

Polucion en el invierno polar



POLUCIÓN EN EL INVIERNO POLAR

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes

Departamento Académico de Cine y Tv

Trabajo Final de Carrera

Autor: Tomas Benjamin Fenoglio

Asesora: Carmen Garzón



Universidad
Nacional
de Córdoba

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Carmen Garzón por sus observaciones valiosas y su paciencia,
a Nadia Koszak por sus bocetos de los personajes,
a Lautaro Ruiz, Luna Katte, Paco Gimenez y Pehuen Cordero por sus actuaciones,
a Elio Pons, Hernán Rossi y Ornella Tarico por su ayuda en el registro de algunas de esas
actuaciones,
a la U.N.C por la formación brindada,
y a Ton Roosendaal, la Blender Foundation y la comunidad de Blender por desarrollar y compartir
esa herramienta libre y gratuita que fue central en la ejecución de esta obra.

Tomas Fenoglio.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PARTE 1: MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAS GENERALES.....	2
SUEÑOS.....	2
CREATIVIDAD, SUEÑOS Y ARTE.....	2
LA FÁBRICA DE SUEÑOS.....	4
ARTE ONÍRICO.....	6
INVESTIGACIÓN, INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS.....	6
PARTE 2: “POLUCIÓN EN EL INVIERNO POLAR” CRITERIOS, DESARROLLO Y EJECUCIÓN.....	13
SINOPSIS ARGUMENTAL.....	13
CRITERIOS Y RECURSOS NARRATIVOS.....	14
METAS Y CRITERIOS GENERALES.....	14
METÁFORAS.....	15
CULTIVO Y COSECHA (PLANT AND PAYOFF).....	16
ASOCIACIÓN DE IDEAS Y RECURRENCIAS SUGERENTES.....	17
FOCALIZACIÓN.....	18
MONTAJE, TEMPORALIDAD Y ESPACIALIDAD.....	18
TRATAMIENTO DEL TIEMPO.....	18
TRATAMIENTO DEL ESPACIO.....	20
EL PROCESO DEL GUIÓN.....	22
CRITERIOS ESTÉTICOS, DESARROLLO Y EJECUCIÓN.....	24
LOCACIÓN, ARTE Y PUESTA EN ESCENA.....	24
EN LAS PARTES FILMADAS.....	24
ARTE Y ESTILO EN EL MUNDO ANIMADO.....	25
STORYBOARD Y PUESTA EN ESCENA EN EL MUNDO ANIMADO.....	26
DISEÑO DE PERSONAJES.....	28
TEXTURAS Y ASPECTO DE LOS ELEMENTOS 3D.....	33

FOTOGRAFÍA EN EL MUNDO ANIMADO.....	37
ILUMINACIÓN.....	37
PROFUNDIDAD DE CAMPO.....	39
LENTES, MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y EFECTOS.....	39
ENCUADRES.....	40
MOVIMIENTOS Y ACTUACIÓN.....	41
FOTOGRAFÍA EN EL MUNDO REAL.....	41
BANDA SONORA.....	42
CONCLUSIÓN.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	48
VIDEOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA.....	50
ANEXO: SOFTWARE.....	52

INTRODUCCIÓN

Tenía que hacer este corto.

¿Cómo no? Si desde chico me fascinó Buñuel y esas hormigas saliendo de esa mano. Luego descubrí a Charlie Kaufman, y quedé un poco atrapado para siempre en el piso 7 y ½. Llegué a Cronenberg, y me tapé los ojos a medias para no ver pero ver esas criaturas pesadillescas y cautivadoras. Después Fellini, Lynch, los hermanos Coen, Terry Guillian... y René Laloux.

La animación siempre me intrigó y apasionó. (Considerando que hice mis primeros intentos de animación por computadora siendo todavía un niño se podría esperar un mejor nivel a esta altura pero en fin...). Planeta salvaje, El viaje de Chihiro, Paprika, Anomalisa, Despertando a la vida, Los Dientes del mono, Los escarabajos...

Cuando leí La Nariz, de Nicolai Gogol, me impactó de tal manera que reí muy seriamente a carcajadas. Había algo de lo que había hecho Gogol ahí que yo también quería hacer.

¿Y a quién no le gusta contar sus sueños? Cuanto más vívidos y disparatados, cuanto más resonantes con nuestras vidas y a la vez misteriosos, más fascinantes y mayores los deseos de compartirlos. ¿Y qué mejor herramienta para eso que el cine, “la fábrica de sueños”? Se dice a veces que las películas son sueños compartidos. Cuando las películas son oníricas, la metáfora se vuelve muy cercana a ser realidad.

Tenía que intentarlo, al menos. Había que hacer un trabajo final de carrera. Y me dedico —y me siento muy agradecido por ello— a la animación. Y me gusta actuar. Y me intrigaba combinar animación y filmación. Y el cine y los sueños para mí siempre fueron pasiones vinculadas. No solo porque me gusta el cine onírico, como ya dejé claro. Durante la carrera, en un momento empecé a soñar en planos cinematográficos. Pensaba y veía, durante los sueños, planos y contraplanos, raccords... Un sueño terminó con un zoom out, y pensé, mientras lo soñaba, “ahora hacemos un zoom out”.

No había muchas otras posibilidades. Tenía que hacer un corto onírico. Y tenía que hacerlo con animación e imágenes de acción en vivo. Quedaba la pregunta del ¿cómo? Lo que sigue es un recorrido por las respuestas que, para mal o para bien, encontré.

PARTE 1

MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAS GENERALES



SUEÑOS

Los sueños son sucesiones de imágenes, ideas y emociones experimentadas al dormir (Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, 2019). Su contenido y desarrollo se da generalmente de forma involuntaria, aunque hay excepciones —los llamados “sueños lúcidos”— en que la persona toma en mayor o menor medida el control del sueño que está teniendo.

Desde la antigüedad, estas experiencias han fascinado a la humanidad y han inspirado una muy variada paleta de explicaciones e interpretaciones, ocupando un lugar muy importante en religiones, siendo objeto de reflexión filosófica y, más recientemente, de estudio científico (Roselli, 2000).

Pero su importancia en la cultura puede volverse aún más clara al observar su rol en el trabajo creativo y su relación con las artes.

CREATIVIDAD, SUEÑOS Y ARTE

“Todas las artes son acaso una forma de sueño“
Jorge Luis Borges, El sueño de Lewis Carroll (1986)

La fascinación por los sueños, pienso, en buena medida deriva al mismo tiempo de su parecido y sus diferencias con la vigilia: los sueños se sienten reales, pero son extraños. Nos permiten tener, de forma vívida, experiencias altamente improbables cuando no directamente imposibles o hasta incomprensibles. Nos posibilitan la experiencia de volar, en sentido metafórico y literal.

Formalmente, las características principales de los sueños que los distinguen de la vigilia según se ha observado en los estudios onirológicos, como resalta Allan Hobson (2002), son: incongruencias lógicas, espaciales y temporales; metamorfosis y cambio de identidad y roles de

personajes; sensación de movimiento constante; transgresión de leyes naturales y normas de lo cotidiano. En pocas palabras, una fluidez virtualmente irrestricta de ideas, sensaciones e imágenes. En este sentido, como observa Robert Stickgold (citado en *DeAngelis, 2003*), los sueños comparten mucho con una instancia crítica del trabajo creativo: el brainstorming o lluvia de ideas, que los psicoanalistas llaman “asociación libre”. No sorprende entonces la cantidad de anécdotas, en la cultura popular, de artistas, científicos, inventores y pensadores que hicieron grandes innovaciones o aportes a su disciplina y a la cultura a partir de vivencias oníricas¹.

Pero en el caso del arte, sus relaciones con los sueños no se agotan ahí. Además de parecerse y, en ocasiones, de servir al proceso creativo artístico, los sueños comparten importantes vínculos y similitudes con los resultados de esos procesos, es decir, con las obras de arte. Los vínculos alcanzan entonces a todas las etapas del proceso de creación artística, incluido el objeto artístico resultante. John Walker (1983) traza, por ejemplo, desde una perspectiva psicoanalítica², varios paralelos entre lo que nombra como “trabajo artístico” y “trabajo del sueño”. Entre ellos, encontré valioso analizar y tener presentes, durante mi investigación inicial, los siguientes:

- **Doble significado:** según el psicoanálisis, los sueños presentan dos tipos de contenido: el manifiesto, es decir, lo que la persona percibe y luego recuerda del sueño, y el latente, que son los significados no explícitos, solo accesibles a través del trabajo de análisis. De un modo análogo, en los lenguajes artísticos entran en juego dos niveles de significados: el literal y el metafórico, a veces referidos como denotado y connotado, asimilables respectivamente al contenido manifiesto y latente de los sueños
- **Condensación:** se verifica, en los sueños y en el arte, una análoga desproporción en la densidad de información de los dos tipos de significado mencionados en el punto anterior. Una frase literaria o una pintura, por poner dos ejemplos, demandarán un desarrollo de conceptos mucho más extenso para describir su contenido connotado que el que requeriría detallar su contenido denotado. Del mismo modo, el análisis de un sueño conlleva un desarrollo muy extenso en comparación con la mera descripción de los elementos que explícitamente lo han conformado
- **Figuras compuestas y colectivas:** en ambos casos, son frecuentes las combinaciones de varias figuras que en la vida real comparten rasgos o roles, en una única figura (tanto en objetos como en personas). En los sueños, este es uno de los casos frecuentes de “cambio de identidad y roles de personajes” que mencioné como una de sus características formales. En el arte, un ejemplo lo podemos hallar en los personajes colectivos, tanto en las artes dramáticas como en las pictóricas.
- **Desplazamiento:** tanto en sueños como en las artes opera a menudo un desplazamiento que facilita la representación: ideas abstractas y sentimientos difusos dan lugar a imágenes concretas. Del mismo modo que, como en el punto anterior, varios personajes

1 Algunas de las anécdotas más populares de este tipo son: la de Paul McCartney componiendo Yesterday; Einstein y su inspiración inicial para la teoría de la relatividad; Mary Shelley y la creación de Frankenstein.

2 Puede resultar llamativo que en dos páginas sucesivas esté citando primero los estudios de Allan Hobson y luego un trabajo derivado de los estudios de Freud, siendo sus posturas respecto al significado de los sueños antagónicas. Lo cierto es que para la investigación que mi proceso de creación conllevó, todas estas ideas hicieron su aporte, cuando menos como disparadores de otras reflexiones, ideas y soluciones, independientemente de cuán válidos se consideren los modelos de los que forman parte.

con rasgos comunes se pueden condensar en uno solo, también las ideas se encadenan de forma lógica o causal a través de la simultaneidad. Es decir, para representar una relación causa efecto o una conexión lógica entre ideas o sucesos diferentes, se “ponen en escena” en simultáneo, se los trae a un mismo contexto.

- **Distorsión:** Las representaciones artísticas enfrentan un desafío inherente a su naturaleza y al funcionamiento de la percepción humana: tienden a distorsionar lo que representan. Entonces se generan discrepancias, para la persona que percibe la representación, entre eso que percibe y lo que conoce previamente acerca aquello que está siendo representado. Estas discrepancias pueden producir incomodidad, ansiedad o risa. El artista, al momento de crear la representación, debe elegir entonces en qué medida usar las herramientas a su disposición en pos de armonizar la representación con las normas de lo esperado, para minimizar la discrepancia (Naturalismo) o explotar de manera deliberada esas discrepancias con fines expresivos (Surrealismo, caricaturas, fotomontaje, expresionismo). Los sueños son propensos a una distorsión análoga, que desde el psicoanálisis se interpreta como un mecanismo de censura.

LA FÁBRICA DE SUEÑOS

“el cine es un sueño dirigido”
Luis Buñuel, *Mi último suspiro* (1982)

Los vínculos entre el cine y lo onírico fueron reconocidos y explorados casi desde el nacimiento de este medio expresivo, al que se apodó “La fábrica de sueños”. Como destaca Jay Martin en *Ojos Abatidos* (2007), ya en 1912, el crítico Jules Romains escribió que cuando el



Fotograma de "El sueño del Barón Munchausen", de Georges Méliès (1911). Uno entre varios "sueños de" que el mago francés llevó a la gran pantalla.

proyector comienza a rodar “el sueño colectivo comienza” y, refiriéndose a los espectadores: “duermen; sus ojos ya no ven. Ya no son conscientes de sus cuerpos. En cambio, solo hay imágenes pasajeras, un flujo y susurro de sueños.” Algunos de los primeros teóricos del cine que destacaron sus cualidades oníricas son, según rescata Laura Rascaroli (2002): Ricciotto Canudo, que instó a los cineastas a transformar la realidad de acuerdo a su sueño interno; y Jean Epstein, que encontró una afinidad perfecta entre el cine y los sueños.

La teoría cinematográfica ha continuado abordando el tema desde diversas perspectivas, entre las que prima el psicoanálisis, con resultados concordantes con lo desarrollado en la sección anterior para las artes en general, principalmente reconociendo la presencia en el cine, como en los sueños, de la dualidad contenido latente – contenido manifiesto. También son frecuentes los análisis semiológicos. Por ejemplo, como también menciona Rascaroli (2002), Pier Paolo Pasolini sostenía que los recuerdos, los sueños y la imagen cinematográfica son parte de la comunicación visual pre-gramática, que se basa en el uso de los im-signos (imágenes signos). Decía que los sueños son una sucesión de im-signos con las características de una secuencia cinematográfica. Otros teóricos se han centrado en la experiencia del espectador, comparándola con la de la persona que está teniendo un sueño, en la misma línea que el crítico Jules Romains, como cité en el párrafo anterior. En este punto vale notar que en esos análisis entraban en juego decididamente las condiciones de visionado de la época, que involucraban generalmente una gran sala a oscuras y una pantalla grande. En la actualidad, el visionado de películas se da en una mayor variedad de contextos que abarcan desde grandes salas con enormes pantallas inmersivas en los cines IMAX hasta el visionado en una pequeña pantalla de celular durante un viaje de colectivo en plena luz del día. Sería interesante — aunque escapa al propósito de este texto y de este proyecto — analizar cómo aplicaría la metáfora del espectador de cine como persona teniendo un sueño a las realidades actuales.

Fuera del campo teórico, numerosos cineastas han expresado visiones y reflexiones tendientes a reafirmar esos vínculos. Por ejemplo, el editor cinematográfico Walter Murch, en su libro “In the blink of an eye” (2001), se pregunta por qué funciona el montaje cinematográfico, y especula que tal vez se deba a sus similitudes con el mundo de los sueños. David Mamet, en *Dirigir Cine* (2007) dice:

“La maquinaria que impulsa a una película es justo como el mecanismo de un sueño; pues, en verdad, ¿no es acaso un sueño lo que la película terminará por ser?”

Las imágenes en un sueño son ricamente variadas y espléndidamente interesantes. Y casi todas ellas son inintencionadas. Es su yuxtaposición la que da fuerza al sueño. El terror y la belleza de un sueño nacen de la conexión entre mundanos pasajes de la vida sin previa ligazón. Si a primera vista esta yuxtaposición parece discontinua y desprovista de sentido, un análisis competente sacará a la luz la sofisticada sencillez que organiza su orden y que, entonces sí, claro está, encierra el más profundo significado. ¿Verdad?

Otro tanto debiera ser cierto de una cinta”.

Esta cita, aunque gravita entorno a una concepción del cine y el montaje en la que no he ahondado en la práctica (el ideal de Mamet de narrar a través de la yuxtaposición de planos “inintencionados”¹, inspirado por el montaje intelectual de Sergei Eisenstein), resume sorprendentemente bien gran parte de mis intenciones con este proyecto.

