser actualizadas y servir como punto reflexivo atemporal para circunstancias planteadas por situaciones que involucren la transgresión de reglas, los múltiples signos de violencia, bien como la denuncia y los efectos de la ideología sobre el cuerpo.

No es difícil evocar la importancia de la *Piedra de Rosetta* para la arqueología cuando colocó lado a lado inscripciones en jeroglíficos con textos en griego (proveyendo la clave para descifrar la escrita egipcia). Guardadas las proporciones, eso demuestra la importancia de los análisis comparativos en los estudios culturales. En esta línea de racio-

cinio, podemos comprender que determinadas obras guardan en su esencia, en su contenido y protagonistas una riqueza de informaciones que no deben quedarse en silencio. Necesitan salir a la luz para alimentar nuevas lecturas, nuevas investigaciones. Este es, sin duda, el caso de *O Reino azul*, comprendidos por nosotros como un punto provechoso de intersección de culturas y lenguajes diferentes.

## Referencias Bibliográficas

EISNER, Will (1999). *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3º ed. São Paulo, Martins Fontes.

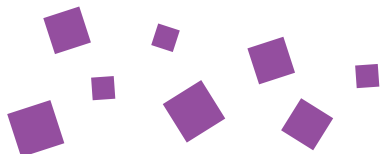
MCCLLOUD, Scott (2005): *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, M.Books do Brasil.

ORWELL, George (2007): 1984, 29ed. São Paulo, Nacional.

PANOZZO, Neiva Senaide Petry (2001): *Literatura infantil: uma abordagem das qualidades sensíveis e inteligíveis da leitura imagética na escola*. Dissertação (mestrado), Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

RAMOS, Paulo (2010). *Bienvenido, um passeio pelos quadrinhos argentinos*. Campinas, Zarabatana.

TRILLO, Carlos y BRECCIA, Henrique (1985). *El Reino Azul*, en revista Fierro No. 12, Buenos Aires, La Urraca.



*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
C. Schneider - A. Macedo - E. Guazzelli Filho: "O Reino Azul y los procesos de traducción entre el  
cine de animación brasileiro y la historieta argentina" Pág. 163-179, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book) - <http://www.animafestival.com.ar/forum/foro2013/>  
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



## El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos

The course of a stylistic search.  
Argentine animated films

### Resumen

Con la posibilidad de construcción de imágenes por computadora los largometrajes animados encontraron un *renacimiento*. Este reverdecer del largometraje animado fue desarrollando progresivamente imágenes que supusieron cada vez mayor impacto. Su naturaleza nunca antes vista permitió que la animación comercial se volviera atractiva nuevamente para el gran público. Esto hizo que la frágil industria nacional intentara *medirse* con las maravillas que la gran industria del entretenimiento estrenó sistemáticamente desde la aparición de Toy Story en 1995.

Con mayor o menor éxito, la animación comercial argentina ha intentado demostrar su calidad técnica a la vez que ha ido buscando maneras a través de las cuales diferenciarse de las importadas maravillas animadas en 3D. De este recorrido trata el presente trabajo.

### Abstract

With the possibility of building CGI animated feature films found a *renaissance*. This greening of animated feature progressively developed images which involved increasing impact. His nature never seen before allowed commercial animation would become attractive again to the public. This made the fragile domestic industry tried *measured* with the wonders that the vast entertainment industry routinely released since the release of Toy Story in 1995.

With varying degrees of success, commercial animation Argentina has attempted to demonstrate their technical quality while has been seeking ways through which differentiate imported 3D animated wonders. This tour is this work.

**Palabras Claves / Key Words:** Animación Argentina - Estilo - contemporaneidad.

## Introducción

La animación argentina ha sido pionera. Desde el extinto primer largometraje *El Apóstol* (1917), y el primero sonoro *Peludópolis* (1931), ambos del realizador italiano Quirino Cristiani, hasta nuestros días la industria de la animación en Argentina ha buscado diferentes estrategias de sobrevivencia.

En este trabajo se describen algunas de las estrategias que cine de animación comercial argentino contemporáneo ha utilizado para competir en un mercado en el que lo animado se ha convertido en sinónimo de avance tecnológico y creatividad que deja poco espacio en las salas cinematográficas para esta creciente producción tanto nacional como internacional.

## Algo de historia

Desde hace unos años, en Argentina se estrena con cierta regularidad en distintas salas comerciales largometrajes animados. Si bien esto no es una novedad, hubo momentos en los que esto fue muy infrecuente.

La animación cinematográfica argentina tuvo un momento de gloria en la década del '70 de la mano de García Ferré<sup>1</sup>. Este director trabajó un estilo plástico propio de los dibujos de tiras cómicas con personajes fácilmente reconocibles, de trazos sencillos, pero que vivieron en mundos animados heredados de la escuela de Disney. Sus personajes ocuparon espacios tanto en el cine como en los medios gráficos. García Ferré no es el único animador de la década, pero sí el de mayor visibilidad y espacio mediático.<sup>2</sup>

---

1. La producción cinematográfica del director se inicia con *Mil intentos y un invento* de 1972, y sigue de manera sistemática produciendo films: *Trapito* (1975), *Ico, el caballito valiente* (1981). Retoma la producción cinematográfica hacia 1999 con *Manuelita* y estrena *Corazón, las alegrías de Pantriste* en 2000. A estos largometrajes se suman las series televisivas concentradas durante la década de 1970 (*Las aventuras de Hijitus* (1967-1973) *Calculín* (1977) y *El libro gordo de Petete* (1980).

2. Los animadores nacionales experimentaron, siguiendo tanto las escuelas norteamericanas como canadienses, tanto en espacios comerciales como no comerciales. Acerca de la historia de la animación y los animadores en argentina ver Rodríguez Jáuregui, Comp. (2011)

Si bien la animación, y en particular el dibujo animado nacional, había visto alentada su producción desde la década del '50 por la publicidad y los diferentes espacios televisivos, encarnará en un estilo característico en la década del '70. Este triunfo estilístico ayudado por la centralidad del estudio de García Ferré – con sus semejanzas estilísticas con el universo *Disney*– y sus producciones tanto televisivas como cinematográficas.

Más allá de las razones de la retirada de largometrajes animados en la gran pantalla durante la década del '80 y buena parte de la del '90 (la Argentina no logró constituirse en un país productor de largometrajes animados –como tampoco logra una industria cinematográfica autosustentable sin apoyo del Estado, incluso en nuestros días–), lo cierto es que a lo largo de la última década del siglo XX parece haber renacido el interés local por la producción de esta clase de largometrajes. Surgen estudios como *Ilusions* y *Patagonic* que darán nuevo aliento a la animación cinematográfica comercial argentina.

### **La escena contemporánea**

Nos centraremos en observar la manera en que las animaciones trabajan sus posibilidades expresivas, esto es desde la construcción de partidos estéticos propuestos por las imágenes mismas, dejando de lado, en esta ocasión, observaciones vinculadas con las historias narradas, el público convocado, el carácter moralizante o didáctico o no de los *films*.

Una hipótesis que creemos válida para el resurgimiento de la animación sobre finales del siglo XX tiene al menos dos aspectos: uno tecnológico, ya que el público vuelve a las salas cinematográficas a partir de una oferta de films que presentan imágenes generadas por medio de ordenadores, y con rastro de nuevas cualidades de imágenes en movimiento animadas. Se presenta una estética particular que despega de usos habituales, y muestra que las imágenes generadas por computadora pueden hacer mucho más que simples *in betweens*, es decir, no sólo sirven para abaratar costos, sino que pueden transformarse en una herramienta misma para la producción de imágenes

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos animadas. El otro, el cambio narrativo que permite convoca al público general, que evidencia el crecimiento de público, y con ello el de largometrajes de origen extranjero —en particular norteamericanos— que se estrenan desde entonces. Se ve así, cuanto menos, una posibilidad de negocio en este espacio. Así lo señala Rosanna Manfredi (2008) “Pudimos entrar al mundo de la animación desde la animación más tradicional y luego al 3D. En el 2002, empezamos a exportar y llegamos a ser en el 2006, el país que más exportó Animación en Latinoamérica. En 2007, se estrenaron 3 largometrajes animados: *El arca*, *Isidoro* y *Martín Fierro*.”<sup>3</sup>

Es este crecimiento el que pone en diálogo la producción nacional con una suerte de standard tecnológico para la construcción de animaciones o con la cualidad del tipo de imágenes puestas en juego, las que de manera explícita e implícita compiten con el resto de los films animados estrenados no argentinos. En este sentido, el estreno en 1996 en argentina de *Toy Story* supuso un salto cualitativo en lo que refiere a las construcciones de imágenes generadas por computadora. El estreno del primer largometraje enteramente producido digitalmente por parte de *Pixar*, fue el hito que marca que la animación 3D no se retirará de la escena. Más aun, los largometrajes ofrecidos a una audiencia internacional supondrán estreno a estreno un nuevo salto tecnológico que permite resolver de mejor manera las cualidades de los objetos representados (agua, cabellos, cuerpos en movimiento, etc.).

## Estéticas de la escena nacional

Este conjunto de films conviven con los que en Argentina inician —como en otros lugares— un renacimiento de la animación, al menos en lo referente a la posibilidad de producir y estrenar animación argentina.

El escenario de la animación argentina estrenada en sala juega por un lado a la recuperación de la tradición nacional, con *Manuelita*

---

3. Manfredi, Rosanna “Para responder a la demanda falta que Argentina la vea y se organice para satisfacerla”, en Portal de noticias de la UP, Facultad de Diseño y Comunicación, 29/07/2008 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/noticiasdc/mas\\_informacion.php?id\\_noticia=486](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=486)



(1999) que se entronca con el estilo de autor García Ferré y parece obedecer a la lógica previa a la expansión de las imágenes generadas por computadora.

Esta misma búsqueda, avanzada la década del 2000, en algunos casos, parece presentar una *resistencia* utilizando imágenes con efecto de dibujo tradicional, artesanal como los casos de *El arca* (2007) y *Valentina. La película* (2008). Es necesario aclarar que no se afirma aquí que en estos largometrajes no cuenten con intervención digital en su proceso de realización, sino que las imágenes que presentan los films no lo manifiestan, o ponen el acento en una animación de tipo dibujada, 2d que podríamos denominar como *clásica*.

El efecto de dibujado se contrapone con, por ejemplo, con *Condor Crux* (2000), que lleva el galardón de ser es el primer largometraje argentino completamente animado de manera digital. Es una película en la que el efecto de la digitalización está puesto por delante, junto a un mayor trabajo de borramiento de lo *dibujado*. Lo que interesa en Condor Crux es la imposibilidad de la existencia física, real de esos mundos, pero con una materialidad realista en cuanto al tratamiento de las imágenes que pareciera contradecir la imposibilidad misma. En este sentido, puede pensarse que este film intenta dialogar con otras producciones (las que vienen de productoras como *Pixar* o *Dream Works*). En este diálogo que imaginamos entran claramente las producciones que han dejado sin aliento a espectadores y críticos, ofreciendo imágenes nunca vistas, como es el caso del primer largometraje animado digitalmente con efectos 3D. Así, *Condor Crux* se esmera en la construcción de espacios y volúmenes, transparencias holográficas y escenarios naturales presentados en una cámara panorámica inmensa.

Ahora bien, en estas conversaciones que los largometrajes parecen armar, los temas son incorporados por *Pixar* —recordemos que por entonces era aun una empresa independiente de *Disney* y que esta última estaba viviendo un renacimiento de producción, pero no estético—, especialmente aquellos que tienen que ver con la técnica. Es importante recordar que los largometrajes estrenados, desde distintos espacios de producción, mantienen una oferta de filmes con estética *dibujados* y digitalmente animados (3d). No es difícil pensar en este

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos contexto que los animadores nacionales –muchos de los cuales trabajan produciendo para señales televisivas internacionales– estuvieran midiendo su *distancia* técnica y estética según la vara de *Pixar*.

Así, surgen largometrajes como *Dibu*, *Dibu2* y *Dibu 3*, que combinan animación digital con acción en vivo, o aquellas que además incorporan la animación 3D no estroboscópicas como *El ratón Pérez* (2006, coproducción española) y *El Ratón Pérez 2* (2008, coproducción española) y aquellas enteramente soportadas en la animación 3D como *Plumíferos* (2010), o más contemporáneamente *Gaturro la película* en 3D y 3D estereoscópico o más recientemente *La máquina de hacer estrellas* (2012).

Pero puede pensarse otra genealogía, otras voces en la conversación. Una que se *mide menos*, si se quiere, con lo que pasa extramuros. Por una parte unos filmes solitarios, que se vincula más con las producciones de animación no infantil televisiva como es el caso de *Mercano el marciano* (2002) o de *El Sol* (2012), que trabaja su condición de animación digital en una construcción plana, 2D, artificial y antimimética. Esta propuesta estética es claramente minoritaria en los estrenos en sala, quedando, tanto por su temática, claramente adulta, como por su tratamiento plástico, en un lugar *de culto*.

### **Un estilo, diálogo entre lenguajes. El camino del homenaje**

Decíamos, que la animación argentina encontró un camino que no sigue el de las productoras norteamericanas y que logró alguna suerte de síntesis de identidad nacional. Son películas animadas digitalmente, por supuesto, pero que rescatan algo de la tradición del arte gráfico nacional y lo recontextualizan. Se trata de largometrajes en los que se produce un tipo de intertextualidad fuerte con la historia de la historieta y el dibujo gráfico y animado previo.

Las búsquedas de estos films está centrada en la retoma y el retrabado de materiales que han tenido una larga circulación<sup>4</sup>. De alguna manera se ubican en un espacio expansión de lo ya existente en otros medios. Es decir, como un producto más de la *saga*, es el caso

por ejemplo de *Valentina*, o las películas de *Dibu*, personajes que tuvieron una vida discursiva previa al largometraje que protagonizan. La diferencia con esta última serie es que no proponen juegos estéticos particulares a partir de esa retoma.