¹ El término que emplea Mamet en la versión original en inglés es “uninflected” que alternativamente se podría traducir como “sin inflección”, es decir, en tono neutral.

ARTE ONÍRICO

INVESTIGACIÓN, INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS

En las secciones anteriores tracé un recorrido breve por los vínculos y analogías que se suelen reconocer, de forma general, entre los sueños y tanto los procesos de creación artística como sus productos, deteniéndome particularmente en el caso del proceso de creación de cine y las películas resultantes. Ahora, acercándome en un nivel más concreto a los fundamentos de este proyecto, me interesa explorar lo que pasa cuando el arte decide tomar a los sueños como materia.

Los sueños forman parte de nuestras vidas. Todos soñamos al dormir —aunque no siempre recordemos lo que hemos soñado al despertar, y menos aún más tarde en el día (Hobson, 2002)—. Y tenemos en esos sueños experiencias de peso emocional. En los sueños vivimos terror, satisfacción, incertidumbre; nos reencontramos con memorias transformadas de seres que quisimos y ya no tenemos cerca; obtenemos éxitos que nos hacen desilusionar luego al despertar y comprobar que no eran reales, y pérdidas que derivan en un gran alivio en análoga circunstancia; cumplimos fantasías irrealizables, como volar. Todo de una forma extremadamente vívida. No sorprende entonces que nos guste contar nuestros sueños. Menos aún, que el arte guste de contar sueños.

En las artes narrativas, el mundo de los sueños ha sido contado de distintas maneras que van, a grandes rasgos, desde los relatos con diégesis tendientes al realismo, donde los sueños aparecen explicitados como tales, en secuencias aisladas —lo que podríamos llamar de modo informal “relatos con sueños”—, hasta el otro extremo en que directamente la diégesis emula un universo como tendemos a percibirlo o crearlo cuando soñamos, sin aclarar necesariamente que hay sueños involucrados en el relato. A este caso lo podríamos llamar “relatos oníricos”. El primer caso, el de los relatos con sueños, es más frecuente en el arte de corte convencional mientras que el de los relatos oníricos se corresponde más con el arte experimental y nos remite, en particular, al surrealismo. Ejemplos de estos dos casos y otros intermedios o mixtos hay en abundancia. Voy a mencionar brevemente aquellos que considero más importantes como impulsores, inspiradores y referentes de este proyecto.

LITERATURA

La Nariz (Gogol, 1836)

Una referencia importante para mi proyecto es el cuento “La Nariz”, de Nicolai Gogol. Escrito en 1836, es reconocido por muchos como un precursor del surrealismo¹. El cuento se compone de tres bloques:

1. Un barbero encuentra en una rodaja de pan, la nariz de uno de sus clientes usuales, el asesor colegiado Kovalyov. Intenta deshacerse de ella pero es descubierto en el acto por un policía.
2. Kovalyov despierta y comprueba con horror que ya no tiene nariz. Va a reportar el incidente a la policía pero en el camino ve a su nariz, vestida de oficial de alto rango. La persigue pero la nariz se niega a volver a su rostro. Kovalyov regresa a su hogar y allí lo está esperando el

¹ El término “surrealismo” aparecería unos 80 años después y el movimiento se consolidaría poco después (Luna, A., 2018)

oficial que detuvo al peluquero, con la nariz. Kovalyov intenta colocársela pero no puede hacerlo.

3. Finalmente, un día Kovalyov despierta con la nariz en su rostro y su vida vuelve a la normalidad.

Dentro del espectro que planteé anteriormente, este caso correspondería al extremo del relato onírico. El universo de “La Nariz” funciona como el universo de un sueño, pero en ningún momento se sugiere que se trate de un sueño. Los personajes se sorprenden por las cosas que pasan, pero poco si se lo compara con cuánto se sorprendería una persona en la vida real si sucedieran cosas como esas. Se entiende, entonces, que ese suceso es muy curioso, pero no impensado en ese universo. Es interesante notar, como lo hace Marcelo Herrera (2004) que en un primer manuscrito, Gogol si explicitaba el incidente como un sueño, como una pesadilla, correspondiendo entonces esa primera versión a lo que mencioné como relato con sueños.

Esta obra me inspiró y me empujó a reflexionar sobre la posibilidad de adaptar algunos de sus recursos literarios para ponerlos al servicio de mi relato cinematográfico. Como ejercicio, para aplicar en otro tipo de situaciones, me pareció interesante explorar una característica particular del cuento, que es cierta ambigüedad que hay con respecto a la apariencia de la nariz, específicamente su tamaño. Cuando el protagonista la encuentra vestida de oficial de alto rango, no está aclarado si su tamaño sigue siendo el de una nariz regular o si ahora tiene un tamaño comparable con el de una persona (como uno podría imaginar, si la nariz está llenando la vestimenta). En el resto de las escenas todo indica que su tamaño es el de una nariz regular. Esto genera ambigüedad. Entra en juego el hecho de que, por lo general, en la literatura el lector tiene un rol mucho mayor en terminar de construir las imágenes que el texto sugiere que en el cine, sobre todo cuando, como en este caso, se dan sugerencias ambiguas sobre ciertas características. Podría pensarse que en este sentido los sueños se parecen más al cine, porque incluyen la información visual, pero no siempre lo que uno ve y lo que uno sabe en un sueño coinciden. Por ejemplo, podemos soñar con una persona con la apariencia de la persona X, pero saber que se trata de la persona Y, o la apariencia puede cambiar durante el sueño pero mantener su identidad, o por el contrario cambiar de identidad bajo una misma apariencia. Cuando se intenta comunicar algo así en cine, suelen requerirse refuerzos de sentido, que pueden darse a través del diálogo u otras pistas sonoras o mediante el montaje. ¿Cómo contamos, en cine, que esa nariz que apareció en una rodaja de pan, es la misma que falta de la cara del protagonista, y es la misma que el protagonista ve en la calle vestida de oficial? ¿podemos conservar la ambigüedad respecto al tamaño de la nariz? La solución que se me ocurrió fue buscar desplazar la atención del espectador a otros aspectos para jugar con la escala de la nariz sin terminar de definirla. Al revisar las adaptaciones más notables de este cuento que hay en la cinematografía¹, hallé casos donde la nariz se conserva siempre en escala natural, y otros en los que, cuando está vestida de oficial, la nariz por si sola posee el la escala de una persona. No encontré casos donde se conserve la ambigüedad, pero si encontré otras películas donde se logra un efecto muy similar al que yo imaginaba, una de ellas siendo “Eterno resplandor de una mente sin recuerdos”, de la que hablaré en el siguiente apartado.

1 Ejemplos: *La Nariz* (Alexeieff & Parker, 1963), *La Nariz* (Gerstein, 1966)

CINE DE ACCIÓN EN VIVO

Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (Ghondry, 2004)

Esta película es una comedia romántica con elementos de ciencia ficción, que incorpora de forma particular secuencias de sueños. El protagonista atraviesa un procedimiento de borrado de memoria durante el cuál va soñando con personas, entornos y eventos de su vida a medida que son eliminados de sus recuerdos.

En las secuencias de sueños, se juega profusamente con discontinuidades espaciales y temporales y distorsiones de los personajes y el espacio. Incluso se da un caso de ambigüedad de escala muy similar al que planteé como desafío al analizar el cuento “la nariz”: en un momento el protagonista se sueña niño, pero alterna entre tener cuerpo de niño, tener su cuerpo actual de adulto pero reducido a la escala de su cuerpo de niño, y en algunos planos directamente tiene su cuerpo de adulto en escala real, pero por el encuadre y un juego cuidadoso de montaje, no se aprecia el cambio como un salto, sino que las distorsiones van fluyendo. Lo mismo sucede en algunos cambios de escenarios: en un momento el protagonista está en su cama, de noche, iluminado con una dura y cálida luz artificial, y durante un plano cerrado la iluminación se hace fría y suave, y cuando se abre el plano vemos que el entorno ha dejado de ser su habitación y ahora es una costa de mar nevada, de día. Se logra así un cambio drástico pero totalmente fluido, que me parece que se corresponde muy bien con el fluir de los sueños. En mi relato emplee el mismo recurso en más de una ocasión.



Fotograma de Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (Ghondry, 2004).
Jim Carrey pequeño en un pasaje de sueño sobre su niñez.

Barton Fink (Coen / Coen, 1991)

Aquí se cuenta la historia de un escritor, Barton Fink, contratado para escribir películas en hollywood. Todo en esta película tiene una fuerte carga onírica. Del mismo modo que en *La Nariz*, el protagonista se ve sorprendido y confundido por los sucesos sumamente extraños que le suceden, pero no demasiado. Se puede interpretar toda la película como un episodio de una persona real, Barton, en un mundo onírico oscuro—una especie de pesadilla extensa del protagonista—.

Me interesaron particularmente los cambios rotundos de actitud de algunos personajes, porque es algo que también sucede en mi historia. En *Barton Fink*, el vecino del protagonista, Charly, aparece en una primera parte como un personaje amistoso y sin maldad. Se disculpa profusamente con el escritor por haberlo molestado haciendo ruidos. Luego resulta ser un asesino serial, y le reprocha violentamente el haberse quejado de los ruidos. Del mismo modo, el jefe de Barton, Jack Lipnick, al principio pone a Barton en un pedestal, busca complacerlo y es paciente ante las demoras del escritor para avanzar con el guion que tiene encomendado. Todo eso cambia bruscamente y Jack adopta la actitud opuesta. Esto me sirvió de referencia para llevar adelante los cambios de actitud que tiene un personaje, el Limpiador de manzanas, en mi relato.

A un nivel más general, otro punto en que tomé esta película como referencia, es en cómo alimenta múltiples posibles interpretaciones y mantiene ambigüedades sin que el relato pierda atractivo, sino más bien lo contrario.

ANIMACIÓN

Considero que, dentro del cine, la animación es particularmente apropiada para representar lo onírico, dado que en ella todo es creado, entonces se presta naturalmente a transgredir las normas de lo cotidiano, a crear la “distorsión” que describí unas páginas atrás. Muestra de ello es que, mientras en el cine de imagen de acción en vivo, lo decididamente onírico surge mayormente ligado a lo experimental, en el cine animación su presencia se dio, desde un comienzo, en todo tipo de obras, incluidas las de consumo masivo. Por ejemplo, abunda en los cortos de los hermanos Fleischer (Harper, G. & Stone, R., 2007). Por eso, como explicaré en más detalle luego, en “Polución en el invierno polar”, lo onírico aparece principalmente en las secuencias animadas.

Paprika (Kon, 2006)

Este largometraje de anime propone un mundo futurista donde se está desarrollando un dispositivo para entrar en los sueños de las personas. La doctora Chiba lo usa para intentar ayudar a sus pacientes, asumiendo en sus sueños el alter ego “Paprika”. El aparato cae en malas manos y comienza a desarrollarse una masiva invasión de los sueños, que hace a las personas comportarse de modos absurdos y peligrosos.

Creo que este film es una muestra muy clara de la idoneidad del lenguaje de animación para construir mundos oníricos que afirmé al comienzo de esta sección. Se explotan al máximo los recursos disponibles para mostrar, en las secuencias de sueños, un mundo en que las personas cambian de cuerpo y los cuerpos cambian de persona; los espacios se transforman en función de los deseos, los miedos y acciones de los personajes, y el simbolismo se impone a la lógica,

transgrediendo continuamente las leyes del mundo real. Así, varios personajes se desdoblaron y otros se combinaron; viajan a través de pinturas y pantallas de televisión; paredes y suelos se pliegan y se estiran como elásticos; la protagonista se come a su malvado adversario y al hacerlo crece de niña a adulta. Se ponen en juego con mucha destreza todos los elementos sobre los que vengo reflexionando con respecto a la narración onírica, haciendo a esta película una referencia inevitable para mi proyecto.

El planeta salvaje (Laloux, 1973)

En el planeta Ygam habitan humanos, llamados Oms, domesticados por una raza de seres gigantes de piel azul, los Draags, que consideran a los Oms una especie inferior y los tienen como mascotas, en condiciones humillantes. Mientras tanto, hay una creciente comunidad de “humanos silvestres” en rebelión ante los Draags.

La historia no involucra ningún sueño y, a diferencia del resto de las referencias que desarrollé, esta presenta un universo estable, sin cambios repentinos, sin discontinuidades espaciales ni temporales ni cambios bruscos en los roles de los personajes. Sin embargo, posee una gran carga onírica, dada por varios elementos. Primero, por la premisa central, que transgrede nuestras normas de lo cotidiano con una inversión de roles que ubica al humano en el lugar en que el humano suele poner a otros animales, y a una criatura imaginaria (aunque bastante antropomorfa) en lugar de los humanos. Segundo, por la apariencia surrealista de los paisajes, de las diversas criaturas que habitan el planeta y sus comportamientos, y de las tecnologías, con sus formas orgánicas, y sus modos extraños de funcionar. Por eso, esta referencia fue un buen complemento de las anteriores, como muestra de la construcción de lo onírico desde otros ángulos.



Fotograma de Planeta salvaje (Laloux, 1973)

COMBINACIONES

Otro aspecto importante de mi obra es que alterna fragmentos de animación y fragmentos de acción real en vivo, para crear dos mundos contrapuestos: el mundo de los sueños del personaje es mostrado con animación, y su vigilia con acción real en vivo (aunque, por razones que detallaré en la parte 2 de este texto, las partes que representan la vigilia también poseen ciertos elementos oníricos, particularmente en un fragmento).

Existen en la cinematografía numerosas obras en que se articulan imágenes animadas con otras de acción en vivo. Repaso brevemente a continuación algunas de las que relevé al comienzo de mi proceso de investigación, cuando buscaba referencias que me ayudasen a definir cómo iba a poner en relación a los dos mundos que me proponía construir.

LOS VIAJES DE GULLIVER (HUNT, 1977):

El protagonista es siempre filmado mientras que los mundos que visita, Liliput y Blefescu, son animados.

ALICE (SVANKMAJER, 1988):

Se combina acción en vivo con stop motion para crear un mundo surrealista.

THE GROOVE TUBE (SHAPIRO, 1974):

En una escena, para representar el estado de conciencia alterado por las drogas del personaje, el y su entorno se convierten en animados y se produce una secuencia surrealista.

EL CONGRESO (FOLMAN, 2013):

Dentro del mundo real (filmado), hay una ciudad animada. Para entrar, como hace la protagonista, se debe ingerir una sustancia que transforma a quien la ingiere en su versión animada.

En todos los casos relevados se daba o bien una integración permanente, como en el caso de Alice, o una transición suave pero notoria de elementos filmados a animados y viceversa: en Gulliver, durante una secuencia oscura que no muestra demasiado detalle, se pasa de un plano filmado del mar y rocas, a un plano de la luna, y de vuelta a uno del mar y rocas pero ahora animado; en The Groove se transiciona por disolución entre la filmación y la animación por dibujos del personaje en el mismo entorno; en El Congreso, primero la cara de la protagonista aparece animada en el espejo retrovisor de su auto mientras el resto continúa siendo imagen de acción en vivo, y luego uno a uno el resto de los elementos de la escena van transicionando a animación.

En mi relato, durante la primera mitad, las secuencias animadas están alejadas en tiempo y espacio del contexto de la parte filmada, por lo tanto no requieren de tales tipos de transiciones, y fueron tratados como flashbacks regulares. Luego en la segunda mitad hay: un segmento en que se incorporan elementos animados a la acción filmada; otro donde el protagonista es absorbido del mundo real al mundo animado por una aspiradora, dando lugar a la secuencia principal en el mundo animado; y otro en que se emula, con animación, un plano filmado de la entrevista. El relevamiento de los filmes mencionados me ayudó a terminar de definir cómo iba a resolver cada una de esas tres articulaciones y en qué medida iba a explicitar o disimular el paso o la combinación de ambos tipos de imagen, analizando los efectos que producían sobre mí como espectador esas transiciones en

esos films, y cotejando con los efectos que yo buscaba generar en cada caso: una integración casi plena en el primero; un cambio abrupto en el segundo; y una transición rápida, de modo que sorprenda, pero al mismo tiempo gradual (es decir, atravesando pasos intermedios), en el último caso, que es el que más se asemeja a los ejemplos analizados (particularmente a la transición de “El congreso”).

OTRAS REFERENCIAS

Algunas otras películas que estudié e influenciaron tangiblemente el proyecto son: La edad de oro (Buñuel, 1930), Simón del desierto (Buñuel, 1965), 8 ½ (Fellini, 1963), Terciopelo Azul (Lynch, 1986), Almuerzo desnudo (Cronenberg, 1991), Synecdoche (Kaufman, 2008), Soñando despierto (Ghondry, 2006), Teorema Zero (Guillam, 2013), Viaje de Chihiro (Miyazaki, 2001), Despertando a la vida (Linklater, 2002), Coraline (Selick, 2009).



PARTE 2

“POLUCIÓN EN EL INVIERNO POLAR” CRITERIOS, DESARROLLO Y EJECUCIÓN



SINOPSIS ARGUMENTAL

POCARLO es entrevistado debido a su costumbre de usar su aspiradora para limpiar a esa misma aspiradora. Cuenta que suele entrar al mundo animado y describe episodios de su vida que le sucedieron allí. Menciona que de chico era experto haciendo “el truco del mantel” y que tenía terror a las babosas. Cuenta de una **MUJER** de su pasado que desde hace un tiempo lo visita seguido en el mundo animado, apareciendo en forma de silueta.

Disgustado con la modalidad de la entrevista, **POCARLO** discute con el entrevistador y cuando se acerca para enfrentarlo, es succionado por su propia aspiradora. Aparece entonces en el mundo animado. Allí, el **LIMPIADOR** de manzanas le explica que ha quedado atrapado en el mundo animado y que la única forma de liberarse es encontrando un “filtro de reemplazo” en las próximas dos horas. **POCARLO** se distrae persiguiendo a la silueta de la **MUJER**. Cuando la alcanza, la ilumina y descubre que está cubierta de babosas. Continúa buscando el filtro hasta que llega nuevamente al local del **LIMPIADOR**. Ahora este se muestra enojado. Se enfrentan en una pelea. **POCARLO** cae al suelo y el **LIMPIADOR** se aproxima a él dispuesto a liquidarlo. **POCARLO** ve un filtro a un costado, se envalentona y descubre que el **LIMPIADOR** está parado sobre un mantel. **POCARLO** hace el truco del mantel exitosamente. El **LIMPIADOR** acepta que ha sido vencido y le permite a **POCARLO** hacerse del filtro.

El **LIMPIADOR** le explica a **POCARLO** cómo debe emplear el filtro para volver al mundo real, pero mientras **POCARLO** intenta hacerle caso, dos **BABOSAS** se escapan de un frasco del **LIMPIADOR** y van a toda prisa hacia **POCARLO**. Las **BABOSAS** recorren el cuerpo de **POCARLO** y luego se introducen en el filtro. Este explota y las partículas de la explosión se amontonan formando una silueta luminosa de la **MUJER**. **POCARLO** y la **MUJER** se besan.

POCARLO despierta y se dispone a retomar la entrevista.

CRITERIOS Y RECURSOS NARRATIVOS

“Hablar de sueños es lo mismo que hablar de películas, el cine utiliza el lenguaje de los sueños: años pueden pasar en segundos y se puede saltar de un lugar a otro. Es un lenguaje hecho de imagen. Y en el cine de verdad, como en los sueños, cada objeto o cada luz significa algo”

Federico Fellini (*El lenguaje de los sueños de Fellini*, Rolling Stone, 1984)

METAS Y CRITERIOS GENERALES

Con este proyecto me propongo:

- Experimentar con la articulación de imágenes de acción en vivo y secuencias animadas para construir y vincular sendos mundos contrapuestos donde se desarrolle un relato
- Experimentar con la narración onírica, particularmente desde la animación.
- Dotar al relato de múltiples niveles de sentido y abrirlo a variadas posibles interpretaciones dando fuertes indicios que alimenten algunas de ellas, buscando mantener la atención del espectador y generar una curiosidad que incite a preguntarse sobre los significados de lo que se ve y se escucha.

Para cumplir con esos puntos, en este cortometraje las secuencias animadas representan el mundo de los sueños del protagonista, y buscan emular las características formales de los sueños que surgen de los estudios de los mismos y mencioné en el marco teórico, a la vez que explorando ciertos elementos recurrentes en mis propios sueños cuyo traslado al lenguaje de la animación considero un desafío interesante. Las partes con imágenes de acción en vivo representan la vigilia del personaje, y tienden al realismo, aunque por momentos también involucran ciertos elementos de registro onírico e integran algunos objetos animados. Esto se debe a que, como el mismo protagonista sugiere sobre el final, él tiene a veces dificultades para distinguir ambos mundos y siente que a veces queda “estancado” en el mundo animado. La presencia de esos elementos se acentúa en la última etapa de la entrevista antes de que el protagonista sea “aspirado” hacia el mundo animado, porque allí el protagonista ya se ha quedado dormido y esos son los comienzos de un sueño que se desarrolla luego en el mundo animado.

El relato se vale de un arco narrativo tradicional, en el sentido de que observa la estructura INTRODUCCIÓN → DESARROLLO → DESENLACE, pero aún los puntos de giro están sujetos a la lógica de los sueños y pueden resultar absurdos y contener discontinuidades. Así, en el primer punto de giro el protagonista es absorbido por una aspiradora que lo lleva al mundo animado. En el segundo punto de giro, el protagonista está a punto de ser asesinado pero se salva haciendo “el truco del mantel” con un mantel que aparece bajo los pies de su enemigo. Ambos sucesos resultarían ilógicos o absurdos en el mundo real, pero se integran de forma natural al universo onírico en que tienen lugar. La decisión de respetar esta estructura responde a dos cosas: por un lado, la mayoría de los sueños que considero más interesantes contienen también este tipo de estructura; por el otro, considero que, para un relato que experimenta con lo onírico y por tanto

puede resultar muy confuso, una estructura de este tipo recupera cierto orden y familiaridad que pueden ayudar a preservar la atención y el interés del espectador, lo que se corresponde con el último punto de los propósitos del proyecto que planteé antes. En este mismo sentido, un importante criterio narrativo respecto a las partes animadas fue tratar de conservar siempre un nivel relativamente alto de intensidad, de ritmo. Quería experimentar, pero quería que el experimento resultara interesante y divertido o cuanto menos llevadero. Pensé entonces al desarrollo del relato en las partes animadas en términos de lo que pensé, informalmente, como tensión y densidad: la tensión como sensación de que algo intenso está por pasar, y la densidad como conjunción de sucesos de peso para el arco narrativo central. Procuré generar crescendos y relajaciones de ambas dimensiones. En otras palabras, hay tramos del relato en que no se cuentan cosas que sean tan relevantes al arco central – no tienen mucha densidad – sino que son exploraciones o presentaciones de distintos aspectos del personaje y el mundo animado. En ellos busqué que la tensión vaya siempre creciendo o, en ocasiones, se relaje luego de crecer. Otros momentos tienen mucha densidad, pero no necesariamente tanta tensión, como cuando alguien en la calle le avisa al protagonista que el micrófono no anda más y que debe asesorarse en el local de limpieza de manzanas, y en la escena siguiente cuando efectivamente, el protagonista va al local de limpieza de manzanas y se entera que quedó atrapado en el mundo animado y que la única forma de salir es consiguiendo un filtro de aspiradora a tiempo. Hay un cierto crescendo de tensión en estas escenas, pero sin alcanzar un nivel muy elevado. En cambio, si tienen mucho peso en la historia porque establecen el marco y la misión del personaje en la aventura que se desarrolla luego. Además, se da al personaje allí un límite de tiempo que, además de representar un fenómeno que he vivido en múltiples sueños, constituye una de las fuentes de tensión recurrentes a partir de ahí. Finalmente, hay otros momentos donde tensión y densidad explotan en conjunto. El ejemplo más evidente es el segundo punto de giro, cuando el protagonista POCARLO logra evitar ser asesinado por el LIMPIADOR de manzanas, y hacerse del filtro.

METÁFORAS

Un recurso narrativo central en este proyecto son las metáforas. La principal del es la “el mundo animado”, que se construye mediante animación, como representación del mundo de los sueños. Su elección responde a:

- como ya mencioné, considero que el lenguaje de la animación se presta particularmente bien para la representación de lo onírico
- emplear imágenes de acción en vivo para la construcción de un mundo e imágenes animadas para el otro, los contraponen naturalmente, completando la metáfora: si “el mundo animado” corresponde al mundo de los sueños, el otro mundo que nuestro corresponde naturalmente a la vigilia. En lugar de emplear un mismo medio y aplicar esfuerzos en pos de diferenciar los dos mundos que pretendía construir, era un desafío mucho más afín a mis intereses e inquietudes en este proyecto, el partir de dos medios diferentes que sugirieran inmediatamente dos mundos diferentes, y esforzarme en vincularlos

El vínculo “mundo animado” - “mundo de los sueños” se establece a través de:

- emulación, en el mundo animado, de las características de los sueños
- analogías entre la contraposición mundo animado - mundo real del relato, y la contraposición entre el mundo de los sueños y el mundo de la vigilia en la vida real. Por ejemplo, en la vida real, una de las diferencias entre el sueño y la vigilia es que los sueños no tienen continuidad entre sí: lo que sucede en un sueño no continúa en el siguiente sueño. En el cortometraje, esto se retrata a través de contradicciones del personaje durante la entrevista en el mundo real al hablar sobre el mundo animado, que sugieren que las distintas anécdotas del mundo animado que cuenta no tienen continuidad entre sí. Así, en un momento el protagonista menciona el nacimiento de su hermanito como evento en el mundo animado, y más tarde comenta que es hijo único
- utilidad: en algunas escenas en el mundo animado, el protagonista posee una mascarilla tapaojos para dormir (descorrida) y tapones de oídos. En la última escena filmada, el protagonista despierta con una mascarilla y tapones similares a los que tenía su versión animada
- mención recurrente de palabras como dormir, despertar, y sueño a lo largo de todo el cortometraje

Otra metáfora que me gustaría mencionar, aunque no está destinada a ser necesariamente interpretada como tal —al menos en un primer audiovisionado— es la que se establece entre el micrófono con que se realiza la entrevista en el mundo real, y la aspiradora del protagonista en el mundo animado. Se sugiere un vínculo entre ambos elementos a través de diálogos que los mezclan, y a través de ciertas características de la apariencia del filtro de aspiradora que el protagonista encuentra que remiten a un micrófono. La razón de ser de esta metáfora es que, aunque el relato solo lo sugiere y no lo explicita, la búsqueda de un filtro para arreglar la aspiradora que el protagonista emprende en el mundo animado, representa un sueño que tiene al quedarse dormido luego de que se interrumpa la entrevista por problemas técnicos con el micrófono. Entonces, la necesidad, en el mundo real, de reparar el micrófono para continuar con la entrevista, se introduce en su sueño convertida en la misión de reparar la aspiradora para escapar del mundo animado.

CULTIVO Y COSECHA¹ (PLANT AND PAYOFF)

Al igual que en el caso de las metáforas, el uso de este recurso, que consiste en introducir anticipadamente los elementos cruciales de la historia – generalmente libres, en ese primer momento, de las tensiones que acumularán en los momentos críticos – está justificado no solo por su función narrativa usual sino además porque emula algo que sucede con los sueños: a veces, detalles con los que uno se topa en el día se vuelven cruciales en un sueño posterior. Ejemplos de su aplicación en este cortometraje son:

- temprano en la entrevista, el protagonista da a entender que le irrita el uso de técnicas poco ortodoxas en entrevistas. Más adelante, cuando los entrevistadores de hecho emplean

1 Uso aquí el nombre adoptado para este recurso en García (2015). Se lo conoce también como “Implantación”.

técnicas poco ortodoxas, el protagonista se enoja, lo que da lugar a la pelea que termina con el protagonista absorbido por una aspiradora, en lo que constituye el primer punto de giro de la historia¹

- babosas: al comienzo de la entrevista, el protagonista menciona al pasar que de niño tenía terror a las babosas. Luego a lo largo del relato van apareciendo babosas en casi todas las secuencias animadas hasta que finalmente tienen un rol crucial en la historia
- del mismo modo, en el mismo fragmento de la entrevista el protagonista también menciona que de niño era experto haciendo el “truco del mantel”. Ese truco termina salvándole la vida

ASOCIACIÓN DE IDEAS Y RECURRENCIAS SUGERENTES

Emulando la asociación libre de ideas que parece darse en los sueños, y buscando incentivar variadas interpretaciones, el relato está sembrado de imágenes que se repiten de distintas maneras y de asociaciones entre elementos diversos, que sugieren posibles interpretaciones sin confirmarlas. Por ejemplo:

- Relación con el LIMPIADOR de manzanas: en la entrevista, POCARLO (el protagonista) menciona que siempre le gustó imaginarse cómo sería él mismo cuando sea más viejo y cuenta que le gustaría tener algún “local de productos de limpieza o algo así”. El LIMPIADOR de manzanas guarda cierto parecido con el padre de POCARLO. En un fragmento, vemos alternadamente a POCARLO de niño, de adulto, y al LIMPIADOR de manzanas adentro de un auto. Con esto se sugiere que quizás el LIMPIADOR representa cómo POCARLO se imagina o se sueña a sí mismo en el futuro
- Vacas: en la entrevista, POCARLO menciona que a la MUJER que se le aparece en forma de silueta, le gustan las vacas. Luego en el mundo animado aparecen vacas en varios lugares: hay una calesita de vacas, aparecen luego en grandes frascos al costado del camino, y más tarde, durante la pelea entre el protagonista y el LIMPIADOR de manzanas este último hostiga al primero con bollos de papel que se transforman uno a uno en pequeñas vacas.
- Limpieza de manzanas: en la entrevista POCARLO menciona que la MUJER comía manzanas recién sacadas del árbol, sucias, con tierra inclusive. El “local de limpieza de manzanas” es un escenario importante en la historia, apareciendo varias veces, y su dueño, el LIMPIADOR tiene un rol fundamental en la historia.
- La textura de la máscara tapa ojos que el protagonista emplea por momentos en el mundo animado y sobre el final del cortometraje en el mundo real, puede verse también en el suelo del exterior del local de limpieza de manzanas en la primera secuencia en el mundo animado, sobre la botonera del ascensor en una escena posterior, y finalmente también en el mantel con el que el protagonista hace el “truco del mantel” que le salva la vida.

¹ En rigor, los entrevistadores emplean métodos poco ortodoxos solamente en la parte de la entrevista que representa el comienzo de un sueño del protagonista. Así que lo que esta implantación revela es una fijación del protagonista.