En los casos mencionados, con menos aciertos estéticos y técnicos al principio, pero con mejor destino en esta línea hoy, encontramos una serie que podemos caracterizar como centrada en la transposición.<sup>5</sup> Se trata de los largometrajes *Patoruzito* (2004), *Patoruzito: la gran aventura* (2006), *Isidoro* (2007) *Martín Fierro, la película* (2007), *Boogie, el aceitoso* (2009, y también en 3d estereoscópico) y la recientemente estrenada *Eva ... de la argentina* (2011).<sup>6</sup>

Esta serie puede caracterizarse de transpositiva ya que todos los personajes trabajados son personajes de historieta característicos de sus dibujantes. Tanto *Patoruzito* como *Isidoro* son dos personajes que tienen una larga historia, creados por Dante Quintero en la década de 1940, sus historietas se siguen reimprimiendo y vendiendo en kioscos en la actualidad. Por su parte, la ilustración de *Martín Fierro* que realizara Fontanarrosa para Ediciones De la Flor data de 2004, mientras que *Boogie* fue creado por el mismo historietista en 1972 para la revista Hortensia. Ambos personajes tal como los creara Fontanarrosa (no se ignora que el Gaucho literario es creación de José Hernández, sino que se acentúa el carácter icónico de la ilustración del dibujante) serán animados en las recientes apariciones cinematográficas. Por su parte, *Eva... de la Argentina* es transpositivo en un sentido más liviano, en la medida en que no son exactamente los dibujos de Solano López los que son transpuestos, sino que están inspirados en su estilo y caracterización.

Sobre estos largometrajes, interesa centrar la mirada en el tipo de animación que ofrecen, especialmente por el camino alternativo

---

4. Puede encontrarse un antecedente en el mediometraje de Disney de 1943 *Saludos Amigos* en el que los dibujos de F. Molina Campos pueblan el exotismo de la película. Y más recientemente el largometraje *Mafalda* (1982) que lleva al dibujo en movimiento el tradicional personaje de Quino.

5. Tomamos la noción de transposición como el pasaje de una obra de un medio, soporte o lenguaje a otro, tal como la caracteriza Oscar Steimberg (1998).

6. Podría agregarse en esta lista también *Don Gato* (2011).

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos que eligen para presentar los relatos que construyen. Podrían caracterizarse como animaciones que se centran en rescates de las trayectorias y características plásticas de los personajes gráficos. Incluso podría afirmarse que son característicos de una cierta identidad gráfica nacional. La vida social que historietas y libros como los de Fontanarrosa (no solo con *Boogie* y *Fierro*, sino especialmente con *Inodoro Pereyra*) o de Solano López (con personajes e historias como *El Eternauta*) los vuelven icónicos de una historia visual Argentina.

Estos largometrajes exponen, de mejor o peor manera, los personajes de la historieta y del mundo del dibujo en pos de una vida en movimiento que en el papel les está vedada. En el camino acompañan a estos personajes planos, chatos, en muchos casos por esto mismo toscos en sus movimientos, con fondos en tres dimensiones, que logran un efecto de despegue mayúsculo de esas figuras sobre los fondos.

Es así que en los films de *Patoruzito*, por ejemplo, algunos de los juegos del 2D y del 3D tienen problemas de amalgama, en la medida en que el 3D realista o hiperrealista termina menospreciando el 2D de los personajes (no logran acompañarse brillos, luces y sombras de personajes siempre brillantes, plenamente iluminados y de definición neta con fondos y entornos de sombras que no se proyectan sobre los cuerpos de los personajes, climas que se quiebran en la yuxtaposición). Si bien en el estado de la técnica de la animación digital, lo que cuenta en este para este largometraje es la posibilidad de que pueda realizarse una animación digital 3D de calidad desde la Argentina, hay en estos primeros films un descuido por encontrar una fórmula no solo técnica. Con el correr de los estrenos, encontramos que se conforma una poética que permite combinar ambos tipos de imagen con un menor grado de competencia entre unas planas y de papel y otras cuasi fílmicas y 3D.

Este efecto está acentuado por un nuevo trabajo de las composiciones del plano y de las secuencias, las que dejan la *mirada normal* para pasar a jugar con una supuesta cámara que puede tener tomas cenitales, atravesar paredes, desenfocar, etc., pero también se acompaña con un trabajo fuerte sobre las maneras de la iluminación, que

dejó de bañarlo todo y hacerlo claramente visible y accesible, pudiendo acentuar la tensión de las escenas a partir de sombras o luces extremas.

Tanto *Martín Fierro* como *Boogie*, que retoman los dibujos de Fontanarrosa parecen haber encontrado un mejor destino en su diálogo con el contexto animado en el que se desenvuelven, ya sea por el trabajo del óleo en *Martín Fierro* que recuerda las ilustraciones de Campani, o por el acercamiento de los elementos 3D en fondos y objetos de *Boogie...* que se complementan con lo plano de las muchas sangres esparcidas hacia el espectador aprovechando el efecto de profundidad del 3D también estereoscópico. En ambos casos, el trabajo que encuentran los dibujos realza las temáticas trabajadas por los largometrajes. Es un tratamiento que acompaña tanto las peripecias como los elementos plásticos de unas y otras naturalezas animadas. El efecto construido ya no se contenta con producir un 3D similar al de otras animaciones extranjeras, ahora está también al servicio del relato. No desprecia a los personajes con los que convive, los acompaña de manera tal que su condición transpositiva se ve enfatizada sin competir con lo nuevo.

Más lejos, si se quiere, va *Eva...*, en la medida en que combina los dibujos inspirados en la obra de Solano López con elementos de animación digital 3D no sólo en los fondos. En este caso, por ejemplo, las antorchas que sostiene la multitud o el humo de los cigarrillos que son cuasi fotográficas se combinan con las imágenes documentales de acción en vivo, sin que por ello las texturas de las tres cualidades visuales se pierdan o compitan en protagonismo. Y en esta conjunción el largometraje no se priva de mostrar a los personajes mutando con el tiempo, en particular a *Eva*, sin que por ello perdamos de vista su definición como personaje. Estas construcciones, que más allá de los relatos que componen representan un espacio de gran originalidad y experimentación en uno de los lenguajes de la animación que parecía tener solo un camino, el de la animación hiperrealista de *Pixar*.

*Martín Fierro*, *Boogie ... o Eva...* no son animaciones que intentan integrar, amalgamar o disimular las cualidades o naturaleza de unas y otras imágenes. Por el contrario, el partido elegido es el del trabajo a

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos

partir de la yuxtaposición, de la mixtura, de la riqueza de las posibilidades expresivas de unas imágenes planas y unas tridimensionales. La gran diferencia, es que no dejan inalteradas las imágenes de la gráfica, por el contrario, estas son retrabajadas, y es esto lo que les permite encontrar una poética propia. Aparece así un gusto plástico ausente en otras animaciones transpositivas previas, en las que el respeto por cada una de las imágenes transpuestas en los escenarios contemporáneos computarizados es el que las vuelve disonantes.

En los tres films analizados, la diferencia de las imágenes puesta en primer plano permite que cada una de las materialidades –dibujos 2D y construcciones 3D– establezcan un juego recíproco de puesta en valor. Claro que la valorización tiende a borrar la instancia animada (hiperrealista) y se pone al servicio de los *dibujos originales* (retrabajados en los films).

Así, el cine animado comercial argentino encontró una estética propia. Un camino que lo diferencia de las películas con las que parecía compararse. Pero, a la vez, esta estética encontrada parece ser un límite. ¿Cuántas obras del mundo gráfico son transponibles? ¿Qué otros animadores son posibles de transponer con el reconocimiento universal de Quinterno, Fontanarrosa o Solano López? ¿Cuántos largometrajes más de este estilo *homenaje* pueden realizarse? ¿Cuáles son los límites de la inolografía gráfica nacional? No lo sabemos, pero parece necesario que la animación nacional encuentre un camino de indentidad propia. Tal vez sea un comienzo para poder zanjar el límite que esta estética de homenaje parece tener por delante.

## Referencias Bibliográficas

BENDAZZI, Giannalberto (2003): *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid, Ocho y medio.

BENDAZZI, Giannalberto (2008): *Quirino Cristiani, pionero de la animación (Dos veces el océano)*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo (2011): *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*, Rosario, Argentina, Centro Audiovisual Rosario (CAR).

GONZÁLEZ, Alejandro: "La animación en Argentina", en *Miradas, revista digital*.  
[http://www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=398](http://www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=398).

MANRUPE, Raúl (2004): *Breve historia del dibujo animado en Argentina*, Buenos Aires, Libros del Rojas.

STEIMBERG, Oscar (1998): *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel. 2° reimpresión.



*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Mónica Kirchheimer: "El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos" - Pág. 181 - 191, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina





## Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales

Dialogues, continuities and distances between drawings  
animated analog and digital

### Resumen

La animación cinematográfica hollywoodense desborda la pantalla con estéticas hiperrealistas y efectos de tridimensión que parecen golpearlos la cara mientras comemos pochocho en la butaca; sin embargo, la utilización de tecnología digital no habilitó solamente las estéticas tridimensionales. Los lenguajes animados exploran de diferentes maneras las innovadoras posibilidades de la tecnología digital. Mientras que los cambios más llamativos se perciben en las imágenes con estética 3D, efectos de volumen, profundidad de campo, mayor brillo y luminosidad; las animaciones digitales 2D desarrollan maneras de decir y mostrar construyendo efectos diferentes a partir de similares recursos técnicos.

El presente trabajo considera las particularidades discursivas de los nuevos dibujos animados digitales televisivos con búsquedas estéticas no tridimensionales, teniendo en cuenta los modos específicos en que se articulan restricciones y posibilidades del lenguaje en la configuración de diferentes efectos discursivos.

Desde una perspectiva sociosemiótica se analizan características textuales de dibujos animados digitales televisivos considerando las particularidades semánticas que habilitan y restringen las nuevas posibilidades productivas.

**Palabras Claves / Key Words:** Animación - Lenguajes animados - materia signifiante, imagen analógica, imagen digital

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

La diferencia entre animación digital y analógica se evidencia fuertemente en películas como *Toy Story*, *Monsters Inc.* o *Shrek* (entre otras), a partir de sus personajes modelados, redondeados, con estética de volumen, textura, iluminación y sombra, presentando también fondos con detalles realistas, luces, sombras y brillos y encuadres contruidos con juegos de nitidez y desenfoque; la estética tridimensional en este tipo de películas predomina en la construcción de las imágenes visuales. En este tipo de películas las innovaciones técnicas no pasan desapercibidas, la animación realizada a partir de lenguajes digitales no es un secreto para el espectador sino algo que salta a la vista.

También a partir de técnicas digitales se desarrollaron series animadas televisivas con efectos estéticos similares. Figuras con volumen, textura, colores estridentes, brillos, juegos de luz y sombra sobre la superficie, figuras que se distinguen de los fondos a partir de juegos de enfoque y construcción de profundidad de campo visual. *Backyardigans*, *Bob el constructor*, *Many a la obra*, *Los héroes de la ciudad*, *La casa Mickey Mouse*, *Pocoyo* y *Mecanimales* son ejemplos de este tipo de estéticas 3D en televisión.

Las imágenes tridimensionales no son las únicas imágenes que pueden desarrollarse a partir de la tecnología digital. Hay muchos dibujos animados digitales con estética plana, manteniendo la estructura y la perspectiva del clásico dibujo en dos dimensiones.

Si bien la división entre técnicas analógicas y digitales no es suficiente para dar cuenta de las especificidades productivas de unas y otras imágenes, utilizaremos estas categorías generales para diferenciar los dos grandes grupos de posibilidades de producir lenguajes animados. Ya que observaremos las características textuales a partir de los rasgos presentes en la configuración de los textos, la clasificación y descripción exhaustiva de las técnicas de producción no es lo que pondremos en foco, sino los rastros de estas que se evidencian en la superficie textual.

Tendremos en cuenta la relación entre la animación analógica y digital a partir de las marcas y rastros que los modos de producción dejan sobre los textos, a partir de las posibilidades y restricciones que

habilitan a través de los lenguajes animados que en cada dispositivo se configuran.

### **Distancias y cercanías entre las imágenes analógicas y digitales**

Hay disímiles posturas en relación a la determinación material en la producción discursiva, como también en relación a las diferencias entre imágenes digitales y analógicas.

En *La doble hélice*, Bellour desarrolla múltiples reflexiones vinculadas con las imágenes de síntesis y su relación con los lenguajes visuales previos, para llegar a concluir que:

Lo digital nos propone una paradoja: una analogía virtual. Una imagen que deviene actual, y así verdadera para la vista en la medida en que es ante todo para la mente, salvo que la óptica es aquello que se encuentra aquí relativizado.<sup>1</sup>

Esta paradoja no parece tal al vincularla con el cine de animación, ya que la imagen de síntesis tiene un relación diferente con el dibujo animado, ya que este lenguaje contiene lo mimético como lo no figurativo, configurando mundos posibles (disímiles al natural o real) desde tecnologías no digitales. En este sentido muchas de las diferencias planteadas por el autor en relación a lo analógico y lo digital no especifican las distancias y cercanías que ocurren en los lenguajes animados desarrollados a partir de uno u otro tipo de tecnología.

Se considerarán las diferencias entre animaciones digitales y analógicas a partir de sus cualidades textuales, teniendo en cuenta las posibilidades habilitadas por una u otra manera de producción, como así también lo que puede expresar una materialidad u otra. Las cualidades materiales sobre los que se configuran los diferentes lenguajes ejercen restricciones en la configuración discursiva, sin embargo no determinan la producción del sentido.