FOCALIZACIÓN

En las escenas filmadas, es decir, durante la entrevista, la focalización dominante es externa¹ o restringida, ya que, mediante el encuadre y el montaje, la mayor parte del tiempo se priva al espectador de conocer las preguntas del entrevistador a las que el protagonista contesta, y lo que ocurre en el fuera de campo. El personaje sabe claramente más que el espectador. Ello está muy ligado al montaje, por lo que explicaré las razones de esta decisión en el apartado siguiente. Por otro lado, cuando el protagonista recuerda episodios en el mundo animado, y cuando ocurre uno de tales episodios en el tiempo actual, la focalización se traslada hacia él y se vuelve interna fija centrada en él. Así, en las secuencias animadas, se sigue prácticamente en todo momento al protagonista y se pone en evidencia lo que siente a través de sus gestos y en lo que dice; es decir, se cuenta aquello que el protagonista sabe y no más que eso. En los momentos en que se muestra algo que en principio el personaje no podría estar viendo, se apela al *raccord* de mirada o a *travellings in* en cámara subjetiva, para representar la conciencia del personaje trasladándose hacia el lugar donde sucede eso que el no podría estar viendo. El uso de este recurso no responde a necesidades de la historia, ya que esos elementos podrían haberse ubicado cerca del protagonista sin alterar demasiado el desarrollo de los eventos. En cambio, el fin es experimentar en el relato con la representación de ciertas experiencias personales en que, durante un sueño, mi conciencia se despega del personaje que me representa físicamente. Entonces, no necesitamos ver en todo momento al personaje o lo que el personaje ve, pero si aquello a lo que el personaje le está prestando atención, lo que está en su conciencia.

MONTAJE, TEMPORALIDAD Y ESPACIALIDAD

TRATAMIENTO DEL TIEMPO

Temporalmente la estructura de este relato no es demasiado compleja. Hay un tiempo presente que es el de la entrevista, que tiene un desarrollo entrecortado por la presencia frecuente de pequeñas elipsis, y que además se va viendo interrumpido por distintos flashbacks que son recuerdos del personaje de incursiones en el mundo animado (vale decir, recuerdos de sueños). En la mayoría de las secuencias animadas hay saltos temporales, que podríamos considerar como elipsis, aunque generalmente no corresponden a eventos de la diégesis omitidos, sino a discontinuidades temporales de la propia diégesis. Luego en la entrevista se dan tres elipsis en rápida sucesión, que corresponden a tiempos omitidos indefinidos pero presumiblemente más largos que el resto de las elipsis de la entrevista porque, mientras que en el resto de los casos hay bastante continuidad en lo que se dice antes y después de las elipsis, y en la actitud del personaje, esta vez el cambio es mayor, y aparecen luces sobre el personaje. Luego, en este nuevo tiempo presente, el protagonista “cae” al mundo animado. Allí se da el segundo acto del cortometraje, la secuencia principal y más larga. Aquí, aparte de los saltos temporales que ya mencioné, hay un fragmento, dentro de la pelea entre el protagonista **POCARLO** y el **LIMPIADOR** de manzanas, donde todas las acciones se ralentizan. Fuera de los flashbacks, las elipsis y de ese momento de ralentización, el tiempo corre linealmente.

¹ Sigo aquí las categorías de focalización explicadas en *Contar con imágenes* (Triquell, 2010)

Las elipsis durante la entrevista se emplean para eliminar el tiempo que correspondería a preguntas del entrevistador. Esto responde a dos cosas: En primer lugar, quería dejar abiertas las preguntas ¿Quién lo entrevista? Y ¿por qué lo entrevistan? (más allá de la conjetura que le propio personaje expresa al respecto). En segundo lugar, eliminar esos tiempos me dio mayor control sobre el ritmo en esas partes del relato, tomando en cuenta que no hay información que me interese aportar en esas preguntas (que de hecho no fueron planteadas en un guion, aunque si trabajadas como subtexto). Inicialmente mi idea era llevar a cabo estas elipsis mediante el uso de saltos de corte¹ (jumpcuts), pero al relevar el uso de ese recurso en entrevistas noté que, cuando se empleaba con tanta frecuencia como la que yo quería para mis elipsis (a diferencia de su uso dosificado), el recurso tendía a establecer una clave de lectura que me remitía a los “videologs”² que no se condecía con lo que yo buscaba. Por eso, opté finalmente por rodar la entrevista en tres magnitudes de plano más algunos inserts, y en el montaje emplee alternancia de valores de plano en los cortes, dando entonces un uso narrativo al cambio de encuadres del que hablaré más en detalle en el apartado sobre fotografía. Procuré siempre desfasar los cortes de video con los de sonido, generalmente sosteniendo la imagen de un plano mientras ya se oye la respuesta del plano siguiente, y en ocasiones inversamente pasando al siguiente plano de imagen mientras aún se oye la respuesta del primero. Consideré que con esto lograba mayor fluidez.

En cuanto a las secuencias animadas, las discontinuidades temporales, además de servir al avance y al ritmo del relato como lo harían las elipsis regulares, pretenden emular el similar efecto que ocurre en los sueños. Por ejemplo, saltamos de ver al personaje en un ascensor, preocupado y con prisa por encontrar el filtro antes que se le acabe el tiempo, a verle en montando una calesita, luego subiendo por un monte, y luego en una especie de desierto. A nivel ritmo, las propias acciones del relato, en función de lo que mencioné antes respecto a sus desarrollos de tensión y densidad, demandaban un montaje dinámico. El tiempo de lectura de las acciones, los cambios de intensidad, y las discontinuidades espaciales y temporales rigieron los cambios de plano. Cuando estos se dieron dentro de una misma escena, entrañaron además ciertos condicionantes de producción que ayudaron a terminar de definir el estilo del montaje: decidí trabajarlos, en la mayoría de los casos, en la misma escena 3d mediante cambio de cámaras. Es decir, la escena se capturaba con la cámara A hasta el fotograma X, luego con la cámara B hasta el fotograma Y y así sucesivamente. Esto resulta en una continuidad perfecta de las acciones (si las acciones eran continuas en primer lugar), tal como si se filmara a varias cámaras, evitando así renderizar fotogramas de más (ya que el renderizado es un proceso costoso a nivel tiempo de producción), pero con algo menos de flexibilidad para la edición, lo cuál me forzaba en esencia a animar la escena y montarla en una misma etapa. Esto funcionó bien la mayor parte del tiempo. Hubo excepciones, en los momentos más cruciales del relato, en que luego de un primer visionado detecté problemas con el ritmo o tiempo de lectura de las acciones y decidí extender algunos planos, acortar otros, y agregar algún plano nuevo.

Respecto al fragmento en que el tiempo se ralentiza que mencioné más arriba, busca emular una sensación que he tenido en sueños, donde los personajes tenían una gran bronca contenida que todo el tiempo parecía estar por desbordarlos y transformarse en acción física pero nunca lo hacía, de modo que la expectativa o temor se sostenía en el tiempo produciendo un efecto que se sentía

1 Un salto de corte es un corte en la edición de películas en el que dos tomas sucesivas del mismo tema se toman de las posiciones de la cámara que varían sólo ligeramente (Educalingo, 2020)

2 Formato de televisión web popular en estos últimos años, usualmente alojados en plataformas como YouTube.

como un transcurrir estirado del tiempo. En este caso, los personajes si ejecutan acciones físicas, y el efecto de tiempo estirado se busca con el uso de la cámara lenta.

TRATAMIENTO DEL ESPACIO

El mundo real y el mundo animado demandaban tratamientos muy diferentes para el espacio. Para el mundo animado, a los criterios los tuve claros desde un comienzo y los detallaré luego, pero esencialmente giraban entorno a amplitud, variación e inestabilidad. Al comenzar a pensar en la construcción del espacio del mundo real, de la entrevista, y en su relación con el mundo animado, rápidamente se hizo claro para mi que debía contraponerlos, mostrando en el mundo real, un espacio fijo y limitado. De este modo, consideré que el relato se enriquecería, haciendo de cada irrupción del mundo animado una especie de escapada para el espectador, de un lugar de encierro a un mundo de posibilidades. Así, la entrevista filmada se desarrolla por completo en un único espacio que se compone de un campo siempre visible, y un fuera de campo, que nunca se ve y se construye desde la mirada, gestos y diálogos del protagonista, y solo en un pequeño fragmento se percibe de forma directa cuando se oye hablar al entrevistador. La idea era dar a conocer al personaje a través de ese recorte escueto de su entorno cotidiano, y principalmente, a través de su lenguaje corporal y verbal. Se termina de aclarar que el espacio que vemos es su casa en los diálogos, cuando pide agua y da indicaciones sobre dónde encontrarla, y cuando echa a los entrevistadores. Aunque realicé algunas tomas auxiliares en que se veía, a través de una ventana, una calle transitada y una referencia del hombro y lateral de la cara del protagonista, ampliando un poco el contexto mostrado, solo las pensé como opciones extra para la etapa de montaje, teniendo claro que era muy poco probable que acabara empleándolas ya que jugarían en contra del criterio de contraposición antes mencionado.

En las secuencias animadas, en cambio, se ponen en juego múltiples espacios que se van manipulando y vinculando de formas cambiantes para representar la inestabilidad del espacio en los sueños. Por ejemplo, en varias instancias se induce, a través de raccords, la contigüidad entre espacios muy disímiles sin mostrar una conexión física entre ellos. El fuera de campo, en el mundo animado, no consta de espacios fijos continuando el campo, sino que es un terreno de potencialidades que solo se terminan de definir a través de la conciencia del protagonista. Por ejemplo, cuando monta en calesita, distraído momentáneamente de su misión urgente, de pronto mira a un costado y vemos, en un espacio indefinido, un reloj digital avanzando. Otro ejemplo es durante la pelea del protagonista con el limpiador de manzanas. Vamos pasando por diferentes espacios, pero en distintas ocasiones cuando se escucha la voz del anciano con muleta, Pirata, o cuando el protagonista mira hacia un lado, seguimos viendo a Pirata en un mismo espacio fijo, como si ese lugar siguiera siendo contiguo a los diferentes espacios por los que pasa el protagonista.



Fotograma: Pocarło desde el suelo mira hacia un costado



Fotograma: en el contraplano, PIRATA alentando el fin de Pocarło

En otro momento, durante una pelea entre POCARŁO y el LIMPIADOR de manzanas, vemos alternadamente a uno y a otro tirándose primero golpes de puño, lo cual haría suponer que se hallan cerca uno del otro, y luego, desde los mismos lugares, se arrojan objetos, como si estuvieran a mayor distancia.



Fotograma: POCARŁO lanzando un golpe de puño al LIMPIADOR



Fotograma: el LIMPIADOR lanzando un golpe de puño a POCARŁO, como si estuviera a su alcance



Fotograma: el LIMPIADOR arrojando un frasco de cera a POCARŁO



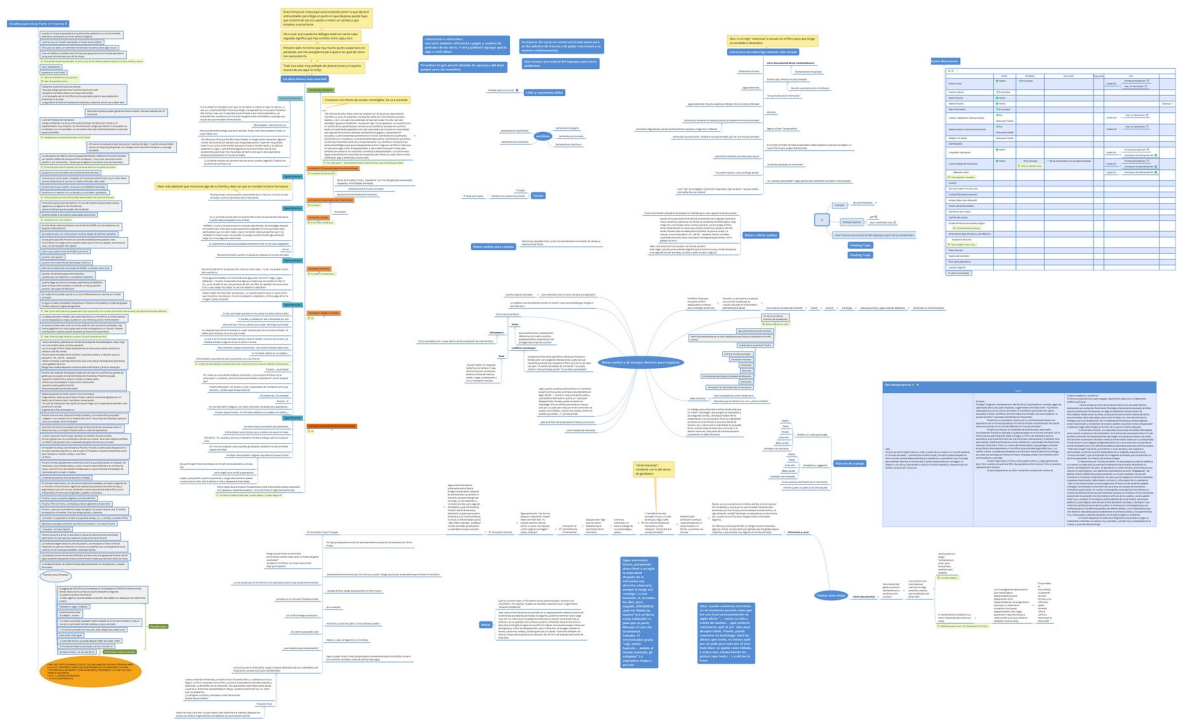
Fotograma: POCARŁO esquivando frasco que le lanzó el LIMPIADOR

Por último, la lectura del espacio también se distorsiona cuando, en diferentes apariciones del local de limpieza de manzanas a lo largo del relato, el lugar se emplaza en entornos diferentes.