---

1. Bellour, R. (2008) "La doble hélice", en *Las prácticas mediáticas predigitales y post analógicas*, Buenos Aires, Meavac\_08 (Comp. Jorge La Ferla) p. 158

Tanto Metz<sup>2</sup> como Verón<sup>3</sup> desarrollan reflexiones sobre las condiciones materiales de los lenguajes visuales en las que le asignan un rol importante a las materias significantes que configuran los lenguajes, dadas las cualidades que estas habilitan para el desarrollo de los diferentes lenguajes. El primero considera al cine un lenguaje que articula cinco materias de la expresión: imágenes mecánicas móviles y múltiples, palabras escritas, sonidos fónicos, música, ruidos gravados. En esta primera aproximación analítica el autor no diferencia entre cine de acción en vivo y cine de animación. Verón, por su parte, desarrolla en su artículo cuatro pares de operaciones translingüísticas que habilitan la posibilidad de transponer herramientas del análisis lingüístico al análisis de las imágenes considerando las diferencias materiales de cada lenguaje.

Si bien los desarrollos teóricos de estos autores no plantean específicamente la diferencia entre imágenes analógicas y digitales, sus reflexiones en relación a las especificidades materiales de diferentes lenguajes nos permiten abordar el análisis de dos series animadas producidas originalmente con técnicas analógicas que actualmente se producen a partir de tecnología digital.

Desde una perspectiva sociosemiótica se analizan características textuales de dibujos animados digitales televisivos considerando las particularidades semánticas que habilitan y restringen las nuevas posibilidades productivas. A partir de comparar dibujos animados producidos en diferentes lenguajes se consideran las posibilidades y restricciones productivas presentes en la configuración discursiva.

De esta manera se pretende reflexionar sobre las maneras en que se relacionan las imágenes digitales y analógicas en la configuración semántica de los lenguajes animados.

---

2. Metz, C.:(1974) "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", revista Lenguajes nro.2, Buenos Aires, Nueva Visión.

3. Verón, E.:(1974) "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", revista Lenguajes nro.2, Buenos Aires, Nueva Visión.

## Diferentes estéticas desarrolladas a partir de nuevas tecnologías

En una primera etapa de producción digital de dibujos animados televisivos las imágenes tridimensionales eran más frecuentes en programas destinados a la primera infancia, o espectadores preescolares como *Backyardigans*, *Bob el constructor*, *Many a la obra*, *Los héroes de la ciudad*, *La casa Mickey Mouse*, *Pocoyo*, *Mecanimales*; incluidos en segmentos horarios o canales específicos como *Discovery Kids*, *Disney Junior* o *Nick Juniors*<sup>4</sup>. Estos programas presentan personajes redondeados, coloridos, luminosos, sus cuerpos constituyen mayor mimesis en relación al mundo empírico, los muñecos y los objetos se asemejan a los juguetes infantiles del mundo real, las imágenes presentan texturas relacionadas con materiales tales como el plástico, la goma o diferentes telas y tejidos construyendo a partir de lo visual sensaciones táctiles. El hiperrealismo de las texturas que se observan remite a objetos presentes en el mundo empírico. Esta construcción mimética de las imágenes a partir del efecto de tridimensión presente en los dibujos animados de la programación televisiva preescolar desaparecía en el conjunto de textos incluidos para otros segmentos etarios. A excepción de *Jimmy Neutrón*, los primeros programas animados tridimensionales fueron para niños pequeños<sup>5</sup>.

Posteriormente se desarrollaron propuestas enunciativas diferentes con técnicas de animación tridimensional, aunque la mayoría de estos casos son *spin off* de películas cinematográficas como *Los pingüinos de Madagascar* o *Kunfu Panda*.

---

4. Estas observaciones retoman lo trabajado en el análisis sobre programación y programas infantiles animados televisivos desarrollado por Alonso en "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo". La autora destaca dos maneras diferenciadas en la que las señales de televisión por cable construyen su pacto programación a lo largo del día, en unos casos se mantiene el tipo de programas y la edad de los destinatarios construidos a partir de las propuestas discursivas, como *Cartoon Network* y *Discovery Kids*, mientras que las señales *Nickelodeon*, *Disney* o *Boomerang* constrúan a partir de su programación un espectador que crecía a lo largo del día (Posteriormente *Disney* fragmentó su programación en señales diferentes, creando así estabilidad espectacular a lo largo del día y diferenciándola en diferentes canales).

5. "Este marcado trabajo de las texturas se diluye en los textos que construyen otro tipo de enunciatario. Los relatos de aventura, o de superhéroes son planos, y con efecto de dibujo animado tradicional. No hay trabajo en profundidad de los lenguajes animados. Los relatos cobran la escena y el lenguaje se "achata". La única excepción que encontramos en este tipo de textos es *Jimmy Neutrón*, que si bien es un programa de aventura de amigos, o de superhéroes, posee una textura con efecto tridimensional." Alonso (2007) "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" p. 27.

La animación digital es evidente en estos casos en que el cambio de imágenes y sus efectos tridimensionales evidencian casi a gritos sus condiciones de producción digitales, las técnicas de animación innovadoras están sobre la superficie textual. Pero esto no es toda la animación digital, no todas las animaciones son *Monsters Inc.*, *Shrek* o *Toy Story*.

En los mismos espacios televisivos, en las mismas señales de televisión infantil, comparten la programación *shows* animados digitales no tridimensionales, o como habitualmente se los llama: 2D.

Sin poner en evidencia de la misma forma que los otros sus condiciones de producción y su innovación tecnológica, los dibujos animados digitales llevan implícito un cambio de lenguaje. Las materias de la expresión que constituyen la animación digital y la analógica son muy similares, aunque las posibilidades de construir imágenes en unas y otras no son exactamente iguales. La nueva tecnología incluye muchos de los efectos visuales propios de la animación analógica, sin embargo el cambio existe y esto tiene consecuencias sobre las superficies textuales. Los dibujos animados 2D digitales sugieren sutilmente su materialidad, incluso los más leales, respetuosos o melancólicos en relación a las texturas y los efectos propios del dibujo manual, artesanal.

Estos diálogos entablados entre las animaciones digitales y sus referentes manuales habilitan intertextualidades y transtextualidades más o menos explícitas, pero las relaciones son innegables.

Las series animadas construidas a partir de técnicas digitales que conservan la estética 2D presentan nuevos programas o nuevas versiones de clásicos de la animación televisiva, innovando su estética o conservándola fielmente. En este sentido podemos encontrar tres tipos de programas televisivos animados digitales:

- Nuevos programas, como *Las sombrías aventuras de Billy y Mandie*, *Bob esponja*, *Los padrinos mágicos*.<sup>6</sup>
- *Spin off* de clásicos, que retoman series clásicas analógicas y

---

6. En "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" se desarrolla un análisis de estos dibujos animados, considerando específicamente su configuración enunciativa. (Alonso, M. 2007).

recrean sus imágenes a partir de la tecnología digital, poniendo en juego la constitución de nuevos estilos a partir reconfigurar la morfología de los personajes o la estéticas de los fondos. Un ejemplo de estos casos es *La Pantera Rosa y su pandilla*.<sup>7</sup>

- Nuevas producciones de series clásicas que mantiene el estilo de las producciones originales a pesar del cambio de lenguaje. Estos últimos son los casos en los que el cambio tecnológico es menos evidente, nos referimos a series como *Tom y Jerry* y *Scooby Doo*.<sup>8</sup>

Los casos que menos evidencian el cambio tecnológico son los que pueden develar los límites de sus lenguajes. Dado el cambio de soporte técnico, los dibujos animados digitales encuentran nuevas posibilidades, pero también algunas restricciones. Tomando dos casos en los que las nuevas series animadas digitales continúan la producción de sus relatos a partir de la utilización de otras tecnologías, aunque con un denotado esfuerzo por mantener sus estilos y formatos 2D en las nuevas producciones.

Trataremos de dar cuenta de los límites de un lenguaje y el otro, poniendo especial atención en los rastros del lenguaje digital que se evidencian en sus producciones discursivas.

## Tom y Jerry

Los primeros cortometrajes animados fueron escritos y dirigidos por William Hanna y Joseph Barbera y producidos por el estudio *Metro*

---

7. El presente trabajo comparte y continúa reflexiones desarrolladas en una análisis previo en el que se comparan cambios discursivos presentes en las nuevas versiones de series animadas digitales televisivas. En "Tensión de la tecnología digital en los lenguajes animados. Distancias y cercanías entre los nuevos shows animados televisivos digitales y sus pasados artesanales, analógicos, manuales." Se consideran los casos de La pandilla de la pantera rosa y Hormiga y el Oso Hormiguero, nuevas versiones de las series animadas analógicas producidas por Warner Brothers Animation, entre 1969 y 1972: El show de la Pantera Rosa y La hormiga y el Oso Hormiguero. (Alonso 2012)

8. En esta misma clasificación se incluyen Los Simpson, producidos originalmente en formato analógico y luego en digital. Aunque en este caso no hubo distancia temporal ni interrupción entre una y otra manera de producirlos.

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

*Goldwyn Mayer* desde 1940 hasta 1958.

En 2005 *Warner Bros Animation* produjo trece episodios de una nueva serie, digital, que retoma de manera mimética la original. En *Las nuevas aventuras de Tom y Jerry* los episodios mantienen la estructura del cartoon que presentaba el show original analógico. El relato comienza con un equilibrio inicial en el que un personaje desarrolla una actividad cotidiana como dormir, comer, leer. Este equilibrio es inmediatamente quebrado por un conflicto que surge a partir de la acción de un segundo personaje, acciones como ejecutar un instrumento o martillar una pared; quedando así enfrentados los intereses del primer personaje con los del segundo. La búsqueda de mejoramiento se da de manera reiterada por parte del primer personaje, los sucesivos intentos siempre se ven frustrados hasta que se logra un frágil nuevo equilibrio. Inmediatamente, el estado de mejoramiento se ve quebrado y casi siempre el relato concluye con una situación desmejorada en relación a la escena inicial.<sup>9</sup>

Los personajes mantienen su morfología corporal de manera idéntica al programa original, como así también la composición de los espacios en los que suceden las acciones. Sin embargo la diferencia tecnológica se evidencia en la textura más brillante y lisa de las figuras, como así también de los fondos. Se ve una búsqueda de conservar la estética de los fondos y las figuras, aunque la continuidad del color sobre las superficies, la intensidad y el brillo dan cuenta de la manera en que fueron pintados (digitalmente). Las líneas que marcan los contornos de los objetos y los personajes también son más continuas y uniformes, los trazos son regulares en la totalidad de su recorrido y mantienen el mismo grosor e intensidad. Mientras que los trazos de los dibujos artesanales presentan irregularidades características de su modo de producción manual, siendo finamente distintos en los contornos y las curvas de los personajes y objetos; y discontinuos en la intersección de una línea y otra, estas sutiles diferencias en la superficie gráfica devela la diferencia de producción, dejando evidenciar sus

---

9. La concepción de relato considerada retoma los desarrollos teóricos de Todorov acerca de los principios del relato, como así también las propuestas analíticas desarrolladas por Barthes.



condiciones materiales a través de las marcas que dejaron sobre la superficie textual.

Esta nueva capacidad de luz y nitidez de los dibujos intensifican la definición de los personajes sobre los fondos, aumentando el colorido y el brillo propio intensifican los significados configurados en el cartoon original sin alterar la propuesta enunciativa del texto en su pasaje de un lenguaje a otro. Los rasgos propios de la nueva serie, rastros de su innovación técnica se amalgaman armónicamente con el relato propuesto en el cartoon, con su paleta de colores, con el dinamismo y la propuesta cómica propia del programa.

### **Scooby-Doo**

Esta serie fue producida por Hanna y Barbera y estrenada en 1969. Cuenta con diversos *spin off* y nuevas versiones, aunque la última serie estrenada por *Cartoon Network* en 2010, *Scooby-Doo! Misterios S.A.* retoma el universo ficcional y los personajes de la serie original de manera mimética, produciendo nuevos episodios que mantienen tanto el tipo de relato como el estilo de la serie analógica.

Los cinco personajes de la serie se encuentran frente a un misterio que deben develar. Luego de subdividirse en dos equipos, (por un lado los miedosos *Shaggy* y *Scooby*, y por el otro *Daphne*, *Fred* y *Vilma*) enfrentan algunas situaciones de aparentes hallazgos y resoluciones frustradas hasta que finalmente, y casi de casualidad, desenmascaran al culpable que coincide con el menos sospechoso de los personajes del episodio. Esta resolución de misterios junto con los rasgos que caracterizan a la serie la clasifican como policial, junto con características del terror y el misterio.

La nueva serie (digital) mantiene la estructura del relato y los personajes. Los gráficos de los personajes mantienen la morfología, los colores y los movimientos de los originales. Al igual que en el caso anterior, lo digital se asoma en los pequeños detalles como las líneas más definidas, los colores más nítidos, mayor contraste e iluminación. Estas diferencias en la superficie del dibujo se vuelven contradictoria en la

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

configuración del sentido y la construcción enunciativa de cada episodio. La luminosidad, la definición, la claridad en la superficie textura, en el dibujo, le quita misterio, opacidad, atmósfera de duda al relato. La configuración visual se contradice con la totalidad de la configuración, la articulación de las materias significantes no es tan armónica en la nueva versión como en la serie original, ya que la atmósfera de suspenso y misterio no se configura en su conjunto.

### **Distancias, cercanías y diálogos**

Si bien la tecnología y las materias significantes no determinan la producción discursiva, de algún modo la restringen.

Las nuevas versiones de estos dos *shows* animados presentan similares búsquedas de continuidad entre los *shows* originales, analógicos y sus nuevas producciones digitales. Estas estéticas respetan sus rasgos retóricos temáticos y enunciativos, mantienen las estructuras de los relatos, los personajes, las temáticas, la escena comunicacional, sin embargo hay detalles en la superficie textual de las versiones digitales que modifican sutilmente la configuración del sentido.

En el caso de *Tom y Jerry* la versión digital se ve intensificada en brillo y color, las líneas son nítidas, construyendo un efecto de mayor diferenciación entre las figuras y los fondos. La combinación de estos rasgos produce escenas luminosas y coloridas, logrando un efecto de mayor definición, brillo y color. Esta nueva configuración discursiva potencia los efectos del *show* original, aportando a las acciones de los personajes y las escenas definición, nitidez, resaltando aun más las acciones y los personajes sobre los fondos.

A diferencia del caso anterior, la versión digital de *Scooby-Doo* no se ve beneficiada en su constitución semántica a partir de la modificación de los mismos rasgos retóricos. La intensidad del brillo, la luminosidad le quita clima de suspenso a la atmósfera constitutiva del relato misterioso característico del *show* original. La nitidez aportada por el nuevo tipo de línea y el mayor contraste disminuye el misterio, la intriga y lo velado propio de la versión analógica.

Ambos casos se reactualizan desde las nuevas posibilidades técnicas; sin embargo, las innovaciones semánticas no coinciden. Las posibilidades y restricciones del lenguaje animado 2D digital no determinan la configuración textual. En este sentido, Dubois pondera las decisiones estéticas por sobre las determinaciones técnicas en las diferentes construcciones de imágenes miméticas:

La cuestión mimética de la imagen no está sobredeterminada por el dispositivo tecnológico en sí mismo. Se trata de un problema de orden estético y todo dispositivo tecnológico puede, mediante sus propios medios, formalizar la dialéctica entre semejanza y diferencia, entre analogía y desfiguración, entre forma y no forma. Es este juego diferencial y modulable lo que constituye la condición de la verdadera invención en materia e imagen: la invención esencial es siempre estética, nunca técnica.<sup>10</sup>

La mayor claridad, color y nitidez pueden aportar expandiendo la configuración semántica en algunos tipos de textos, pero estos mismos rasgos le quitan misterio y suspenso al policial animado.

La tecnología digital restringe o condiciona los textos analizados en algunos aspectos como el brillo, el color, la posibilidad de una superficie sumamente plana, las líneas más homogéneas. Sin embargo las mismas modificaciones retóricas no producen los mismos efectos de sentido en todos los casos.



---

10. Dubois (2000) "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general" p. 24.

## Referencias Bibliográficas

ALONSO, María Alejandra (2007): "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" trabajo presentado en VII Congreso Nacional y II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Semiótica y Publicado en [http://www.bdp.org.ar/facultad/publicaciones/semiologica/ponencias\\_pdf/alonso\\_maria\\_alejandra.pdf](http://www.bdp.org.ar/facultad/publicaciones/semiologica/ponencias_pdf/alonso_maria_alejandra.pdf)

ALONSO, María Alejandra (2012): "Tensión de la tecnología digital en los lenguajes animados." Trabajo presentado en el 10° Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual "Dilemas contemporáneos de lo visual", Facultad de Derecho, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, en prensa.

BARTHES, Roland (1970): "Introducción al análisis estructural de los relatos" en *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.

BELLOUR, Raymond (2008): "La doble hélice", en *Las prácticas mediáticas pre-digitales y post analógicas*, Buenos Aires, Meavac\_08 (Comp. Jorge La Ferla)

DUBOIS, Philippe (2000): "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general" en *Cine, Video, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas.

METZ, Christian (1974): "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", *revista Lenguajes N.º.2*, Buenos Aires, Nueva Visión.

VERÓN, Eliseo (1974): "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", *revista Lenguajes N.º.2*, Buenos Aires, Nueva Visión.

VERÓN, Eliseo (1998): *La semiosis social*, Gedisa, Barcelona.

TODOROV, Tzvetan (1991): "Los dos principios del relato" en *Los géneros del discurso*, Caracas, Monte Ávila.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
María Alejandra Alonso: "Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales" - Pág. 193 - 204, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)  
<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>  
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina



## Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner

Principles, processes and applications  
of the toner animation

### Resumen

Esta comunicación tiene como objetivo principal dar a conocer la animación de tóner como posible nueva técnica cuyo origen se sitúa en el entorno de la electrografía artística y en las técnicas analógicas de la animación de autor. El fundamento de esta técnica reside en la manipulación del tóner latente que se puede obtener a partir de cualquier máquina impresora intervenida basada en el principio electrostático indirecto de reproducción.

A través de la práctica en primera persona y tomando como referente formal a la animación de arena se ha logrado hallar los materiales, herramientas y procedimientos necesarios para hacerla viable y funcional. La aportación principal de esta posible técnica es un grafismo muy contrastado que además permite un alto grado de detalle, así como la posibilidad de corregir errores, hacer reutilizaciones, reescalados y *trakings*.

Asimismo, algunas de estas soluciones son practicables en la técnica hermana anteriormente citada, la animación de arena, creando una simbiosis entre ambas y revitalizando a esta última, que se creía agotada. Por ejemplo, permitiendo la vuelta atrás exacta en caso de error, algo impensable en una técnica de las llamadas directas.

**Palabras Claves / Key Words:** Analógica - arena - electrografía - grafismo - tóner

## 1. Introducción

Durante el pasado S. XX se han animado todo tipo de materiales, desde insectos –Starevich–, hasta alimentos –Svankmajer– pasando por la pintura al óleo –Alexander Petrov–, y cómo no, por la arena –Caroline Leaf, Ferenc Cakó, Gisèle y Nag Ansoerge, Abi Feijó, etc.–. Hoy, en plena era digital y cuando las técnicas de animación analógicas parecen totalmente agotadas, la unión de dos campos artísticos y creativos, la animación y el arte de reproducción electromecánico –o *copy art*–, han confluído en lo que podría tratarse de una nueva técnica de animación analógica: La animación de tóner.

El origen de esta posible técnica se remonta a principios del año 2000, cuando concurren dos intereses personales como son el *copy art* y la animación. Así, mientras trabajábamos profesionalmente en un estudio de animación comercial, también produjimos obra gráfica mediante procesos de transferencia aplicados con fotocopiadoras, tal como lo habíamos aprendido en nuestro paso por la Facultad de Bellas Artes<sup>1</sup>. Dos años más tarde realizamos mediante *cut-out* de fotocopias el cortometraje *Ciber-can*



Fig. 1. Fotograma de Ciber-can

(2002) de 1' de duración, que fue seleccionado en festivales internacionales de animación como Madrid, Seúl o Tokio lo que nos motivó a profundizar en esta estética dentro de la animación (Fig.1). Pero los resultados de trabajar con fotocopias, en esencia, eran los propios del *cut-out* lo que

nos dejó una sensación de *déjà vu* y de rigidez de movimientos. Fue cuestión de tiempo el que acabásemos poniendo debajo de la cámara una imagen conformada por tóner pero sin fijar al papel –latente–, como las que usábamos para las transferencias en nuestra obra gráfica y la manipulásemos. Estas primitivas experiencias hicieron que nos

---

1. "La imagen electrográfica. Procesos de transferencia aplicados" Facultad de Bellas Artes de Valencia/ Dpto. de Dibujo 22/03-12/04/1995. Impartido por Rubén Tortosa.

"De la electrografía analógica a la digital. Procesos de transferencia aplicados" Facultad de Bellas Artes de Valencia/ Dpto. de Dibujo 12/06-26/06/1996. Impartido por Rubén Tortosa.

preguntásemos por las posibilidades del tóner suelto como material animable y por su viabilidad como técnica.

Tras la búsqueda de información sobre técnicas semejantes y la nula obtención de la misma se decidió emprender el presente trabajo cuya secuencia temporal es la que sigue. Como los primeros experimentos con el tóner sin fijar –en estado latente– nos remitían desde un principio a la técnica de la animación de arena, dada la semejanza formal del material base, empezamos por ahí. Así, por asociación, decidimos hacer un estudio en profundidad de esta técnica para ver que enseñanzas de la misma podrían ser aplicables a la hora de manipular el tóner suelto. Comenzamos indagando en los orígenes oficiales de la arena (1968) de la mano del matrimonio suizo Ansorge y comprobamos cómo ya desde entonces esta pareja asentó unas bases y un proceder que permanecen inalterables hasta nuestros días. Después, mediante un pormenorizado estudio del proceso, conocimos sus variantes, los materiales a utilizar, las posibilidades expresivas y formales, así como la relación de éstas con el número de niveles de animación –set sencillo y multiplano– y tipos de iluminación. También analizamos cuáles eran sus carencias y que procedimientos no eran posibles al trabajar con la misma. Como por ejemplo la imposibilidad de la corrección de errores, la falta de detalle, la reutilización de ciclos, etc. Estas limitaciones, que en principio se dieron como inherentes a la animación de arena y fuera de los límites del trabajo principal, con el devenir de la investigación se revelaron susceptibles de enmienda en algunos de sus aspectos gracias a las posibilidades que íbamos descubriendo con el tóner. Este estudio preliminar sobre la animación de arena incluyó entrevistas, asistencia a demostraciones de animadores de talla internacional como Caroline Leaf, Ferenk Caco o Abi Feijó y la práctica en primera persona con este material.

Además, durante el repaso a la filmografía de los autores principales, desde los pioneros a aquellos más actuales, tomamos conciencia de que había un tipo de narración que predominaba por encima del resto. Resultó que el discurso lírico, intimista y poético era prácticamente una constante desde su creación por el matrimonio Ansorge hasta nuestros días. Aquello abrió otra línea de reflexión sobre la relación entre técnica y discurso, sobre si la atmósfera evocadora generada

por la arena retro-iluminada y/o la ausencia de color abocaban a ese tipo de narración.

Del mismo modo que hicimos con la arena también se estudió todo aquello que tuviera que ver con el *copy art* animado. Prestando especial atención al aspecto formal y considerando que podía aportar a nuestra investigación. Sobre todo en cuanto a texturas ya que en nuestros trabajos electrográficos siempre habíamos pretendido enfatizar la huella o el ruido visual generado por la máquina debido a su interés plástico. Para lo cual visionamos desde los *cut-out* de fotocopias a experimentos varios donde la máquina electrográfica era la generadora de los fotogramas que luego serían filmados desde los trabajos de los años 70 de Terry Guillian a los actuales y titánicos del austriaco Virgil Widrich. Al mismo tiempo profundizamos en el conocimiento de la materia prima, en la física y en la química del tóner en sí. Indagamos sobre su composición, comportamiento y sobre qué posibilidades de manipulación ofrecían aquellas máquinas que lo utilizan para obtenerlo en estado latente –fotocopiadoras analógicas y digitales e impresoras digitales.

Finalmente, tras el estudio de estos precedentes y aquellos primitivos escauceos con el tóner sin fijar, empezamos a pensar que merecía la pena intentar una experimentación más en profundidad. Estudiar si el tóner latente podía tener alguna posibilidad como técnica autónoma o en su defecto como un tipo de aplicación. Además, las primeras preguntas no se hicieron esperar; ¿Era la manipulación del tóner solo una nueva arena? –como la harina o cualquier otro material granular– ¿O podía aportar alguna otra cosa más? ¿Tanto como para ser considerada otra técnica? Pero estas sólo fueron las primeras, con el avance de la experimentación, se añadieron las relativas a su funcionalidad, a sus posibilidades narrativas y de asociación como ¿Su manejo es cómodo? ¿Nos podremos alejar del relato intimista y emocional propio de la arena? ¿Qué puede aportar a otras técnicas ya existentes?

La respuesta a estas y más preguntas fue lo que conformó el estudio que a continuación sigue y que se resume en los siguientes objetivos:



Técnicos:

- Analizar la viabilidad de la animación de tóner.
- Dar a conocer los principios y fundamentos de la animación de tóner para los distintos tipos de máquinas electrográficas posibles.
- Exponer las ventajas y las limitaciones que ofrezca con respecto a la técnica hermana de la animación de arena así como los posibles modos de simbiosis.

Conceptuales:

- Apuntar los posibles nuevos lenguajes expresivo-formales aplicados a la Animación.

Es importante añadir que este estudio fue posible gracias a la colaboración del MIDE –Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, España– y de su director, el catedrático D. José Ramón Alcalá. Que consideraron dichos objetivos de interés para la animación analógica de autor como fin en sí mismos y/o como punto de partida para posteriores investigaciones.

## 2. Materiales y métodos

La historia de la investigación de la posible técnica del tóner se fundamentó en la práctica empírica en primera persona mediante la realización de una pequeña pieza audiovisual de 1' de duración<sup>2</sup>. Para lo cual se consideraron en paralelo dos aspectos complementarios; por un lado la búsqueda y ensayo de los materiales y herramientas necesarios para llevarla a cabo y por otro el desarrollo de su proceso animado en sí.

En cuanto a los materiales, la consecución del tóner en estado latente constituyó el primer paso y nos obligó a conocer con detalle el principio electrostático indirecto de reproducción, base de las fotocopias. Así, empezamos a estudiar la obtención del tóner sin fijar a partir

---

2. *The killer call*



Fig. 2. Set básico de rodaje



Fig. 3. Impresora digital con la lámpara extraída

de las máquinas más sencillas, las fotocopiadoras analógicas, pero una vez conocido y con la intención de ser exhaustivos pasamos a averiguarlo para todas las demás. Esto es, fotocopiadoras analógicas y digitales, monocromáticas y cuatricrómicas, plóteres de chorro de tinta, plóteres electrostáticos, plóteres láser, impresoras de chorro de tinta, impresoras láser y faxes de chorro de tinta. Desarrollando, para la obtención del tóner latente en cada una de ellas, una solución casi particular pero que grosso modo se puede resumir en la anulación de la última fase de la impresión, es decir evitando la acción del calor y la presión de los rodillos fijadores.