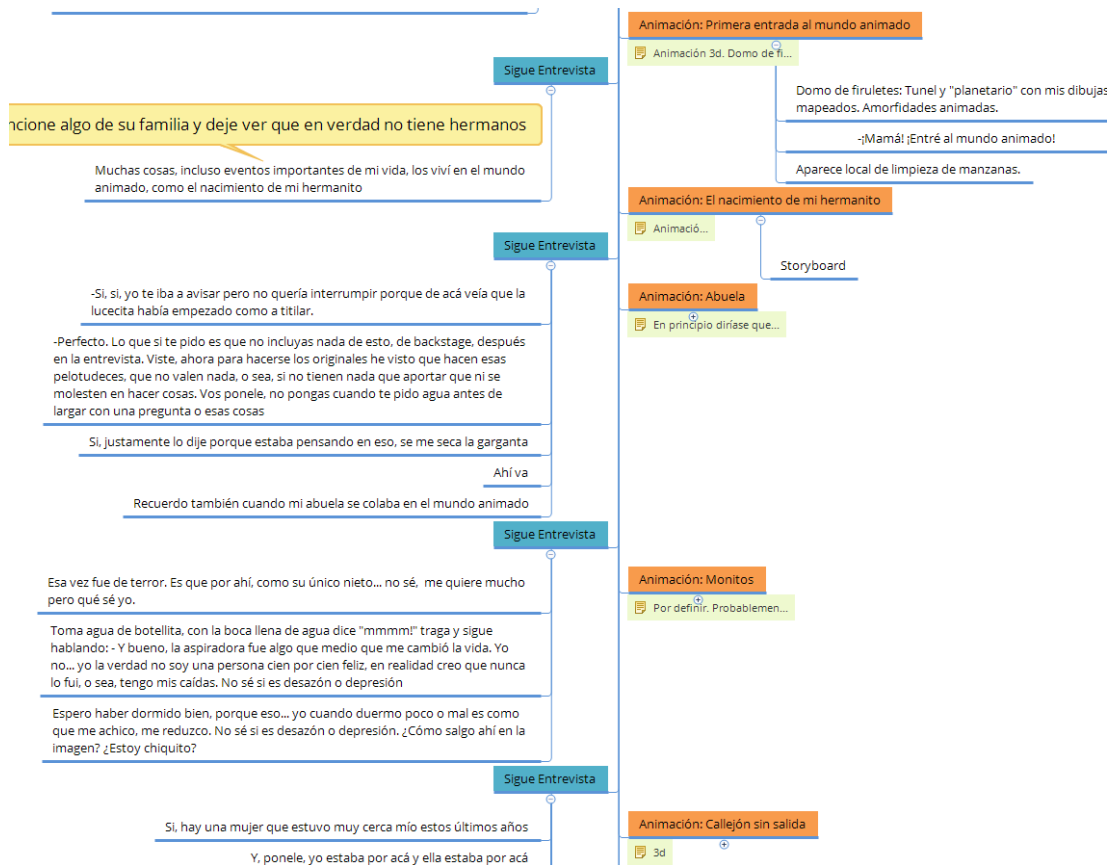
En cuanto a la profundidad espacial, no hallé en la bibliografía consultada sobre estudios oniroológicos ni en los films de referencia consultados, nada concreto que me interesara trasladar o aplicar a este relato. Basándome en mi propia experiencia de soñar decidí tomar como pauta no sostener en el tiempo grandes profundidades espaciales. La intención era que, si algo sucedía en un segundo plano, lejos de la acción principal, ese algo tienda pronto a desaparecer o tomar protagonismo en la escena, de modo análogo a lo que he registrado que sucede en sueños. Por ejemplo, en una escena el protagonista ve dos frascos de “vacas en conserva” en una especie de desierto. A lo lejos aparece un hombre que se levanta y grita. Inmediatamente cortamos a un plano, en un ambiente diferente, en que ese hombre se enfrenta directamente al protagonista y le ofrece el filtro que este busca. Esto es consistente con el tratamiento que me planteé y describí antes para el fuera de campo, convirtiendo también al espacio profundo en un campo de potencialidades más que un espacio concreto fijo.

EL PROCESO DEL GUIÓN

Este proyecto nació como intención de experimentar con lo onírico en un cortometraje narrativo. Enseguida decidí, para ello, contraponer imágenes de acción en vivo para representar la vigilia y secuencias animadas para representar el mundo de los sueños. Dado que los sueños son algo que me intriga y apasiona, ya venía realizando lecturas de textos de divulgación sobre estudios al respecto, y tenía anotados algunos sueños propios que me habían llamado particularmente la atención. A partir de esos sueños y otros nuevos, y de ideas que fueron surgiendo, alimentadas por esas lecturas y por el visionado de cine relevante al tema, la historia se me fue revelando. Fue claro enseguida que un guion tradicional no era el formato más apropiado para este proyecto. Por empezar, ninguno de los datos que se consignan en los encabezados de un guion literario usual es demasiado relevante al relato que me propuse desarrollar: uno de los criterios del relato es que nunca se termine de definir completamente si es de día o de noche; para muchas escenas animadas se busca desdibujar la diferencia interior – exterior; el concepto de “locación” también se vuelve relativo dadas las manipulaciones de los espacios que ya mencioné previamente. Además, siendo un proyecto mayormente unipersonal, en esa primera etapa no precisaba atenerme a reglas convencionales para comunicar mis propias intenciones, sino algo que me ayude a preservar y ordenar mis ideas (hasta entonces desparramadas en múltiples cuadernos y distintos recovecos de mi memoria). Hallé en los mindmaps (mapas mentales) la herramienta ideal para eso, volcando y desarrollando allí, primero, las ideas centrales del proyecto, y luego ya todo lo necesario para pasar a una siguiente etapa de storyboard.



Mindmap completo del proyecto en una etapa temprana de desarrollo, incluyendo “escaletas” a la izquierda, organización general al centro, un cuadro organizativo a la derecha arriba, una sinopsis abajo a la derecha



Recorte de mindmap: una de las primeras versiones de la escaleta-mindmap

CRITERIOS ESTÉTICOS, DESARROLLO Y EJECUCIÓN

LOCACIÓN, ARTE Y PUESTA EN ESCENA EN LAS PARTES FILMADAS

La primer decisión del proyecto concerniente al arte (a la vez que a todas las demás áreas) fue la ya mencionada de componer y contraponer dos mundos, uno creado a través de imágenes de acción en vivo y otro a través de animación. Responde, como ya he mencionado, a búsquedas exploratorias en ambos medios y, fundamentalmente, a la necesidad, para contar la historia que quería contar, de mostrar dos universos marcadamente diferentes a la vez que vinculados.

Las partes filmadas tienen el formato particular de una entrevista y constituyen el eje articulador del relato. A diferencia de las partes animadas, donde hay un flujo de ideas más libre y más tiempo de desarrollo de cada elemento importante de la historia, en la entrevista cada cosa que se dice, se dice una sola vez, y tiene una función particular en relación a lo que luego sucederá en la animación. Entonces, aquí es particularmente importante intentar conducir la atención del espectador hacia el personaje¹. Respecto al entorno, como comenté al hablar sobre el tratamiento del espacio, debía tratarse de un lugar fijo a lo largo del cortometraje, estable, reducido. Además, quería que la puesta en escena resultara en principio creíble como entorno cotidiano del personaje y como puesta de entrevista en ese entorno; que la mayor parte del tiempo lo ficcional del relato no se revelara desde el arte sino desde el personaje. Quería también nutrir al espacio de elementos que lo hagan interesante visualmente, pero sin pelear con el personaje por la atención. Si la locación me lo permitía, tenía la idea de jugar, en la composición, con unos pocos elementos particulares destacados, que debían ser llamativos pero de lectura rápida como explicaré al hablar de esa área.

La primera opción de entorno que consideré fue un escritorio con una biblioteca hogareña de fondo. Esta opción, además de resultar tentadora desde el punto de vista de la producción, dado que yo contaba con acceso para rodar en una locación con esas características, cumplía con todos los requisitos que vengo nombrando, pero no me terminaba de convencer debido a que ubicar al personaje por delante de una biblioteca parecía estar queriendo comunicar que el personaje era una persona muy leída. No me interesaba hacer tal afirmación, ni la opuesta, esa no era una característica del personaje que quisiera establecer. Otra de las opciones que contemplé y con la que realicé algunas pruebas, fue una habitación con escritorio y pared de ladrillos. No logré idear una forma de enriquecer ese fondo visualmente como pretendía, sin generar pronunciaciones sobre el personaje inconsistentes con lo que quería contar sobre él. Finalmente, bastó ver la cocina en que acabé filmando a través del visor de la cámara para saber que se trataba de un lugar ideal. Cumplía con todo lo que buscaba, e incluso tenía ya un teléfono / portero rojo muy llamativo que resultaba perfecto para lograr lo que pretendía en términos de composición en los planos más amplios. Se trata de una cocina pequeña, un espacio poco profundo, fácil de intervenir mediante inclusión y disposición de vajillas, repasadores, ollas y demás utensilios, lo cual me permitía ubicar al personaje en un ámbito hogareño sencillo, con el que se podía integrar fácilmente sin hacer desde el

¹ No quiero decir con ello que este relato necesite de la atención total por parte del espectador, que creo algo inalcanzable, sino que intento atraer la suficiente atención para que en todo caso sienta curiosidad por aquello que pueda haber pasado por alto y, con suerte, incluso juzgue que el cortometraje amerita un segundo visionado; pero siempre aspirando a que el relato se sostenga aún si se pasan por alto algunos datos.

arte declaraciones explícitas sobre cosas particulares sobre su personalidad², sino permitiendo que el propio personaje brinde las mayores dosis de información sobre si, y que el entorno solo acompañe y refuerce su construcción.

Aunque entré en etapa de rodaje teniendo bastante claros estos criterios, vale mencionar que en un momento se me planteó una disyuntiva que los puso brevemente en crisis y cuya resolución demandó nuevamente reflexión, reversionado de referencias, y pruebas. Aunque la entrevista debía ser mayormente realista, comenzó a resultar tentador enriquecer el escenario incorporando algunos objetos intrigantes que se vinculasen a los del mundo animado (quizás incluso, agregados en 3d a la escena filmada, recurso que estaba de hecho planeado y se incluyó, pero solo para un fragmento particular del relato). Por otro lado, presentando al entrevistado en esa cocina al natural, solamente manipulando la presencia y disposición de elementos esperables en ese espacio, buscando que resultara verosímil como su entorno cotidiano, claramente se estaba cumpliendo con los objetivos de generar un mayor contraste con el mundo animado y lograr que los elementos que lo rodeaban no compitieran por la atención sino que ayudaran a consolidarla sobre él. Luego de evaluar las primeras pruebas teniendo siempre presentes mis metas con este proyecto, opté por esta segunda opción, retornando además desde la puesta en escena a la referencia principal que me había planteado en un primer momento para las entrevistas: Interview project de David Lynch (2010), donde considero que se logra presentar a los entrevistados con mucha naturalidad, y captar la atención del espectador aún cuando esos entrevistados le son a priori totalmente desconocidos.

ARTE Y ESTILO EN EL MUNDO ANIMADO

Desde el comienzo del proyecto, decidí abordar las partes animadas mediante la técnica de 3d, debido a que es en la que cuento con mayor experiencia (en la que me desempeño laboralmente de hecho). Pero en cuanto a estilo visual, no me parecía apropiado para este proyecto el estilo que prima en el cine de animación 3d masivo, (el que nos solemos imaginar inmediatamente cuando oímos hablar de animación 3d), caracterizado usualmente por una combinación de materiales realistas en cuanto a brillos y reflejos, y colores y formas estilizados. En cambio, quería experimentar para obtener aspectos más imperfectos, que en lo posible resultaran originales, y, particularmente en cuanto a la materialidad de los personajes, un poco más cercanos al registro de la animación 2d, como detallaré al hablar sobre el diseño de los mismos. Esto responde en parte a mis preferencias personales en cine de animación, pero también está implicado en una de mis metas que comenté páginas atrás, aquella que refiere a experimentar en la narración onírica mediante la animación. Por eso me di la libertad de combinar estilos diferentes en las distintas secuencias animadas y en ocasiones inclusive dentro de un mismo plano, acompañando los distintos tonos o sensaciones predominantes en el sueño que pretendía construir en cada caso. Esto es bien claro en las primeras secuencias animadas, que son independientes una de otra, representando cada una el recuerdo de un sueño diferente del protagonista, y tienen, en consecuencia, particularidades de estilo marcadas que los diferencian a uno de otro. En la secuencia principal en el mundo animado, que comprende muchas escenas consecutivas, los cambios de estilo no son tan notorios, ya que allí se representa un mismo sueño que va pasando por distintos tonos pero con cierta continuidad. A continuación haré un repaso breve de cada secuencia animada para mostrar cómo este criterio entró en juego en cada caso.

2 La cocina se destaca por su pequeñez, pero aunque eso pueda disparar conjeturas sobre el personaje, no dice nada muy concreto sobre su forma de ser.

La primera secuencia en el mundo animado, que representa justamente el primer recuerdo del protagonista sobre ese mundo, empieza con él, de niño, en un túnel que si se mira en detalle se apreciará que está hecho de hojas de papel dibujadas en birrome, que van rotando alrededor del eje del túnel. Las luces en la pared son dibujos con trazo de lápiz digital pero con profundidad. Como introducción, en el relato, al mundo animado, estilísticamente es una especie de común denominador del resto de las secuencias animadas¹, componiéndose de distintos tipos de elementos visuales, varios de los cuales marcarán luego escenas posteriores. Por ejemplo, sobre el final, luego de ver al protagonista aterrorizado, vemos un plano del limpiador de manzanas donde aparece en trazos brillantes sobre un fondo negro, recurso que se emplea en los momentos de mayor terror a lo largo de todo el cortometraje.

La segunda entrada al mundo animado muestra el nacimiento del hermanito del protagonista. La principal particularidad estilística de este fragmento es que incorpora los trazos remarcados sobre personajes y escenarios. Esto da un aspecto caricaturesco muy a tono con los hechos extraños y cómicos que suceden.

La visita de la abuela es un fragmento muy breve que representa una pequeña pesadilla. Se distingue por el uso de trazos brillantes sobre fondo oscuro, como se introdujo sobre el final de la primera entrada al mundo animado. Además, está animada a 8 cuadros por segundo (la mayor parte del tiempo el mundo animado está a 24 cuadros), y tiene un movimiento de cámara permanente que es pequeño pero errático, todo lo cual en conjunto resulta en trazos vibrantes que generan cierta sensación de inestabilidad.

La siguiente secuencia en el mundo animado muestra un auto andando por una carretera de montaña al lado de un lago. Aquí vuelven los trazos remarcados como en la secuencia del nacimiento del hermanito, pero en este caso son más delgados y están en conjunción con una textura de rayones aplicada a personajes y escenarios y, como en la visita a la abuela, está también a 8 cuadros. Las emociones a las que apuntaba en esta secuencia son de cierta melancolía, angustia e inestabilidad. En este caso se cumplió particularmente más que en el resto el hecho de que el estilo al que arribé fue más consecuencia de experimentar buscando generar esas emociones que de un proceso racional de deducir que con tales recursos lograría tales emociones.

La secuencia principal en el mundo animado abarca muchas escenas con un estilo que dentro de todo se mantiene fijo, aunque con la inclusión, en momentos particulares, de ciertos elementos que se destacan del resto, particularmente de personajes abordados con técnicas diferentes, de los que hablaré en el apartado sobre diseño de personajes.