En el caso más complejo, el de las impresoras digitales, llegando a extraer el módulo de fusión de la propia máquina pero manteniéndolo conectado para que ésta no notara su ausencia y se bloqueara (Fig. 2 y 3).

Pero para depositar la imagen conformada por tóner sin fijar se necesitaba de un soporte que permitiera desarrollar todas las posibilidades del mismo. Para ello realizamos diversas pruebas con distintos tipos de superficies –acetato, papel parafinado, de polyester, etc.– buscando aquellas más satinadas para facilitar la manipulación del tóner. Las pruebas dieron como más indicado el papel siliconado también llamado *transfer* –utilizado en el envés de las pegatinas–, que además resultó ser reutilizable (Fig. 4).

Una vez decidido el soporte más idóneo se vio la necesidad de pivotarlo previamente, antes de ser cargado en la bandeja alimentadora de la máquina, pues hacerlo tras la impresión podía ser una complicación dada la alta volatilidad del tóner.

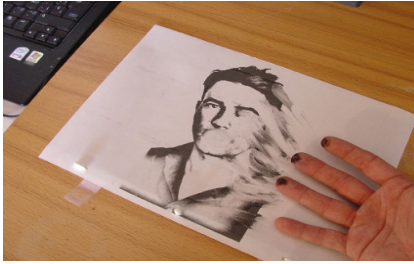


Fig. 4. Papel siliconado

Al mismo tiempo que se testaba el satinado de los diversos papeles se atendía a sus posibilidades al trasluz. En este aspecto sufrimos un primer revés ya que el papel siliconado, ideal en cuanto a la manipulación, apenas permitía el paso de luz, eliminando por tanto la posibilidad de la retro-iluminación que tanto caracterizaba a la animación de arena. Técnica esta que, recordemos, guiaba por similitud formal nuestra investigación. Además, comprobamos que la naturaleza del tóner distaba mucho de la de la arena de playa –la más común en su técnica– por lo que ese efecto atmosférico tan particular, deudor de sus partículas de cuarzo, nunca se conseguiría. Tampoco resultaron aquellos experimentos con imágenes cuatricrómicas ya que en apenas unos movimientos los distintos tóners de color se mezclaban arrojando unos resultados no deseados. A estas alturas ya teníamos algunas certezas en cuanto al proceso y los materiales básicos a utilizar, siendo estos: El uso del papel siliconado pivotado, la luz directa y como consecuencia de ésta el set monopiano.

Llegados a este punto comenzamos a estudiar las posibles herramientas y su grado de funcionalidad. Para nuestra sorpresa, y desde un primer momento, la materia prima, el tóner, mostró un comportamiento muy diferente al de la arena. Tan difícil era su manejo con las herramientas habituales de la arena que se hizo necesario hallar un instrumental propio para su manipulación. Encontrar una forma para controlar un material tan atomizado de manera funcional a la hora de modificar las imágenes se tornó una necesidad. Fue entonces cuando recurrimos a recursos y procesos propios de la obra electrográfica. En nuestros trabajos nos servíamos, entre otros productos, del alcohol etílico de 96º utilizándolo como medium ya que en combinación con el tóner se comportaba de una manera muy interesante. La disolución resultante de alcohol más el tóner nos permitía aplicarla con un pincel como si fuera una especie de tinta china. Pero con la peculiaridad de que tras la rápida evaporación del alcohol –4''– el tóner volvía a su esta-

do original manteniendo intactas todas sus características. Adaptando esto a nuestra investigación cualquier pincelada de tóner dejada sobre el papel siliconado, una vez seca, podía ser retocada infinitas veces. De manera que podíamos disponer del material principal –el tóner– en tres estados distintos: suelto –latente–, en disolución –fluido– y fijado –fotocopiado– con todas las posibilidades que ello suponía. Para su manipulación, además, podíamos contar con toda una suerte de utensilios que podía incluir desde pinceles y bastoncillos de algodón a pulverizadores cargados con alcohol y otros para soplar.

Una vez reunidos los materiales y utensilios mínimos para empezar a animar abordamos la segunda vertiente de la investigación: desarrollar la técnica de la animación de tóner en sí. Lo primero que nos llamó la atención del trabajo con fotocopiadoras era el potencial de realismo que éstas sugerían, sobre todo al compararlo con el de la arena. Resultó ser éste tan magnético que nos costó, al principio, sustraernos al mismo llegando a convertirse en una interferencia. Finalmente, la práctica nos hizo ver la dificultad de animar material polvoriento con gran nivel de detalle. No quedó, entonces, más remedio que rebajar las pretensiones de realismo en nuestros personajes para hacer de la animación de tóner algo funcional. Aún así, sí podíamos en parte, aprovecharnos de esa virtud a la hora de confeccionar elementos fijos como los fondos y *overlays* que se podrían añadir luego en la posproducción. Una vez que asumimos un nivel menor de detalle pudimos comenzar la animación de cada plano. Para ello teníamos la opción de partir de un modelo impreso, pero latente, recién sacado de

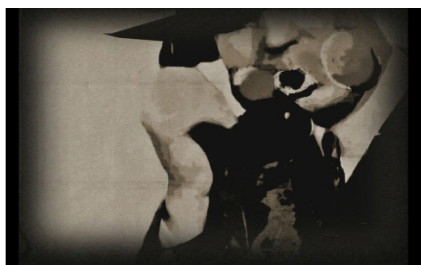


Fig. 5. Fotograma de The killer call

la máquina o bien dibujarlo desde cero bajo la cámara. En cualquier caso, y como explicamos antes, el mecanismo básico pasaba por pintar con pincel y alcohol si necesitábamos trazos precisos o por desplazar pequeñas masas de tóner, con otro instrumental, en el caso contrario (Fig. 5 y 6).

Pero a medida que animábamos empezaron a surgir los errores y los accidentes inherentes a cualquier técnica directa: pérdidas



Fig. 6. Fotograma de *The killer call*

de volumen en los personajes, trazos mal aplicados, volatilidad del tóner, etc. Sin embargo y casi de inmediato dimos con una solución que, a la postre, resultaría de una mayor trascendencia de la prevista y que llamaríamos la opción de la vuelta atrás. La misma ha de aplicarse inmediatamente una vez ocurra el accidente o el

error y consiste en lo siguiente:

- 1º Se buscará en el ordenador el último fotograma válido.
- 2º Se fotocopiará o imprimirá en modo latente.

- 3º Se colocará bajo cámara y se volverá a grabar. No olvidaremos desechar el anterior fotograma correcto para que no haya dos iguales y se produzca una frenada<sup>3</sup> al reproducir la película.

Así, por complicado que sea el fotograma anterior al error, éste podía ser reproducido fielmente y continuar con la animación. De manera que la posibilidad de disponer en un soporte perdurable de cualquier imagen en cualquier momento tiende un puente con la animación indirecta<sup>4</sup> permitiéndonos ganar en seguridad y confianza durante el proceso. Además, como avanzábamos, esta solución tuvo una aplicación más ya que si la animación de tóner se basaba en la de la arena ¿Por qué no aplicar soluciones halladas en esta segunda para subsanar errores similares en la primera?

Desde el momento en el que empezamos a ahondar en el proceso de la arena, sus mismos autores apuntaban los problemas intrínsecos de la utilización de una técnica directa. Uno de los principales y más comunes era la sensación de animar sin red, a tumba abierta, sometido a tensión y descargando adrenalina. La razón estriba en la

---

3. O *slow in*: Desaceleración que se consigue al hacer muchas poses muy cercanas entre sí.

4. Podrían considerarse como directas todas aquellas técnicas que no dejan rastro del fotograma anterior. Es decir todas menos el 2D clásico, el 2D vectorial y el 3D infográfico.

propia naturaleza de estas técnicas, que no permiten la vuelta atrás en el caso de accidente o de equivocación. En el contexto de la arena o del tóner, la primera forma creada irá mutando hacia otras progresivamente, pudiendo llegar a no quedar ni rastro de la primera a medida que animemos. Únicamente nos quedaremos con el último dibujo de cada plano. Todos los planos anteriores ya forman parte del metraje de la película o del video y no es posible su recuperación, por lo menos su recuperación exacta. El matrimonio Ansorge, en previsión, llegó a conservar algunos fotogramas claves fijándolos con cola en espray para tener alguna referencia a la que agarrarse en el caso de accidente y que por seguridad no destruían hasta que la película hubiera sido revelada y visionada. Podían así tratar de calcar mediante arena dicho fotograma clave, situándolo bajo el nivel de cristal de su set. Existe otra posibilidad, una versión más actual del modo anterior, que pasaría por situar bajo ese nivel de cristal una televisión detenida y emitiendo el último frame válido.

Como vemos, procesos laboriosos, lentos y nada precisos, con el que además resulta muy difícil reproducir la posible escala de grises. Pero para contar las dificultades asociadas a la animación de arena nadie mejor que sus propios protagonistas.

Así señalaba el portugués Abi Feijó: “La animación es continua, no hay posibilidad de hacer los dibujos clave y la intercalación. Se dibuja una imagen, se graba, se destruye el dibujo para hacer la siguiente, y así hasta el final, con mucha paciencia” (Feijó, 2004: 77).

Y en la misma línea, pero con matices, se manifestaba Caroline Leaf al decir:

[...] esta técnica no deja posibilidad a la corrección de errores, lo que me proporciona cierta energía, que es lo que me gusta.

Trabajar bajo la cámara implica que vas dibujando y creando a medida que vas filmando o registrando esos dibujos, una imagen se destruye para dar paso a la siguiente. Cuando por fin has conseguido grabar una secuencia no queda nada, excepto la cinta registrada en la cámara. No hay diseño previo para volver atrás si algo no funciona. (Leaf, 2004: 3)

Gisèle Ansorge, raramente rehacía un trazo, cediendo muy a menudo a los impulsos del instante. La siguiente cita nos explica cómo entendía el proceso:

El proceso no es nada aconsejable para los perfeccionistas, para aquellos que tienen necesidad de seguridad, de saber con anterioridad cuál será el contorno exacto del dibujo en movimiento que resultará. Al contrario, disfrutarán de fantasías, de imprevistos, aquellos a los que les interesan los impulsos del instante: el dibujo de hoy no tendrá nada que ver con el que haréis mañana. [...] lo que pasa es efímero, sabiendo que no quedará nada en el caso de que en el laboratorio se estropee el baño revelador o se pierda la película. Hace falta por lo tanto saber, antes de comenzar, que se va a trabajar teniendo por todo apoyo el empirismo del proceso. No hay ningún dibujo de referencia para el siguiente dibujo, como los procesos tradicionales, pero utilizar este empirismo si es posible para guardar un trazo de espontaneidad, ninguna goma, ningún intercalador que se encargue de vuestro dibujo... lo deformara (Anon, 1977: 13)

Pero además no solo descubrimos carencias con respecto a la corrección de errores:

Como es lógico en este tipo de animación, es muy difícil conseguir ciclos de movimiento en los que se aprovechan los fotogramas realizados anteriormente. Si necesitamos un ciclo debemos realizarlo completamente sin repeticiones todo seguido y hacia delante, aunque con el ordenador se puede conseguir este efecto en la etapa de posproducción, yo no lo recomiendo, pues luego suele ser difícil encajar las siguientes imágenes (Vicario, 2001: 78)

Y a modo de conclusión Caroline Leaf dice: “De alguna manera, la animación actual se está moviendo cerca de la acción real. [...] En lo que respecta a lo que yo llamo animación artística, parece que se está agotando” (Leaf, 2004: 3).

Pues bien, cada una de estas carencias, que también son comunes en el tóner, tiene una posibilidad de enmienda que se deriva del método de la vuelta atrás en el tóner. O lo que es lo mismo, desde que podemos recuperar cualquier frame, o partes de el mismo, ya rodado y volverlo a generar en estado latente. En el caso de la corrección de errores en la arena la manera de proceder será muy parecida a la ya descrita para el tóner, sólo que se añadirá arena al nuevo fotogra-

ma conformado por tóner y de manera progresiva a los siguientes. De modo que a los pocos fotogramas vuelva a ser la arena la única protagonista bajo la cámara. En cuanto la posibilidad de reutilizaciones de ciclos sucederá otro tanto, no tenemos más que imprimir aquellos frames que conformen un movimiento concreto e imprimirlos con el tamaño deseado –reescalado–, situarlos bajo cámara y esparcir algo de arena sobre ellos para disimular su condición de *solo tóner*. Y el mismo proceder podríamos usar también en el caso de necesitar multiplicar personajes. Para terminar, y como compendio de todas ellas, existe la posibilidad de realizar *trakings* más generosos de lo que permitía la tosquedad de la arena. ¿Cómo? Pues recreando los pasos a aplicar en el *cámara-layout* del 2D actual. Es decir, podemos dibujar con arena en un tamaño cómodo para el detalle, capturar la imagen resultante, transformarla en tóner latente a un tamaño menor y reposicionarla en el plano disimulada con arena. A esta nueva imagen, cuyo esqueleto formal ha sido generado por la herramienta- máquina, podremos acercarnos mucho más que si hubiera sido dibujada con arena a ese menor tamaño desde un principio. Evitando así que la calidad de la imagen se resienta.

En fin, toda una serie de recursos hallados durante la búsqueda del proceso animado del tóner que bien podrían ser de aplicación en la animación de arena pudiendo revitalizarla.

### 3. Resultados

La experiencia con el tóner latente a través de la práctica anterior ha arrojado los materiales, herramientas y procedimientos que a continuación detallamos. Varios de estos están comparados con técnica de la animación de arena que siempre ha sido referencia en el presente estudio por las razones, ya explicadas, de semejanza formal:

- La utilización de máquinas impresoras –fotocopiadoras e impresoras– genera una mayor inmediatez en el proceso. La imagen de partida puede estar bajo la cámara lista para animar mucho antes que la imagen de arena.