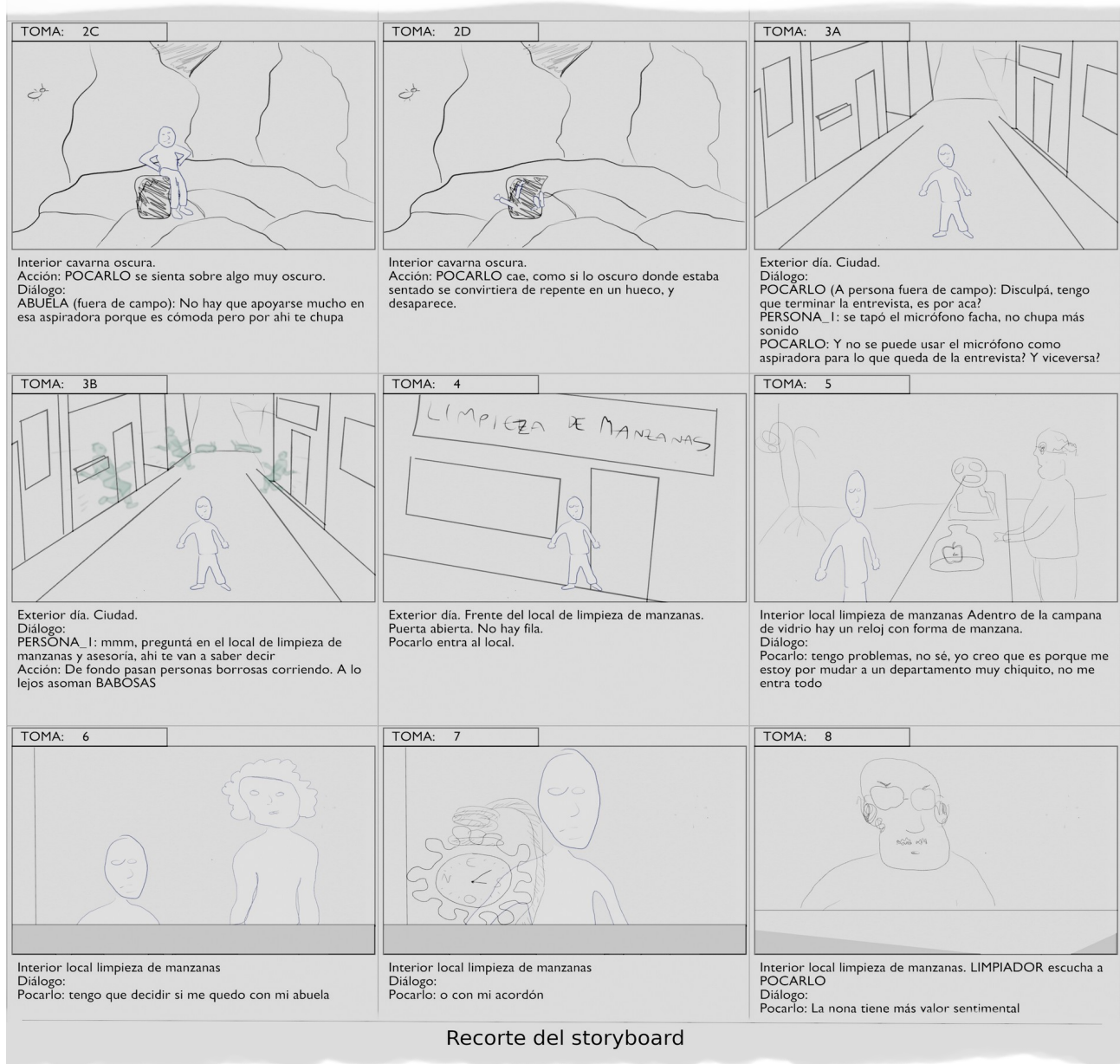
STORYBOARD Y PUESTA EN ESCENA EN EL MUNDO ANIMADO

En el storyboard planteé la mayoría de los planos y todos los diálogos pero pocas marcas respecto a los escenarios de las partes animadas. Estos (con excepción del interior del local de limpieza de manzanas) fueron el último elemento en elaborarse para cada escena, generalmente comenzando a diseñar un entorno luego de terminar de animar la escena anterior, en contraste con los personajes y utilería, que fueron diseñados, creados en 3d y preparados para animación en una etapa anterior. Esta estrategia me permitió experimentar con soltura en la puesta en escena, con pleno control respecto a qué elementos y características de los escenarios conservar y cuales alterar en relación a la escena previa del relato para establecer los vínculos y discontinuidades espaciales buscados. Este fue un cambio con respecto al diseño de producción original, que contemplaba

1 Además tiene en común con las otras escenas del mundo animado la presencia (disimulada) de elementos que cobrarán importancia luego en esas otras secuencias. Ello, además de servir como una especie de implantación, recurso que mencioné en el apartado sobre recursos narrativos, representa el hecho de que, como recuerdo del primer sueño de su vida, es de esperar que esté bastante adulterado, como tienden a estar nuestros recuerdos con el paso del tiempo, por la tendencia a incorporar involuntariamente elementos de nuestra actualidad cada vez que los evocamos.

etapas secuenciales cerradas para el desarrollo de la animación, en un modelo de procesos más estándar, como si apliqué en el caso de personajes y utilería, es decir, la secuencia de etapas:

Concepts → *creación 3d* → *texturizado* → *rigging*¹ *de personajes* → *montaje de escena* → *animación* → *iluminación* → *render*



Como criterio para diseñar esos entornos, me planteé ciertos requisitos clave:

- cuando fuera posible, quería conservar cierta ambigüedad con respecto a si se trataba de espacio interior o exterior. Aunque hubiera paredes limitando el espacio visible, el objetivo era que no se pudiera saber si fuera de campo el espacio era abierto o cerrado
- poblar las escenas de sus elementos característicos presentados en forma legible cerca de la zona donde se desarrolle la acción, y en formas progresivamente más abstractas y desdibujadas a medida que uno se aleja de dicha zona

1 El "rigging" de personajes en la animación 3d consiste en armar un esqueleto que permita deformar y mover las partes de dicho personaje para animarlo.

- sugerir paisajes u objetos reconocibles sin confirmarlos (ver, por ejemplo, la siguiente imagen)



Fotograma: Pocarlo en un ambiente que sugiere el interior de una boca gigante (a comparación con el personaje)

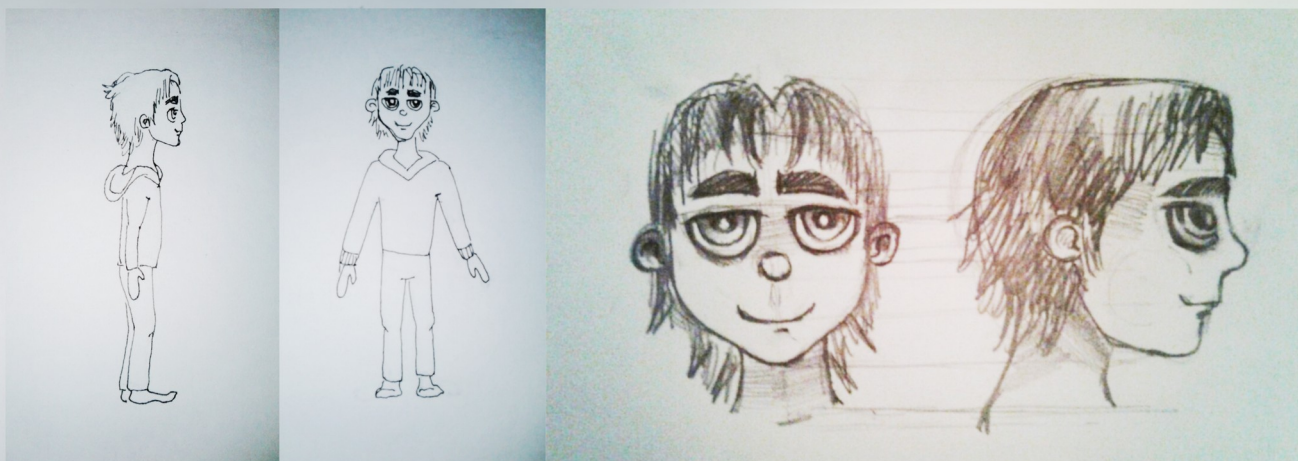
DISEÑO DE PERSONAJES

Una decisión de producción muy temprana fue interpretar yo mismo al personaje principal en la parte filmada. Esto se debe a que gran parte de la historia se basa en sueños personales míos y me sentía cómodo con la idea de encarnar el rol de quien los cuenta. Habiendo realizado previamente varias producciones similares hablando a cámara, y sintiéndome tan cercano al texto, confiaba en poder ejecutar el rol satisfactoriamente. Además, en cuanto a tiempos de producción, dado que el cronograma estaba sujeto a factores externos difíciles de controlar (situaciones laborales y personales forzaron, de hecho, el virtual parate del proyecto en más de una ocasión) esto me permitía tener mucha flexibilidad en el calendario de rodaje de la parte filmada, lo cuál a su vez me daba mayor libertad para experimentar en la etapa animada y aprovechar los hallazgos que allí produjera para continuar enriqueciendo el guion de la parte filmada. En función de eso, el protagonista en su versión animada debía parecerse a mi para facilitar la identificación. Para simplificar eso, decidí que el protagonista tenga bigotes característicos, cosa que era fácil de reproducir en el actor (yo) para la parte filmada. En cuanto al estilo de los personajes, quería que sus proporciones no se alejaran demasiado de las realistas. Para materializar esas ideas, convoqué la ayuda de la dibujante Nadia Koszak, para generar primero bocetos de los personajes que luego yo tomé como guías para modelar sus versiones 3d. El único rasgo que, en esa colaboración con la dibujante, se decidió liberar de las restricciones de las proporciones realistas fue el tamaño de los

ojos: como focos de interés de los personajes, resultó apropiado exagerar su tamaño en un sentido o el otro.



Pocarło adulto. Bocetos de Nadia Koszak



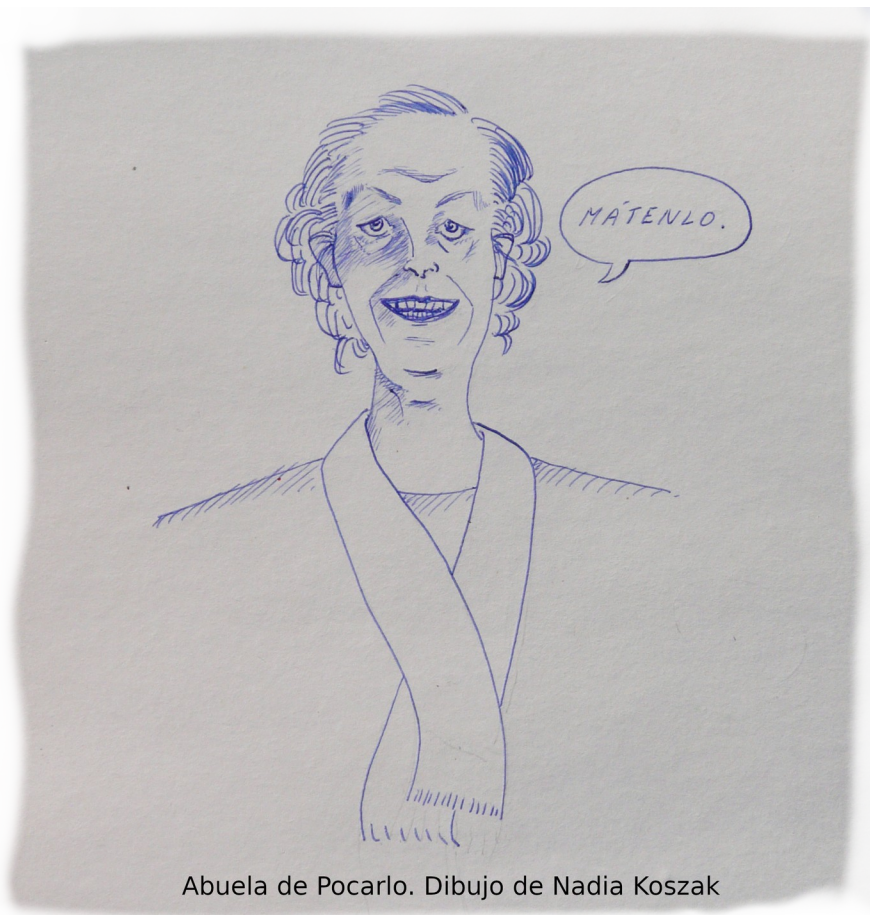
Pocarło niño. Bocetos de Nadia Koszak

A partir del diseño de ese personaje, el resto de los integrantes de la familia, incluido por supuesto el mismo POCARLO en versión niño, se diseñó tomando a ese diseño de POCARLO adulto como referencia central. El LIMPIADOR de manzanas, aunque no guarda filiación explícita

con el protagonista, si se sugiere que puede corresponder a cómo POCARLO se proyecta a si mismo en el futuro, así que también guarda cierta semejanza física con la familia.



Madre y padre de Pocarolo. Bocetos de Nadia Koszak.



Abuela de Pocarolo. Dibujo de Nadia Koszak

Para la silueta de la MUJER, no se desarrolló un diseño 2d previo al 3d sino que directamente la cree en 3d y manipulé hasta lograr el resultado buscado, que era esencialmente una silueta femenina. Las particularidades en la apariencia del personaje se establecen principalmente desde la textura.

PIRATA, el anciano con muleta, también se desarrolló directamente en 3d, teniendo por guía el recuerdo de la apariencia del personaje de un sueño personal en que se basa. Buscaba que su apariencia resultara algo agresiva y repugnante. Decidí darle dos tipos de piel: uno que cubriera su cabeza, cuello torso y comienzo de los brazos, y otro para los antebrazos y manos, marcando un corte en su piel como si parte de ella fuese una remera.



Fotograma: Pocarolo y Pirata

RUTSO, el personaje dibujado en 2d que persigue a POCARLO, conceptualmente se basaba en otro personaje de un sueño, pero no busqué rescatar la apariencia del personaje del sueño sino representar las particularidades de su actitud en su aspecto. Se trata de alguien misterioso, intenso y hostigador, que en la historia persigue a POCARLO sin motivo aparente más que perturbarlo. En función de esas dos características encaré el diseño tomando por referencias a dos figuras: Robert Smith (cantante de The Cure) y un vendedor de autos de Texas de cierto renombre. Decidí que este personaje sea un dibujo plano, con trazos marcados, y de movimientos erráticos para que, por contraste, resultara un tanto inorgánico, como una especie de monstruo asumiendo forma humana, sin recurrir a los clichés usuales de la monstruosidad.



Fotograma: Pocarolo y Rutso

En cuanto a los personajes de la fila afuera del local de limpieza de manzanas, debían representar una multitud indefinida y además era necesario que la Silueta de la MUJER pueda estar presente en la fila sin sobresalir demasiado. Entonces probé con siluetas planas simples desenfocadas.



Fotograma: fila esperando por entrar al local de limpieza de manzanas. En esta primera prueba todos en la fila eran siluetas planas sin textura

Este diseño tenía dos problemas: los personajes de la fila tenían demasiado poco contraste con el fondo, y la silueta pasaba demasiado desapercibida (su presencia no tiene en esta escena un rol clave, pero la intención era que, quien mirase con atención, pudiera llegar a notar que ella estaba allí, y con este primer diseño era virtualmente imposible percatarse de su presencia). Decidí continuar experimentando, manteniendo el concepto de siluetas planas, pero agregando textura.



Fotograma: fila esperando por entrar al local de limpieza de manzanas, con el diseño final de los personajes de la fila.

TEXTURAS Y ASPECTO DE LOS ELEMENTOS 3D

Como mencioné al comienzo de la sección anterior, aunque empleé la técnica 3d para llevar a cabo la animación, en cuanto a estilo visual me interesaba experimentar y, particularmente en lo referido a brillos y texturas de los personajes, apuntaba un aspecto un poco más cercano a la animación 2d o tradicional que a lo que suele primar en el cine animación 3d. A nivel técnico, decidí encarar esto principalmente mediante el control de la respuesta a la luz: en el estilo realista de la animación 3d, como en la vida real, la respuesta de la luz varía punto por punto, lo cual genera siempre gradientes suaves de color, luces y sombras, y con alto nivel de detalles. Para lograr el look pretendido, entonces, busqué segmentar la respuesta a la luz. Así, en mis personajes hay cinco “bloques” de color en función de la luz que reciben, aún generando los gradientes propios del 3d pero con saltos de valores marcados y menor nivel de detalle.



Scooby (2020). Texturas y brillos realistas, lo más frecuente en el cine de animación 3d convencional



Robot Will Protect You (2018). Referencia de estilo. Hecha en 3d, pero con brillos y texturas NPR (no fotorrealistas)



I lost my body (2019). Referencia de estilo. Hecha en 3d primero y pintada por arriba.



Prueba durante la búsqueda del look. Pocarlo (niño) Aquí cada tipo de superficie reaccionaba a la luz en 4 valores.



Pueba de estilo. Pocarlo y Silueta. Al emplazarlos en un entorno blanco, sin luces extra, el look se vuelve completamente plano.



Fotograma. Pocarlo con su diseño final en una de las escenas.

Para la utilería seguí un criterio similar al de los personajes. Para los escenarios en cambio, si bien mantuve el criterio de mantenerme alejarme del look realista, no lo hice segmentando la respuesta a la luz, sino experimentando con texturas, formas y colores en un registro de abstracción.



Fotograma: Pocarlo cayendo por un barranco de un material no identificable

FOTOGRAFÍA EN EL MUNDO ANIMADO

ILUMINACIÓN

Como ya he mencionado, otro de los criterios era que, cuando fuera posible, no se termine de saber si las escenas sucedían de día o de noche o, más precisamente, crear un tipo de iluminación que no se correspondiera del todo al día ni a la noche (aunque predominando generalmente la oscuridad, con lo cuál se estaría inevitablemente más cerca de noche). Esto, nuevamente, busca emular una sensación de contexto no completamente definido que he registrado en sueños. Por los mismos motivos por los que, como expliqué anteriormente, se tendió a profundidades espaciales reducidas, de modo que la mayor parte de las acciones se desarrollen en un único eje en un espacio reducido, también busqué generalmente iluminar la zona de acción y fundamentalmente los personajes, y dejar el resto en relativa penumbra. Procuré, salvo excepciones, que no se puedan identificar fuentes para las luces, lo cuál, en conjunto con tonos de luz fríos o multicolor, ayudó a que las escenas no se lean como nocturnas iluminadas artificialmente.



Fotograma: Pocarolo en el suelo. No se puede definir si es de día o de noche.

Además, sobre todo en las primeras escenas de la secuencia principal en el mundo animado, jugué con tonalidades de luz bien marcadas, utilizando una paleta limitada, también aplicada a ciertos elementos en las escenas. Mi idea era que los colores destacados en los planos filmados de la entrevista (el rojo del portero y la olla, el azul de la remera y el palo de escoba, el verde-marrón de los azulejos del fondo) “contaminen” el mundo animado, del mismo modo que sucede con otros aspectos del relato que mencioné al hablar sobre recursos narrativos (el protagonista se duerme cuando la entrevista se detiene por problemas con el micrófono, y en el mundo animado debe buscar un filtro para arreglar el micrófono). Como si los colores más llamativos que había en la

escena donde el personaje se quedó dormido se introdujeran en su sueño. Entonces, partí inicialmente con solo rojo, verde-marrón y azul. Luego de algunas pruebas noté que limitarme a esos tres colores no estaba dando resultados satisfactorios estéticamente, dando una uniformidad excesiva para el mundo cambiante que yo pretendía construir, así que me permití ampliar la paleta incorporando violeta y magenta. Además de esa idea de contaminación, quería jugar con el concepto de polaridad, valiéndome del color tanto para oponer elementos relacionados como para vincular elementos opuestos, como mostraré a continuación con algunos ejemplos.



En este caso, dentro del local de limpieza de manzanas, la escena está iluminada con azul del lado del protagonista Pocarło y con violeta del lado del Limpiador¹. En la escena hay una clara polaridad POCARŁO – LIMPIADOR. Desde la luz podría haber remarcado esto más intensamente contraponiendo luz azul y luz roja. Sin embargo, preferí reservar el uso de luz roja en la escena para el momento de mayor tensión, sobre el final, cuando el LIMPIADOR explica vehementemente el límite de tiempo que pesa sobre POCARŁO, y durante el resto de la escena emplear para el LIMPIADOR una luz un poco más cercana al azul, como es el violeta, suavizando deliberadamente esa idea de polaridad puesto que en el fondo el LIMPIADOR representa cómo POCARŁO se sueña a si mismo de viejo.



PROFUNDIDAD DE CAMPO

En concordancia con lo mencionado respecto a la profundidad espacial y a la iluminación, decidí emplear profundidades de campo intermedias o pequeñas, reforzando el que la acción principal se perciba nítidamente, y el entorno tienda a desdibujarse, a quedar un tanto indefinido.

LENTES, MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y EFECTOS

En la animación 3d se trabaja con cámaras que emulan en prácticamente todos los sentidos a las cámaras de filmación reales. Uno de los criterios que tomé en esta obra fue buscar generar una

¹ En este plano en el lugar del Limpiador de manzanas sale el Padre de pocarło. Una aplicación de la idea de metamorfosis de personajes.

sensación de movimiento permanente, como la que se tiende a experimentar durante los sueños según comenté en la parte 1 de este texto. Para eso decidí valerme de movimientos permanentes de cámara, y de variaciones, en el transcurso de los planos, de la distancia focal (generalmente dentro del rango de lentes angulares) y desplazamientos del sensor. Estos factores combinados generan efectos peculiares en la perspectiva que me resultaron interesantes de explorar y sirvieron para reforzar las sensaciones de enrarecimiento, distorsión y al mismo tiempo fluidez que buscan generar las partes animadas como una de las estrategias para representar lo onírico.

ENCUADRES

Acompañando los criterios de focalización desde lo visual, los encuadres debían estar todo el tiempo ligados al foco de atención del personaje. El equilibrio en los planos estuvo determinado por la esfera de acción del personaje. Es decir, si la acción pasaba por lo que hacía con sus manos, era natural ubicarlo hacia un lado del encuadre en plano medio con sus manos hacia el otro costado; si la acción se daba entre él y otro personaje, ubicarlos a ambos lados del encuadre, acercando progresivamente la cámara hacia la fuente de la tensión dramática del plano. Por ejemplo, cuando POCARLO yace en el suelo y el LIMPIADOR se acerca a él dispuesto a darle muerte, la cámara los toma bastante cerca de ambos extremos del cuadro (más cerca que lo que surgiría de una aplicación directa de la regla de los tercios). Se busca allí elevar la tensión enfatizando la distancia que los separa a medida que esa distancia se achica, y con ella, el tiempo de vida que presuntamente le queda al protagonista. La cámara se va aproximando lentamente al frasco de “cera letal” que el Limpiador tiene en sus manos, el elemento con el que pretende ejecutar el asesinato, pero corrigiendo momento a momento su orientación para conservar la distribución de los personajes en el plano



Fotograma: Desde el extremo derecho del plano, el LIMPIADOR se aproxima a POCARLO decidido a matarlo

No consideré apropiado el uso de planos de establecimiento, puesto que por la plasticidad del espacio y de los escenarios, no había contextos fijos a los cuáles dejar establecidos. En cambio, la amplitud de los planos varía momento a momento guiada estrictamente por las acciones de los personajes y las transformaciones de los espacios.

MOVIMIENTOS Y ACTUACIÓN

Así como mencioné que quería alejarme en mis personajes el aspecto realista o semi-realista que prima en el cine de animación 3d masivo, hay otras dos características típicas usuales en ese cine y en buena medida en la mayoría del cine de animación, que tampoco eran apropiadas para mi relato: la exageración de los rasgos de los personajes, y la exageración de sus movimientos. Con ambas se logran, con mucha efectividad, efectos de comicidad. En mi caso, no quería generar tales efectos (la comicidad, aquí, debía estar dada solamente por lo absurdo del relato). Por ello, opté por un estilo de animación sobrio, con mucha mesura en las inercias, poca deformación de los personajes, y casi sin exageración de los movimientos, buscando movimientos naturales o acaso extraños o distorsionados antes que cómicos. Para construir referencias de esto vi varios films animados, mayormente en 3d, concentrándome en las actuaciones, entre los cuales destacaría: *Bet She'an* (Calvet, 2012), *Spider-Man: Un nuevo universo* (Persichetti, 2018), “*Magadascar*” (Dubois, 2009). Finalmente las actuaciones estuvieron muy marcadas por las referencias concretas que emplee para cada acción (mayormente, yo mismo actuando las escenas).

FOTOGRAFÍA EN EL MUNDO REAL

En la entrevista, el mayor interés está en lo que expresa el entrevistado. Desde la fotografía, la intención es reforzar la atención en sus gestos, resaltar unas pocas pistas sobre quién es este personaje y cómo es su vida, e incitar a escuchar lo que dice. Para ello, se buscó aplanar el espacio para lograr una integración plena personaje-ambiente, que sea de rápida lectura y conduzca siempre a él. Puesto que una de las herramientas técnicas y estéticas de las que me valí para la construcción del mundo animado es el movimiento constante de posición de cámara / distancia focal, para la entrevista era claro que la cámara debía quedarse quieta. Aunque en la historia hay un conflicto entre entrevistado y entrevistadores por cosas que el primero percibe como estrategias experimentales sin sentido aplicadas a la entrevista, en verdad eso solo sucede cuando el entrevistado está dormido, es el comienzo de su sueño, por lo que, como norma general, no era apropiado dotar al resto de la entrevista de características marcadamente experimentales o rebuscadas. En cuanto a la composición, en función de poner el foco sobre el entrevistado, tendí a ubicarlo al centro del plano, o apenas corrido hacia la izquierda con la mirada hacia la derecha donde presuntamente se encuentra su interlocutor / entrevistador. Jugué con algunos elementos llamativos pero simples, de lectura rápida, para enriquecer los planos, sin llevarse sostenidamente la atención del espectador. Habiendo definido previamente que la remera del protagonista sería azul, y disponiendo en la locación de un portero rojo, busqué completar el equilibrio de la composición incorporando un palo de escoba azul a su lado y una olla roja del lado opuesto. Así, busqué generar puntos de tensión a ambos lados del personaje de modo que el equilibrio entre ellos recayera en el personaje. Los encuadres debían regirse por estos criterios de composición, y además debían

permitir, en el montaje, en la medida de lo posible, evitar los jumpcuts sin la necesidad de recurrir a inserts ajenos a la acción de la entrevista. Para eso planteé un plano general frontal, para emplear al comienzo de la entrevista introduciendo al personaje en su contexto, y luego volver a recurrir a él para introducir variación de planos; un plano medio también frontal que sería el encuadre “por defecto” a lo largo de la entrevista; un plano medio corto, nuevamente frontal, como variación del plano medio; y algunos primeros planos y planos medios con otras angulaciones como recursos extra para el montaje. Capturé también inserts de las manos del personaje mientras hablaba, que no usé en el montaje por considerar que no aportaban nada, e inserts del personaje tomado desde la derecha, rompiendo el eje, que resultaron demasiado disruptivos, jugando en contra de la idea de limitar los elementos experimentales fuera del momento del conflicto del personaje con los entrevistadores, por lo que tampoco fueron usados.



Fotograma: Plano inicial de la entrevista

BANDA SONORA

En las partes animadas, tomé al sonido como un campo de experimentación. Inicialmente me planteé la idea de generar múltiples planos sonoros, que contengan desde lo más concreto, legible y referencial, en el primer plano, correspondiente a las acciones de los personajes y su entorno cercano, hasta sonidos acusmáticos¹ en planos lejanos, que generen una sensación de murmullo indescifrable del que ocasionalmente emerjan a primer plano, aclarándose, algunos sonidos referenciales. Así, buscaba dar al sonido el rol de representar un plano de potencialidades que fueran realizándose o extinguiéndose, en consonancia con una sensación que he tenido muchas veces en sueños, y que concuerda con el criterio de profundidad espacial que expliqué

1 Según define el concepto Saitta (2012)

anteriormente. Este criterio contemplaba además que todo el sonido de estas partes llevara un tratamiento especial con efectos que generan un enrarecimiento que lo apartara del “mundo real” de la entrevista. Durante la ejecución, sin embargo, noté algunos problemas con este enfoque. No lograba hallar un equilibrio que preserve la legibilidad de los pocos diálogos que hay en el mundo animado manteniendo la consistencia de criterios entre el tratamiento de esos diálogos y del resto del sonido. Además, en los tramos sin diálogos, sentí que no estaba logrando apoyar el flujo del relato desde el campo sonoro, sino que más bien lo estaba entorpeciendo, agregando una capa de confusión innecesaria a un relato ya suficientemente extraño. Entonces comencé a experimentar con música y allí los resultados fueron mucho más satisfactorios. Componiendo un fragmento musical para cada secuencia o tramo de la animación, incorporando a la música efectos que acompañan las acciones de la animación y reforzando musicalmente el desarrollo de las tensiones, encontré que el campo sonoro aportaba la pieza que faltaba para que el relato se sienta como yo pretendía que se sienta, o al menos más cerca de eso. Me permitía diferenciar las distintas etapas del relato, acompañando los cambios estilísticos que marcaba desde lo visual, a la vez que podía vincularlos mediante la continuidad de algunos aspectos rítmicos o tímbricos. De este modo, al acompañar las acciones con eventos sonoros puntuales integrados a la música, generalmente se volvió redundante la incorporación de foley y solo lo emplee en casos particulares en que lo consideré necesario.

Comentaré brevemente los criterios que consideré para la música de los distintos segmentos animados.

- Primer ingreso al mundo animado: túnel – local de limpieza de manzanas: Esta es una introducción al mundo animado un tanto pesadillezca. Desde la música quería reforzar una sensación de misterio y generar un crescendo de tensión.
- Nacimiento de mi hermanito: Esta escena es una de las que más resaltan al mismo tiempo lo extraño y lo cómico. Desde la música quise reforzar esto mezclando un ritmo simpático con armonías un tanto disonantes.
- Visita abuela: El breve fragmento de visita de la abuela representa una pesadilla corta. Es una sucesión rápida de eventos inesperados que intenté acompañar desde la música con un tempo rápido, una melodía que prepara para un desenlace, y un final tenso.
- Caída al agua: para la escena en que el protagonista se desbarranca y cae al agua quise aportar desde la música una sensación de melancolía. Para eso cree una melodía simple y triste en guitarra¹
- Llegada al mundo animado (caverna): Cuando el protagonista en la entrevista es succionado por una aspiradora, viaja a través de un túnel y va a parar a una caverna oscura. La breve escena en la caverna es un momento de transición que sirve para asociar al personaje en su versión filmada en la entrevista con su versión animada, y mostrar su incertidumbre al llegar bruscamente al mundo animado. Intenté crear una melodía que resalte esa incertidumbre, tratando de generar una sensación de misterio.
- Exterior calle: luego el protagonista está en el medio de una calle hablando con un transeúnte fuera de campo. Este es el único momento en que la música es “in”: representa música sonando en un auto que se aproxima lentamente por la calle. Es música electrónica que intenta parecerse a las que suelen escucharse viniendo de autos en la vida real.

1 Esto es, una guitarra virtual (VST).

- Interior local de limpieza de manzanas: aquí el Limpiador de manzanas le cuenta al protagonista su misión en el mundo animado y le comenta el límite de tiempo que pesa sobre él. Todo gira en torno al tiempo y la prisa. La música contiene varios ruidos de reloj marcando el pulso.
- Calesita: para la escena de la calesita intenté hacer un vals, porque es el género que típicamente se asocia a las calesitas. Como detalle, la voz principal es un acordeón, lo que se enlaza con la escena anterior donde el personaje menciona su “acordeón” (aunque cuando lo vemos es otra cosa)
- Monte: el personaje sube por un monte. Avanza con decisión acercándose a la Silueta. Acá busqué acompañar el avance del personaje con el ritmo, marcado con instrumentos y también con el canto de grillos.
- Desierto: ahora el protagonista camina por una especie de desierto, perseguido por un personaje hostigador. El salto de la escena anterior a esta en cuanto a escenografía, luz, e incluso dirección de movimiento del personaje es muy brusco. Desde la música busqué trabajar la continuidad, para enlazarlas, pero sumando nuevos elementos de oscuridad (más que nada ejecutados a través de percusión orquestal) en función de la presencia del personaje hostigador, luego de “vacas en conserva” y más tarde de otro personaje siniestro.
- Fila local: el protagonista rueda por un barranco y cae en una fila de espera para entrar en el local de limpieza de manzanas. Aquí quise hacer un descanso musical, empleando foley (voces de multitud) y efectos especiales y prescindiendo de una melodía para transicionar hacia la parte más densa del relato y más cargada musicalmente que vendrá luego.
- Pelea: durante el comienzo de la pelea del protagonista con el limpiador de manzanas se continúan los criterios anteriores, empleando muchos efectos sonoros intentando en este caso generar una sensación de descolocación.
- Escena del truco del mantel: esta es una escena clave en el mundo animado, aquí se da el segundo punto de giro de la historia. Con instrumentos orquestales (violín, cello, gongs) intenté generar un crescendo de tensión acompañando la acción que pone al protagonista al borde de la muerte. Luego un momento de suspenso, y finalmente se relajan todas las tensiones cuando el protagonista logra sortear satisfactoriamente el problema.
- Escena del filtro: el protagonista se encuentra finalmente con el filtro que necesitaba. La relajación de la tensión / éxito con que culminó la música de la parte anterior se continúa, intentando agregar ahora una sensación de misterio y remarcar el asombro del personaje cuando mira el filtro.
- Penúltima escena del mundo animado: el protagonista ya tiene el filtro, pero se queja de que no puede respirar. El limpiador de manzanas le da instrucciones para armar la aspiradora, pero unas babosas se escapan de un frasco que él sostiene y van hacia el protagonista. Esta es como una última batalla donde el protagonista queda finalmente indefenso. Quise construir un ritmo vibrante, espasmódico, generando un crecimiento de tensión y enrarecimiento hasta culminar en un estallido, acompañando la acción. La particularidad de la música en esta parte, en función de lograr esas sensaciones con el ritmo, es que usé un compás irregular.