- Comprobadas las dificultades propias de la naturaleza de la materia prima –tóner– se puede aseverar que el mejor modo de manipularla es en disolución con alcohol y aplicada mediante pincel. En detrimento del movimiento en seco de masas de tóner a la manera de la arena convencional.

- La composición de la materia tóner no permite la retro-iluminación tal como se entiende en la arena clásica. Su constitución homogénea y atomizada carente de elementos traslúcidos impide el juego atmosférico y sugerente propio de la arena. Por lo que la única posibilidad de iluminación es la directa eliminando de paso la posibilidad del set multiplano. Sin embargo la opción de los distintos niveles se puede generar en posproducción.

- El elevado grado de realismo sugerido por las máquinas de impresión no es animable con funcionalidad quedando relegado a partes fijas del plano como puedan ser *bg's* y *ol's*<sup>5</sup>. Pero gracias a la herramienta del pincel de alcohol sí podemos lograr un mayor nivel de detalle que el que se pueda conseguir con la arena y buscar un equilibrio animable entre el foto realismo de la fotocopiadora y el dibujo de arena.

- Dado el elevado grado de atomización del polvo el uso del color no es posible a no ser que sea añadido en posproducción. Por ejemplo, tratando los distintos niveles –personajes, fondos, *ol's*– de manera individual.

- La posibilidad de disponer de cualquier fotograma ya grabado en cualquier momento en estado latente es el principio de la corrección de errores o vuelta atrás. La seguridad que implica en el proceso el saber que hay una posibilidad de enmienda alivia en gran parte esa tensión inherente al rodaje de la animación de polvo.

- El recurso de la corrección de errores permite además otras aplicaciones derivadas como las reutilizaciones, multiplicaciones, reescalados y, como compendio de todas ellas, también de *trakings*.

---

5. *Backgrounds* y *overlays*: Fondos y partes del mismo separados en distintos niveles.

Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner.

- Todos los recursos anteriores basados en la vuelta atrás son de aplicación en la técnica hermana de la animación de la arena con lo que ello pueda suponer para una técnica que se creía agotada.

#### **4. Discusión**

A la luz de los resultados de este estudio y en respuesta a la cuestión principal y a los objetivos planteados podemos concluir que: La técnica de la animación de tóner es viable como técnica autónoma. Que los principios y fundamentos aquí explicados son suficientes, cuanto menos, para asegurar la mayor aunque siendo conscientes de que serán una mayor práctica y otras manos las que determinaran hasta qué punto es y puede ser interesante. No en vano es la experimentación constante la que madura las técnicas. Lo que en este trabajo se apunta no son sino unos mimbres sobre los que construir, si resisten, una última técnica analógica en plena era digital. Se trata de nuestra aportación (nuestro grano de arena/tóner particular) a las llamadas técnicas de autor.

En cuanto a la semántica de la imagen de tóner no podemos afirmar que esta animación pueda invitar al desarrollo de otro tipo de historias más alejadas del intimismo propio de la arena o de la pantalla de agujas. Más bien el marcado contraste y la ausencia de color nos conducen a pensar lo contrario.

Donde sí podemos afirmar que la animación de tóner resulta de interés es complementando a la animación de arena. Gracias al principio de la vuelta atrás, hallado casi por accidente, podemos decir que la técnica de la arena se puede beneficiar de un recurso evidentemente útil como es la corrección de errores. Dicho recurso la libera de la tensión propia de la animación directa y progresiva conectándola con el 2D tradicional. Además, se puede aprovechar de otra serie de recursos basados igualmente en el principio de la vuelta atrás del tóner como la multiplicación, la reutilización de ciclos, el reescalado y los truks, así como la fidelidad al volumen original que aunque de utilización puntual también pueden ser de interés.

Para terminar, animamos a reflexionar sobre cómo esta técnica analógica ha sido posible en gran medida desde entornos digitales. Demostrando así que la aplicación con retroactividad de tecnología actual puede dar soluciones a viejos problemas, revitalizando técnicas agotadas y/o alumbrar nuevos universos gráficos.

## Referencias Bibliográficas

ANON (1977). "Playing with Sand". En *Revista BILIFA Infor. Nº 6*. Int. Coordinating Bureau of Institutes of Animation. Pág. 13.

FEIJÓ, Abi (2004). "Demostración de animación con arena". En *Revista Catálogo oficial Animacor 2004*. Filmoteca de Andalucía. Pág. 77.

LEAF, Caroline (2004). "Caroline Leaf, maestra de la animación". En *Revista Diario Oficial del Cinema Jove, Nº 3*. Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay- La Filmoteca. Pág. 3.

PLANTIER, Luc (1994). "Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Anserge", en *Revista Annecy*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Pág. 21.

VICARIO, Begoña (2001). "Introducción a la animación de arena". En *Revista Píxel, Nº 4*. Norma editorial. Págs. 74-78.



*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*

Raúl González Monaj: "Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner" -  
Pág. 205 - 220, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina





## *Vía Tango, una danza animada*

*Vía Tango, a lively dance*

### **Resumen**

El presente artículo trata de investigar el modo en que se relaciona la animación y la danza, dilucidando si la arquitectura de movimientos que generan comparten objetivos comunes.

Sirviéndonos como caso de estudio el cortometraje animado *Vía Tango*, que utiliza el baile como fundamento y eje en torno al cual ha girado toda la producción, veremos si el medio animado y la coreografía trabajan sobre los mismos presupuestos, y qué significado tiene para los animadores la danza y el referente móvil.

**Palabras Claves / Key Words:** Danza - animación - música - coreografía - *timing*.

## 1. Introducción: la danza y la animación.

Desde sus inicios, la animación *cartoon* manifestó una afinidad por la danza. La actuación de *Gertie* delante de un público saurófilo, nos asombra por su *credibilidad* performática y *Félix The Cat* asume una pantomima propia de *Chaplin*, evolucionando su repertorio de baile hacia una técnica más acrobática, vista después en los bailarines de claqué Nicholas Brothers. Incluso los animadores abstractos comparten con la danza el sentido del *timing* y la sensibilidad rítmica. Las *Silly Symphonies* de Disney mostraban movimientos de danza con criaturas fantásticas, como por ejemplo, *The Skeleton Dance* (1929) y el fenómeno *Mickey Mouse*, cuyos movimientos tan cercanos a la danza (incluso el énfasis en el caminado podría considerarse coreográfico, pensemos en Fred Astaire en *Una cara con Ángel*) humanizan al roedor. El animador Frank Thomas se inspiró en el bailarín Gil Lamb para animar al personaje *Ichabod Cane*, protagonista de *La Leyenda de Sleepy Hollow*.

*Fantasia* es una de las películas más conocidas por la utilización de la danza, siendo la escena de la bailarina hipopótama y su adlátere cocodrilo, una de las más sobresalientes, pudiendo ser una divertida parodia de la película *Goldwyn Follies*, realizada en 1938, dos años antes de la creación disneyana. La prestigiosa crítica de danza Mindy Aloff se pregunta qué significaba para los personajes animados bailar, qué les motiva o impulsa a actuar bailando, ¿cuál era el sueño de la bailarina hipopótama vestida con un tutú? Estas cuestiones permiten plantearse la función dramática de las secuencias, “en vías de desarrollo”. Pero no sólo los animadores toman prestadas referencias del arte de la danza: recientemente la bailaora María Pagés se ha basado en los bocetos del arquitecto Oscar Niemeyer a la hora de crear su coreografía *Utopía* apoyándose en los trazos curvilíneos del proyectista.

Habida cuenta de estos referentes, nos adentraremos en el estudio de la supuesta correlación entre la danza y la animación.

La danza es un excelente medio para la creación de figuras y como referente visual para la animación ya que representa, en sí misma, el dinamismo mayestático del cuerpo humano. Ambas disciplinas comparten un propósito: expresar sentimientos y emociones a través

de sus movimientos y gestos, estudiando el movimiento humano y la naturalidad de su ejecución, evitando la rigidez y trabajando en función de la puesta en escena o escenografía. El bailarín controla de manera exacta, precisa y depurada los movimientos de su propio cuerpo, y por su parte, el animador, cataloga exhaustivamente el movimiento, traduciéndolo y capturando la ilusión de la vida ( y la ilusión de la vida en la danza). El control milimétrico de un movimiento comporta una desfragmentación, un exhaustivo desglose, para llevar a cabo un pormenorizado análisis sobre el mismo, que pasa por diversos cambios de posición, de lugar y de velocidad. El bailarín y el animador han de interiorizar el ritmo para mover(se), comprendiendo la estructura del movimiento, de qué se compone, cómo empieza y cómo termina, cuánta fuerza se ha de emplear en su ejecución, pero no cayendo en el facsímil. Esto nos lleva a vincularlo directamente con las acciones reales, a la danza como movimiento natural o recreado (pensemos en poses estandarizadas del ballet, por ejemplo, en el que el movimiento se encuentra *homologado*).

La danza y la animación versan sobre el entendimiento, con formas y siluetas que describen para el público un perfil de rápida lectura, delimitando un espacio con el cuerpo, que bien podría ser el aire que envuelve al personaje o al bailarín, un tiempo, en el que se fija duración de las acciones sujetas a un cambio, y un ritmo, una cadencia que métricamente regula un orden acompasado, una velocidad en la sucesión de acciones. Estos cuatro ítems (formas y siluetas, espacio, tiempo y ritmo) bien podrían ser los pilares sobre los que se sustentan la danza y la animación.

Habitualmente nos expresamos a través de los movimientos, interconectados éstos con las emociones, entretejidos, pues ya la emoción podría suponer un movimiento, por muy leve que éste sea. ( como fruncir el ceño, por ejemplo). El movimiento-emoción es esencial para la realización una película de animación o una coreografía sobre un escenario. La danza es una forma de expresión universal, en la que usa el lenguaje no verbal, lo cual resulta idóneo para animaciones que encuentren en la danza la herramienta que potencia la expresión corporal sin utilizar la palabra hablada, y utilizándola como el principal motor de la acción.

## Vía Tango, una danza animada

Estas artes, tan estrechamente vinculadas, abren paso a una posible simbiosis artística: la correlación de ambas disciplinas que dé origen a una nueva aportación, la fusión de la imagen plástica y el movimiento, la danza en el contexto cinematográfico.

### 2. Vía Tango: el baile paso a paso, *frame a frame*.



*Vía Tango* nace como Proyecto Final en la I Edición de Máster en Animación de la Universidad Politécnica de Valencia, tutorizado por M<sup>a</sup> Carmen Poveda Coscollá, del grupo de investigación *Animación: Arte e Industria*. Este corto parte de una idea

clara: la realización de una historia animada a partir de una melodía, emprendiendo un procedimiento sistemático para animar adecuadamente unos personajes a partir de una pista de sonido, una música preexistente, así como de dirigir simultáneamente la imagen con el audio. *Vía Tango* es un romance contado a través de una coreografía musical. Es una narración clásica, de carácter idealista, en la que se desarrolla una historia de amor, con tintes cómicos y melodramáticos, con trama lineal.

Este proyecto supuso todo un desafío, ya que significaba tener presente los siguientes aspectos:

- 1) La música *a priori* utilizada para desarrollar una propuesta de imagen animada. La música se *aplicaba* a la película. Por tanto, la imagen debía de ser guiada y conducida en todo momento por la música, cumpliendo ésta la función de rail a la hora de organizar las acciones y la calidad argumental. Se establecía una relación empática con la imagen, adhiriéndose inmediatamente al sentimiento sugerido por la escena o los personajes: pasión, emoción, alegría, etc. Por otra parte, la sincronización inherente de las imágenes con la música, en el que el sentido del ritmo es el que marcará el sentido de movimiento, el *timing*.



- 2) El desglose de las diferentes partes que conformaban la composición musical, para planificar así el ritmo de la narración, dividiendo la historia en secciones de duración y puntos de sincronización.
- 3) El establecimiento de una comunicación intelectual y emocional con el espectador.
- 4) Poner al mismo nivel dramático el mundo sonoro y el mundo visual, cuidando la interpretación de los personajes y buscando las mejores soluciones narrativas.

Examinados estos puntos, no deberíamos pasar por alto la frecuencia con la que se utiliza la música en el ámbito de la danza y en películas animadas, y por extensión, al cine en general.

En su nivel dramático, la música propone el orden narrativo, actuando como una batuta, dando continuamente nuevas perspectivas a la película o a la danza, aportando nuevas dimensiones, mayor profundidad o aspectos no contemplados en las propias imágenes. La música crea la atmósfera para la escena y subraya la acción, imponiendo el ritmo que hace que las imágenes no hagan sino materializarlo visualmente. El nivel dramático de la música determina las características de los personajes, acompañándolos y dando lugar a sentimientos que se adecuen a la emoción que transmite la melodía. Si ésta es muy apasionada y con cambios de ritmo extremos, en consecuencia los personajes transmitirán sus sentimientos y actuarán de forma exagerada, dramatizando sus acciones de manera extrema y desmesurada, de la alegría más gozosa a la tristeza más honda. Ello también conllevará a la adecuación de un estilo gráfico que refleje la impetuosidad, adoptando para ello una estética *cartoon*, cercana a la *UPA*, en este caso. En *Vía Tango* la música no funciona como mero acompañamiento o ambientación, sino que funciona en sí misma como elemento narrativo. El tema utilizado en un principio para el proyecto fue *Por una cabeza* compuesta por Carlos Gardel y Alfredo Le Pera en 1935, y utilizada en películas como *Scent of a Woman* (Martin Brest, 1992) y *Mentiras Arriesgadas* (James Cameron, 1994). Esta música, apasionada y

## *Vía Tango*, una danza animada

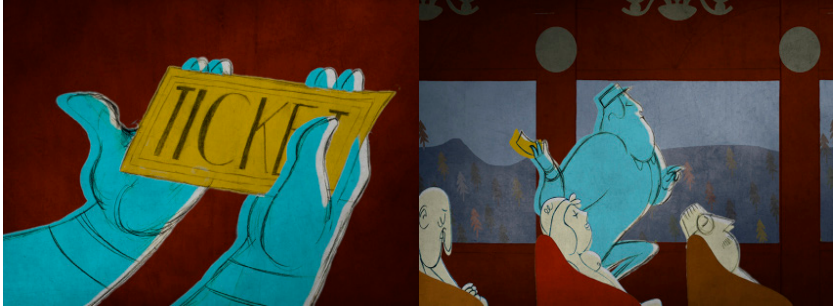
romántica, es un medio para poner en relieve la emoción, sacando a la superficie las reflexiones interiores de los personajes y transfiriendo al espectador determinadas sensaciones.