- Escena final del mundo animado: con los restos del estallido en que culminó la escena anterior se forma la Silueta. Ella y el protagonista se besan. Quise crear una melodía dulce, con una sensación de culminación.

En la entrevista, la mayor parte del tiempo, desde el sonido se apunta a privilegiar la inteligibilidad del texto y a integrar al personaje en su entorno con naturalidad. La única excepción es cuando, como parte del relato, en un momento dado se introducen problemas de sonido, y allí se juega con efectos y algo de música porque ese fragmento de la entrevista representa el comienzo de un sueño.

CONCLUSIÓN

El desarrollo de este proyecto fue largo y algo accidentado (circunstancias personales me forzaron a casi detenerlo en más de una ocasión; además tuve que filmar durante una época de cuarentena, con ciertas limitaciones derivadas de ello). En este momento, eso solo significa que la satisfacción de concluirlo es aún mayor.

Evaluar los resultados todavía no me es sencillo porque aún me siento adentro del proyecto. En esta carpeta he desarrollado todo lo que hice y por qué lo hice. Son pocas las cosas que cambiaría de eso en retrospectiva, pero al mismo tiempo, son varias las que no repetiría en otros proyectos en el futuro. Por ejemplo, la experiencia de encarar el proyecto de manera unipersonal y no grupal, aunque fue valiosa y funcionó bien en este caso, no me parece la ideal en general. Las colaboraciones que recibí (concepts y voces de algunos personajes) y las observaciones y consejos de mi asesora aportaron mucho al proyecto, y me dejaron con ganas de que el próximo proyecto en que participe sea en equipo.

Una de las reglas que sostuve durante el proyecto fue la de tomar las limitaciones de producción como incentivos para buscar soluciones creativas. Es una filosofía que me sigue pareciendo acertada, y considero que rindió sus frutos, pero hay uno o dos aspectos en que pienso que la llevé demasiado lejos. Por ejemplo, durante el armado de los personajes 3d, en particular en la etapa de rigging (cuando se arma el esqueleto con que luego se animará a los personajes), me topé con una dificultad en las manos de los personajes que hacía que los dedos tendieran a torcerse de maneras extrañas. Luego de algunos intentos infructuosos de solucionarla, decidí dejar a los esqueletos con esa limitación pensando que podría resultar interesante jugar con eso en la animación. No fue así, fue una limitación un poco engorrosa, que aunque finalmente no resalta demasiado, puede haber perjudicado en alguna medida los resultados. Otro aspecto en que las limitaciones de producción pueden haber atentado un poco contra la calidad de la obra, fue el hecho de rodar durante tiempos de cuarentena. Claro que cuando planeé ese rodaje, algunos meses antes, y pedí mis vacaciones en el trabajo y organicé mis compromisos en los meses venideros en función de el, no podía saber que en esas fechas estaríamos inmersos en una pandemia. El asunto es que tuve que llevar adelante el rodaje con algunas limitaciones. No es que el modo en que filmé haya resultado tan diferente del planeado, ni que el resultado diste demasiado del que buscaba, pero hay algunos aspectos de la fotografía (encuadres, control de la luz, foco) que por falta de ciertos elementos y de alguna persona extra para ayudar se vieron un poco afectados.

Fuera de esos detalles, me siento muy afortunado y satisfecho por haber cumplido todas o la mayoría de mis metas con el proyecto. Quise contar algunos sueños reales y lo hice. Quise inventar otros y combinarlos en una historia y lo hice. Quise usar animación para armar mundos oníricos y considero que lo hice. Por otro lado, en la introducción pregunté retóricamente “¿A quién no le gusta contar sus sueños?”. Cabe preguntarse ahora, como contrapartida, a quién le gusta escuchar sobre sueños ajenos, y ahí la historia cambia: lo que siempre fascina al soñador que cuenta sus sueños, no suele interesar tanto quienes lo escuchan. Yo quería contar todas estas cosas que conté, y quería contarlas así como las conté, pero quería también tratar de crear una vivencia por lo menos entretenida, y en lo posible interesante y hasta significativa para otras personas, no solo para mi. Que dispare ideas, preguntas, sensaciones poco frecuentes. Todavía no puedo saber con certeza

en qué medida me acerqué a lograr eso. Pero lo que es seguro es que durante este proceso entraron en juego una gran cantidad de herramientas adquiridas durante la carrera y algunas otras que adquirí primero en mi tiempo libre, y luego consolidé en mi trabajo, de un modo novedoso para mí, que resultó arduo y desafiante, y que me llevó a incorporar a su vez otras herramientas nuevas, tanto en lo técnico como en lo conceptual. Así, como etapa cúlmine de la carrera de grado, este trabajo final fue un proceso muy rico de aprendizaje y consolidación, y más allá de hallarme muy contento con los resultados, e independientemente de cuánto se correspondan estos a mis metas iniciales, lo más gratificante, aparte de cerrar satisfactoriamente esta etapa, es saber que ahora estoy mucho mejor preparado para cumplir las metas que me proponga en el próximo desafío que encare en la creación audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

- Borges, J. L. (1986). El sueño de Lewis Carroll. *EL PAÍS*. Recuperado de http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/15/nubesyclaros/textos/borges.html
- Buñuel, L. (1981). *Mi último suspiro*. Madrid, España: Taurus.
- DeAngelis, T. (2003, November). *Considering Creativity--The dream canvas*. *Monitor on Psychology*, 34(10). <http://www.apa.org/monitor/nov03/canvas>
- Dream. (s. f.). En *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com>
- Fellini, F. (1984). *El lenguaje de los sueños de Fellini*. *Rolling Stone*. Recuperado de <https://enfilme.com/notas-del-dia/federico-fellini-y-sus-seis-consejos-para-hacer-cine>
- García, F. (2015). *Técnicas de guión cinematográfico: la anticipación como acción resolutiva* (Doctorado). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/29494/1/T35960.pdf>
- Harper, G. & Stone, R. (2007). *The unsilvered screen*. London: Wallflower.
- Herrera, M. (2004). «La Nariz», de Nicolai Gogol. *Gramma*, 19, 47-60. Recuperado de <https://p3.usal.edu.ar/index.php/gramma/article/view/243>
- Hobson, J. (2002). *Dreaming: An introduction to the science of sleep*. Oxford: Oxford University Press.
- Jay, M., & Martín, F. L. (2007). *Ojos abatidos*. Madrid, España: Akal.
- Gogol, N., 1972. “La Nariz”, *El Capote Y Otros Cuentos*. Madrid: Espasa-Calpe, pp.61-74. (Obra original publicada en 1836)
- Levine, M. (2012). *A Ribbon of Dreams — Magazine — Walker Art Center*. Recuperado de: <http://www.walkerart.org/magazine/2012/dreams-cinema-history-matt-levine>
- Luna, A. (2018). El surrealismo, el arte póstumo de Apollinaire. EL MUNDO. Recuperado de <https://www.elmundo.es/elmundo/2008/11/07/cultura/1226069435.html>
- Mamet, D. (2007). *Dirigir cine*. MADRID, ESPAÑA: EL MILAGRO
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles: Silman-James Press.

- Rascaroli, L. (2002). *Kinema : : A Journal for Film and Audiovisual Media*. *Kinema.uwaterloo.ca*. Recuperado de: <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=141>
- Rosselli, Diego. (2000). *Brief history of dreams*. *Revista de neurologia*. 30. 195-8.
- Saitta, C. (2012). La banda sonora, su unidad de sentido. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 183-201.
- Salto de corte. (2020). En *Educalingo*. Recuperado de <https://educalingo.com/es>
- Triquell, X. (2010). *Contar con imágenes*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Walker, J.A. (1983). *Dream-Work and Art-Work*. *Leonardo*, 16, 109 – 114. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/1574795?origin=crossref&seq=1>

VIDEOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

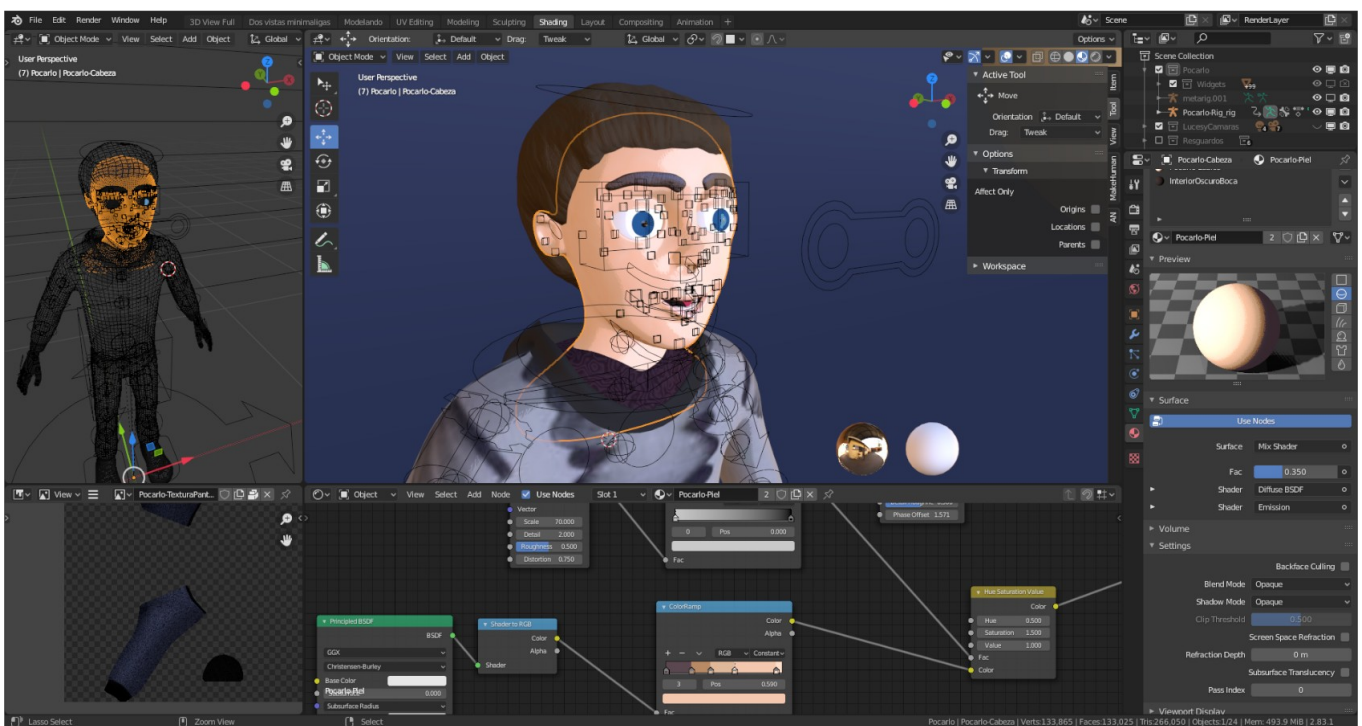
- Alexeieff, A. y Parker, C. (Directores). (1963) *La Nariz* [Película]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XCKVKCu1c5E>
- Buñuel, L. (Director). (1930). *La edad de oro* [Película]. Vicomte de Noailles.
- Buñuel, L. (Director). (1965). *Simón del desierto* [Película]. Gustavo Alatríste.
- Calvet, D. (Director). (2013). *Bet She'an* [Película]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-TVN-CQ250g>
- Cervone, T. (Director). (2020). *¡Scooby!* [Película]. Warner Animation Group, Hanna-Barbera, Atlas Entertainment, 1492 Pictures.
- Clapin, J. (Director). (2019). *I lost my body* [Película]. Xilam.
- Cohen, E. y Cohen, J. (Directores). (1991). *Barton Fink* [Película]. Circle Films.
- Cronenberg, D. (Director). (1991). *Almuerzo desnudo* [Película]. Twentieth Century Fox
- Dubois, B. (Director). (2009). *Madagascar: Carnet de voyage* [Película]. Sacrebleu Productions.
- Fellini, F. (Director). (1963). *8½* [Película]. Cineriz.
- Folman, A. (Director). (2013). *El congreso* [Película]. Pandora Filmproduktion.
- Gerstein M. (Director). (1966) *La Nariz* [Película]. Recuperado <https://www.youtube.com/watch?v=YVZleGmQ4Os>
- Gondry, M. (Director). (2004). *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* [Película]. Anonymous Content.
- Ghondry, M. (Director). (2006). *Soñando despierto* [Película]. France 3, Cinéma Canal+.
- Guillian, T. (Director). (2013). *Teorema zero* [Película]. Zanuck Independent, Mediapro Studios, Voltage Pictures.
- Hunt, P. (Director). (1977). *Los viajes de Gulliver* [Película]. Belvision.
- Kaufman, C. (Director). (2008). *Synecdoche, New York* [Película]. Sidney Kimmel Entertainment.
- Kon, S. (Director). (2006). *Paprika* [Película]. Madhouse.
- Laloux, R. (Director). (1973). *El planeta salvaje* [Película]. Argos Films.
- Linklater, R. (Director). (2001). *Despertando a la vida* [Película]. Carolco Films.
- Lynch, D. (Director). (1986). *Terciopelo Azul* [Film]. De Laurentiis Entertainment Group.
- Lynch, D. (Director). (2001). *Mulholland drive* [Película]. Studio Canal.

- Lynch, D. (Director). (2010). Interview Project [Videos]. Recuperado de: <http://interviewproject.davidlynch.com>
- Méliès, G. (Director). (1911). *Baron Munchausens dream* [Película]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0hN83ykX644>
- Miyazaki, H. (Director). (2001). El viaje de Chihiro [Película]. Studio Ghibli.
- Piovesan, N. (Director). (2018). Robot Will Protect You [Película]. Chaosmonger Studio.
- Ramsey, P., Rothman, R., & Persichetti, B. (Directores). (2018). Spider-Man: Un nuevo universo [Película]. Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment.
- Selick, H. (Director). (2009). Coraline [Película]. Laika, Pandemonium LLC.
- Shapiro, K. (Director). (1974). *The Groove Tube* [Película]. Levitt-Pickman
- Svankmajer, J. (Director). (1988). *Alicia* [Película]. Condor Films

ANEXO: SOFTWARE