La adopción de esta partitura, que en un principio no fue concebida para el relato cinematográfico, ha servido para darle mayor verosimilitud y significación emotiva a las escenas, subrayando la imagen en movimiento donde hubiera una sincronía entre la representación visual y la sonora. Sin embargo, debido a los elevados costes que suponía la adquisición de los derechos de autor y de la productora, finalmente se optó por la colaboración de un músico profesional, Rafael Montañana, que accedió a realizar una adaptación, sirviéndose de la animática, para convertirse en la banda sonora definitiva de *Vía Tango*.

A continuación veremos, a modo de relato descriptivo, de qué trata el cortometraje *Vía Tango*, ya que al fin y al cabo, este trabajo ha sido motivo de reflexión por parte de la autora:

*Vía Tango* es un emocionante viaje en un tren de fantasía, en el que el revisor se enamora de una pasajera. Durante el trayecto, trata de seducirla a ritmo de tango, pero para su sorpresa, otra mujer también quiere cortejarle. El tren se convierte en una pista de baile, producto de la desbordante imaginación del revisor, donde todo el mundo baila y sueña.

Esta película de animación tradicional en 2D de dos minutos y treinta y cinco segundos de duración (2 min 35 seg) comienza con unas líneas que siguen una alegre música improvisada de violín. Se trata de las vías del tren, que siguen el ritmo juguetón y vivo de la melodía, un tango argentino, y se curvan y se retuercen entre sí, sobre un fondo azul, que nos puede recordar a las pinturas de Yves Klein y Paul Klee. Estas líneas se convierten en una espiral que nos conduce y dará paso a lo que será el primer elemento figurativo y reconocible, una estación de tren, de apariencia sencilla y apacible. La siguiente escena nos muestra a un tren de color rojo oscuro, compuesto por tres vagones, que circula por unos raíles sinuosos en medio de un verde paraje entre montañas. Este tren parece bailar y sigue en todo momento el ritmo de la música. Es un tren de fantasía, de estilo modernista, que se mue-



ve apasionadamente, conduciendo a sus pasajeros hacia un viaje que será, para algunos, inolvidable. Este tren recorrerá un paisaje onírico, como un puente rodeado de rica vegetación e iluminado por las luces del atardecer. En el interior de este tren tan particular conoceremos a un personaje muy especial, y cuyo papel protagonista es decisivo en esta historia: *el revisor azul*. Este hombre, se encarga cuidadosamente de la comprobación de los tickets, de la comodidad de los viajeros, en definitiva, de hacer agradable el trayecto, porque él es un hombre amable, bondadoso y sensible, aunque todavía no ha encontrado con quién compartir su vida y su tren. *El revisor* es completamente azul, de tronco robusto y extremidades inferiores ágiles y delgadas, elegantemente ataviado con su uniforme. En cambio, los pasajeros que ocupan asiento en el vagón, son todos del mismo color beige, de manera que forman un personaje de conjunto o grupal. Como cada día, nuestro revisor azul recoge y comprueba los billetes de una forma rítmica, exagerando las poses, realizando giros y piruetas, mientras pasa de un pasajero a otro.

Sin embargo, en este viaje ocurre algo inesperado: una hermosa pasajera de color rosa, que lee un libro con suma atención, le ha robado el corazón. Ella muestra sus encantos con coquetos pestañeos y su cautivadora sonrisa. Al igual que *el revisor azul*, es una joven que aún no



ha encontrado el amor, y se refugia en la literatura. En el momento del flechazo, el tren realiza una trayectoria en forma de corazón; *el revisor* y el tren son un único latido. Ante tanta emoción, este tren se metamorfosea en un salón de baile, en la ensoñación de nuestro enamorado amigo protagonista. Los mismos personajes que veíamos en el tren, ahora los apreciamos en este nuevo escenario: los pasajeros son clientes de la sala, rodeando el perímetro del escenario, en cuyo centro se sitúa la hermosa señorita



rosa, el pasillo ha devenido en una exquisita cafetería con los mismos elementos decorativos de art nouveau. *El revisor azul* ha cambiado su uniforme por uno más apropiado para la ocasión: un traje de frac y despliega todo su encanto bailando en derredor a su *rosácea amada*,

que le observa con una mezcla de atención y timidez. *El revisor azul* baila para cortejar a la singular pasajera, olvidándose por completo de sí mismo y de su rutinaria condición. Su ensimismamiento le lleva tropezarse sin querer con otra pasajera, *la dama amarilla*, que por error, cree que el revisor ha tratado de seducirla. Ella también anda buscando a su *media naranja* (mejor dicho, a su medio limón).

*La dama amarilla* es una oronda mujer, de tamaño considerable, que toma al revisor azul como pareja de baile. Está tan ilusionada, que cierra los ojos, viviendo ajena a las verdaderas intenciones del *revisor azul*, que trata sin éxito de escapar de sus brazos. Finalmente, consigue escurrirse y salir de escena, momento en el cual, un grupo de pasajeros se anima a bailar en medio del escenario. En un momento dado, *el revisor azul* y la *señorita rosa* se quedan uno enfrente del otro, pero su encuentro es brevísimo, pues una multitud de pasajeros que



se encamina hacia la salida, se llevan consigo a la joven. *El revisor azul* vuelve a la realidad del tren, que ha llegado a su destino, la estación. Mira a través de una de las ventanas del vagón, donde nota cómo la multitud pasa. Divisa también a la bella pasajera rosa que le devuelve la mirada. *El revisor azul* no puede



soportar la separación, y se entristece profundamente. Pero algo llama su atención, que le brindará una llave para la esperanza: en uno de los asientos encuentra el libro que leía la *señorita rosa*. Lo coge, y al abrirlo, puede leer un breve mensaje de su amada que le reconfortará y dará paso a la oportunidad de volver a encontrarse... y comenzar su historia de amor.

### **3. Los bailarines de lápiz: La unión del animador y el bailarín, la repetición y el ensayo.**

A los animadores se les suelen llamar actores con lápiz, pero de alguna forma, también se asemejan y comportan como los bailarines. Ambos utilizan tiempo, ritmo y espacio y usan el movimiento corporal para contar historias y definir personajes. La habilidad de los animadores se valora en función de la captación de vida, en este caso, la danza. De la capacidad de elaborar formas gestuales, pasos y poses, elementos que también comparte con la coreografía, con el subyacente conocimiento de articulaciones, peso, fuerza y flexibilidad.

Antes de seguir emprendiendo el análisis de este artículo, permítanme examinar el rol de la danza y la coreografía:

Las posibilidades comunicativas expresivas de la comunicación no verbal y el incremento de la consciencia de sí mismo (en este caso, el bailarín) influyen notoriamente en la forma y el contenido del movimiento, modelando las múltiples posibilidades del mismo, y permitiendo el desarrollo de la capacidad artística y emocional de la persona

que ejecuta el movimiento. La danza facilita el conocimiento personal expresivo y la capacidad creadora, mejorando la expresión corporal, y la educación rítmico-musical. El bailarín entrena a diario el estilo del baile, aprendiendo sus pasos característicos por un lado, y por otro, la improvisación, sirviendo como calentamiento técnico, para en última instancia, elaborar las coreografías. En ellas se aplican los pasos aprendidos o ensayados, al mismo tiempo que se desarrolla la memoria, el ritmo y el baile. Es imprescindible que el bailarín sepa improvisar, para cuidar su eje y estar en contacto con el suelo. Por su parte, el animador prepara su actuación tras conocer al detalle las características de personalidad y diseño del personaje. El comportamiento de este y sus reacciones irán íntimamente ligados con sus características físicas y su locomoción.

Como hemos señalado anteriormente, la danza y la animación comparten valores comunes: el entrenamiento técnico y la comunicación de emociones y sentimientos. El artista bailarín hace uso de su cuerpo para realizar un conjunto de movimientos al ritmo de composiciones musicales, generalmente, mientras que el artista animador, elabora un movimiento continuo siguiendo una técnica y un ritmo establecidos antes de ponerse a animar. Cuando hablamos del estilo de un bailarín definimos una serie de conceptos básicos sobre su personalidad y movimientos. La danza representa en cierta forma la personalidad y la forma de vida de los bailarines. El estilo del *ballet* es muy estricto y disciplinado. Los movimientos y las líneas son suaves, buscan la delicadeza, aunque resultaría ilusorio pensar que no se necesita una gran fuerza para realizar cada paso. En el *jazz*, en cambio, los movimientos son más relajados y fluidos, y muestra otra intención, más agresiva, quizá. Se busca la fuerza y los diferentes cambios en el *timing*.

En el caso de *Vía Tango*, se buscaba una especie de género híbrido: el tango, por excelencia, expresa pasión, pero se optó por una danza más cercana al *ballet*, imprimiéndole un complemento *jazzístico*. Esta variante se debe en gran parte al deseo de la creadora en desarrollar diferentes corrientes estilísticas, explorando nuevas maneras de movimiento. El *ballet* se traduce en flexibilidad y fuerza, elementos perfectamente interpretables en el campo animado, y el *jazz* permite mayor improvisación en la ejecución de los pasos.

Nos podremos inclinar por un estilo u otro, por uno más rígido o reglado, o por otro dónde la inventiva entra en juego, en cualquier caso, preferiremos una buena postura o pose, y los movimientos armoniosos.

Debemos recordar lo obvio: el contenido comunicacional del staging, el timing, la fuerza, la contención, la frenada, son fundamentos esenciales de los que nunca debemos desasirnos. Son temas que a modo de sintagma coreográfico armonizan el estilo y nos enseña a utilizar el cuerpo. Éste transmite intenciones, y debemos saber distinguir la función que cumple cada parte del mismo, cómo usarlo y las posibilidades que él mismo brinda. El traslado de peso, su equilibrio, el manejo del eje propio y el común con la pareja u otro personaje de baile, la tensión, la relajación, cambios de ritmo, de vibración. Debemos insistir en el valor de los movimientos, la angulación, la colocación de las extremidades. En definitiva, asistir a la percepción del propio cuerpo y ello nos permitirá manejarnos con soltura cuando dominamos estos resortes.

En *Vía Tango*, como es evidente, el recurso de la danza es fundamental. La danza del tango se transforma en un artefacto literario que articula diversos momentos en el corto que podríamos categorizar de coreográficos: el cortejo del revisor hacia la señorita rosa, en el que mediante sus pasos y acrobacias trata de impresionar a su amada, la danza como seducción, como un acto de comunicación pura, el baile de la dama amarilla y el revisor, un diálogo de cuerpos cimentado en el desarrollo improvisado, de terminar una figura, e inventar otra a continuación, lo que uno haga estará en relación con lo que haga el otro partenaire, el revisor por los pasillos del tren, recreándose en los estiramientos de su cuerpo mientras comprueba el billete, jugando con el estímulo musical...Quizás uno de los pasajes más notables es cuando los propios pasajeros participan de ese universo de danza creado por el revisor y actúan en él, participando y uniéndose a la coreografía, yuxtaponiendo el enjambre de cuerpos e hiperbolizando las posturas, moviéndose y trasladándose como si de un ente coalescente se tratara. El propio tren también baila sobre los raíles, bien dando vueltas sobre sí mismo o acelerándose o deteniéndose según dictamine la música. El baile como pausa, como contemplación, la acción contenida,

representada por *la señorita rosa*, que propone permanecer quieta *bailando*, disfrutando del deleite sensorial del romántico cortejo y el baile con alusión a la frustración, cuando el revisor siente la pérdida del ser amado. Los caminados de los pasajeros que se apean del tren podrían considerarse como los primeros intentos de expresión plástica de movimiento, la forma básica del baile. Notaremos que aún moviéndose al compás de la música, todos van haciendo figuras y desplazamientos diferentes.

A continuación, se expone una sucinta descripción acerca de cómo ambas disciplinas, la danza y la animación convergen y retroalimentan:



El animador y el bailarín utilizan el lenguaje corporal para manifestar de forma esclarecida la emoción que dicta el guión, la coreografía o la partitura. Según el animador Preston Blair, (1908-1995) se ha de estudiar el movimiento más expresivo y claro una vez

concretado el estado de ánimo del personaje. Isadora Duncan, (1877-1927) precursora de la danza contemporánea, rechazó las normas o códigos académicos del ballet, ya que consideraba que encorsetaba los movimientos naturales, desarmando la composición de figuras estereotipadas. Mediante el movimiento de su cuerpo, extraía las impresiones del movimiento inspirado en la Naturaleza, aspiración que conectaría con estados anímicos. Desarrolló su aprendizaje basándose en el desarrollo natural del movimiento cotidiano. En contraposición, Alicia Alonso, otra gran figura de la danza del siglo xx, sostiene que desde la disciplina y el rigor de la danza clásica es posible un desarrollo y evolución técnica. Martha Graham solía decir que el movimiento nunca miente, distinguiendo entre la técnica y el carisma. La búsqueda a nivel dramático de la animación y la danza es similar, la primacía de la imagen y el movimiento, aunque sean distintas expresiones artísticas.



La suma de elementos como la acción, la línea, el color y el ritmo nos ponen en relación con la fusión expresiva de dibujo, danza, música y poesía.

Existen valores artísticos compartidos entre un animador que resuelve una expresión y un bailarín que interpreta un personaje, como por ejemplo, el eje o línea corporal, la limpieza (esto es, la utilización los movimientos necesarios, sin añadir superfluos, y la exacta colocación de las posiciones) y la economía de movimientos, entre otros. El entrenamiento técnico del cuerpo como instrumento y el adiestramiento del ojo para aprehender el movimiento, son necesarios para alcanzar una mayor expresividad, y más aún si dialogan entre sí. Podría incluso establecerse un paralelismo entre el número de horas que precisa un bailarín para repetir una y otra vez el mismo movimiento y la gran cantidad de dibujos que utiliza un animador para recrearlo. En ambos casos, se debe depurar el estilo mediante el ensayo. A la hora de entrenar el ojo, estudiar las secuencias filmadas de bailarines y acudir a espectáculos en vivo, trayendo bailarines al estudio para un escrutinio más preciso y escrupuloso.



*Vía Tango* distingue la ejecución de danzas coreografiadas (momento del cortejo y el baile con *la dama amarilla*, que parodia el baile clásico, en cuanto a las evidentes desproporciones físicas que existen entre la pareja, los com-

binación de movimientos bruscos y exagerados) y actividades físicas (la recogida de tickets con acentos manieristas, que rayan casi con la danza, o los momentos en los que los personajes manipulan elementos, como el billete en el caso del *revisor azul* y el libro en *la señorita*, que condicionan la coreografía: *el revisor* se estira para ver mejor su billete y *la señorita* propone unos movimientos más pausados al sostener el libro entre sus manos).

En este universo animado, donde todo es posible, incluso el tren baila en los rieles conjuntamente con el vaivén propio que vemos en la realidad. Los movimiento reales y fantásticos (cuando *el revisor* vuela por encima de las cabezas de los pasajeros durante el cortejo de *la señorita rosa*) se conjugan hasta formar una danza elocuente y emotiva.

Por medio de la danza, *el revisor azul* revela su auténtico carácter, transformándose física (el cambio de atuendo, de uniforme a traje de *frac*) como psicológicamente (el enamoramiento desata su energía y le lleva, incluso, a romper con las leyes físicas, permitiendo la extensión de sus articulaciones y posturas expansivas).

#### 4. Conclusiones

El baile y la animación tratan sobre las relaciones humanas. Hay infinidad de variantes, tantas maneras de bailar y de animar, es una búsqueda constante de placer estético. El cuerpo comunica más allá de las palabras, enfatizando el sentimiento íntimo. La danza y la animación comparten gesto y comunicación, sin necesidad de contar una historia, pero sí de comunicar sensaciones, siendo el cuerpo humano el instrumento de trabajo para el bailarín y el referente inmediato para el animador. Como animadores tenemos la responsabilidad de agudizar auditivamente nuestro cuerpo, pues seremos más capaces de asimilar un entorno mobile si comprendemos nuestro propio devenir cinestésico, nuestro estilo de caminar, por ejemplo, prestando atención a la propia elegancia del desplazamiento. El gran artífice del bailarín y del animador es el paso del tiempo, es decir, la práctica constante, que nos ayudará a no vivir esclavos de la coreografía parca sin ninguna dosis de inventiva, denotando mecanicismo y falta de emoción. La clave estriba en la técnica, pero unida y acotada por el sentimiento. Más que desarrollar un sinfín de figuras y malabarismos, importa la ilación de las mismas, conjugando emoción e intelecto. En el desarrollo sincrónico de nuestra experiencia y evolución cada uno va escogiendo lo que mejor interpreta, nuestra personalidad se irá proyectando en la sinergia en la que estemos sometidos, pero el placer de bailar o animar, tendrá que estar acompañado siempre por el dominio de la técnica. Que la

danza y la animación evolucionen y aparezcan nuevas formas, siendo de vital importancia la improvisación, siendo un presente continuo.

El gran tenor italiano Enrico Caruso, fue un gran entusiasta del tango y se hizo amigo de Carlos Gardel. Cuando escuchó al músico, escribió estas palabras: “ Me gusta el tango porque es una pequeña operita en 3 minutos. Un drama o una comedia breve, con prólogo, desarrollo y final”. Podría ser la perfecta definición para *Vía Tango*. La música ha contenido una danza animada por sí misma. El hecho de que la música sea un tango, no significa que la coreografía tenga que seguir necesariamente los pasos establecidos del mismo. La animación es libre de tomar lo que precisa, sin la obligada (¿reverencia?) del academicismo coreográfico.

Las emociones fluyen del proceso, y cada acción, ya sea traducido a ademán, postura o gesto, se va refinando midiendo tempos y acentos dramáticos, llegando a decidir en montaje, inclusive, la cadencia final.

La idea de lo casual, del encuentro fortuito, de lo azaroso que puede alterar el curso de nuestra existencia está presente en la obra de *Vía Tango* y cómo ese cambio incluye a la materia inerte, (pensemos, por ejemplo en el tren circulando por esas vías con forma de corazón en un viaje hacia lo sensible).

Aplicando la máxima de Aníbal Troilo de que “toda simplificación es un perfeccionamiento”, en *Vía Tango* se procuró en todo momento prestar atención a esta idea: la paleta de color de los personajes, las coreografías presentadas, la propia historia de contenido clásico, que como apunta Caruso refiriéndose al tango “ es una pequeña operita”.

Por el género en el que nos movemos y que se desarrolla preferentemente en un escenario, lo *real o imaginado* se entremezcla. Ocurrir en *Vía Tango* que por un lado está el tren, que podríamos pensar que es la realidad y luego se transforma en un pista de baile, que bien podría ser una ensoñación de *El revisor azul*. En este escenario idílico, podemos ver que los pasajeros no intervienen en él, sino que permanecen distantes y los únicos que participan en este paraje fantástico serían los tres personajes principales, aunque en un momento dado,

los pasajeros se suman al baile, aunque bien podría volver a ser fruto de la imaginación de *El revisor*.

En la narración, como en nuestras vidas, lo real y lo imaginado se entremezclan y en ocasiones, sin llegar al calderoniano “La vida es sueño”, lo imaginado cobra un peso muy grande, a veces difícil de distinguir cual es cual y por eso formalmente la alteración de los personajes es mínima. ¿Con qué puede tener algo que ver el corto *Vía Tango*, una vez realizado? Pues con la búsqueda del otro, para contarle una historia que le cautive y le produzca placer, para ponerle una especie de espejo en el que se pueda sentir reflejado. Si hay un otro, necesariamente tendremos que convenir que hay, por lo menos dos puntos de vista, que habrán de conjugarse para suponer que hablan de lo mismo. La situación se complica un poco cuando en vez de dos, son tres los personajes en cuestión y las posibilidades de acuerdo, remotas. No podremos dejar de hablar de la música. Abundar que es la que en definitiva guía y ordena tanto los “movimientos de cámara” como la “actitud de los personajes” siendo quizás la principal impulsora de movimiento y las emociones. Ese tango, que precisa de al menos de dos personas para ser bailado con fundamento, tiene el valor de pilar básico en la obra. ¿Sería posible que cada uno tengamos una especie de repertorio sonoro inaudible, que nos marca el tipo de danza que ejecutamos en nuestra vida?



## Referencias Bibliográficas

ALOFF, Mindy (2008). *Hippo in a Tutu*. pp.175. Disney Editions. New York

BOGART, Anne (2008). *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. pp.165. Alba. Barcelona

DUNCAN, Isadora (2008). *El arte de la danza y otros escritos*. pp. 190. Akal Fuentes de Arte. Madrid

HECHAVARRÍA, María del Carmen (1998). *Alicia Alonso, más allá de la técnica* pp. 180. Universidad Politécnica de Valencia

Interview by the author to choreographer and dancer Sheila Toledo, Valencia, September, 2012.

OTERO, José María (2009). *La llamada del tango. Una danza mágica*. pp 474. Espuela de Plata. España

PVEDA COSCOLLÁ, M. Carmen : *La expresión corporal en los cortometrajes de animación de creación. Los sentimientos en el personaje mudo*. Doctoral Thesis by Ms. M. Carmen Poveda Coscollá and directed by Ms. Carmen Lloret Ferrándiz. pp 453 Universidad Politécnica de Valencia. (2009).

WEBSTER, Chris (2005). *Animation. The Mechanics of Motion*. pp 259. Focal Press.Oxford

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Adriana Navarro Álvarez: "Vía Tango, una danza animada" - Pág. 221 - 237, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)  
<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>  
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina





## LA CORRECCIÓN DE ERRORES EN LA ANIMACIÓN DE ARENA

Dr. Raúl Gláz-Monaj  
Universidad politécnica de València (España)

IDCADHA

A partir de las enseñanzas de la animación de tóner, técnica analógica basada en la manipulación del tóner latente –sin fijar–, dimos con una aplicación de posible interés para la veterana [1968] técnica de la arena. El fortuito hallazgo fue propiciado por el contexto del que partíamos al experimentar con el tóner, ya que se tomó como modelo el proceder en la arena por evidentes semejanzas formales.

La obtención del tóner en estado latente es posible a partir de cualquier máquina basada en el principio electrostático indirecto de reproducción –fotocopioadoras e impresoras analógicas o digitales– y se logra anulando la acción de los rodillos fijadores y de temperatura situos en la parte final del recorrido de la copia. Una vez impresa la imagen sin fijar al soporte podemos situarla bajo la cámara y manipularla –animarla– bien en seco o bien mediante pinceles y alcohol. Pero como en todas las técnicas directas, sobre la posibilidad del error y/o del accidente durante el proceso de la animación para lo cual desarrollamos una solución que denominamos vuelta atrás. La misma consiste en:



Impresora digital microscópica



Copia sin fijar

- 1º. Localizar el último fotograma válido grabado e imprimirlo en estado latente.
- 2º. Situarlo bajo la cámara y continuar con la animación, no sin antes haber eliminado de la grabación el último fotograma nulo para evitar una frenada.

Una vez hallado este recurso nos preguntamos: ¿Será posible aplicar esto mismo a la animación de arena? Tras varios ensayos dimos con una solución satisfactoria que pasaba por repetir el mismo proceso de la corrección de errores con el tóner pero con alguna modificación.

El proceder, en este caso, sería el que sigue:

- 1º. Localizar el último fotograma válido grabado de la animación de arena e imprimirlo en estado latente sobre acetato transparente.
- 2º. Retirar la imagen de arena anterior bajo la cámara y sustituirla por la copia de tóner latente sobre acetato.
- 3º. Eliminar el último fotograma válido de la grabación para evitar una frenada.
- 4º. Añadir progresivamente algo de arena sobre la imagen de tóner a medida que vayamos animando para que la arena vuelva a ser la protagonista bajo la cámara.

Gracias al principio de la vuelta atrás del tóner podemos decir que la técnica de la arena se puede beneficiar de un recurso evidentemente útil como es la corrección de errores creándose así una simbiosis entre ambas. Esta solución, impensable hasta hoy, libera a la arena de la tensión propia de la animación directa y progresiva y la conecta con el 2D tradicional revitalizándola cuanto ya se creía agotada.

Para terminar, animamos a reflexionar sobre cómo este recurso de aplicación analógica ha sido posible en gran medida desde entonces digitales, cuando la tendencia hoy día es suplir o simular las técnicas analógicas por completo, sin salirse de la inertia digital.



Dibujo en arena



Copia sobre acetato sobre del anterior dibujo lista para ser animada







Una vez hallado este recurso nos preguntamos: ¿Será posible aplicar esto mismo a la animación de arena? Tras varios ensayos dimos con una solución satisfactoria que pasaba por repetir el mismo proceso de la corrección de errores con el tóner pero con alguna modificación. El proceder, en este caso, sería el que sigue:

1º. Localizar el último fotograma válido grabado de la animación de arena e imprimirlo en estado latente sobre acetato transparente.

2º. Retirar la imagen de arena errónea bajo la cámara y sustituirla por la copia de tóner latente sobre acetato.

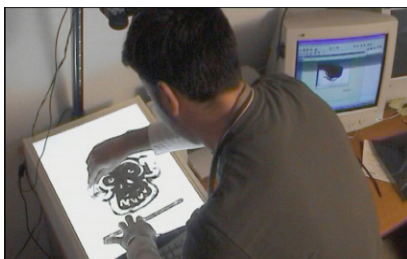
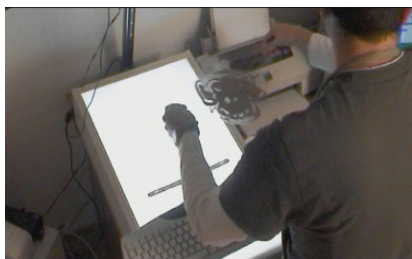
3º. Eliminar el último fotograma válido de la grabación para evitar una frenada.

4º. Añadir progresivamente algo de arena sobre la imagen de tóner a medida que vayamos animando para que la arena vuelva a ser la protagonista bajo la cámara.

Gracias al principio de la vuelta atrás del tóner podemos decir que la técnica de la arena se puede beneficiar de un recurso evidentemente útil como es la corrección de errores creándose así una simbiosis entre ambas. Esta solución, impensable hasta hoy, libera a la arena de la tensión propia de la animación directa y progresiva y la conecta con el 2D tradicional revitalizándola cuando ya se creía agotada.

Para terminar, animamos a reflexionar sobre cómo este recurso de aplicación analógica ha sido posible en gran medida desde entornos digitales, cuando la tendencia hoy día es suplir o simular las técnicas analógicas por completo, sin salirse de la interfaz digital.

POSTER: Corrección de errores en la animación de arena.



*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Raúl González Monaj: "Corrección de errores en la animación de arena" - Pág. 239 - 242, 2014  
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina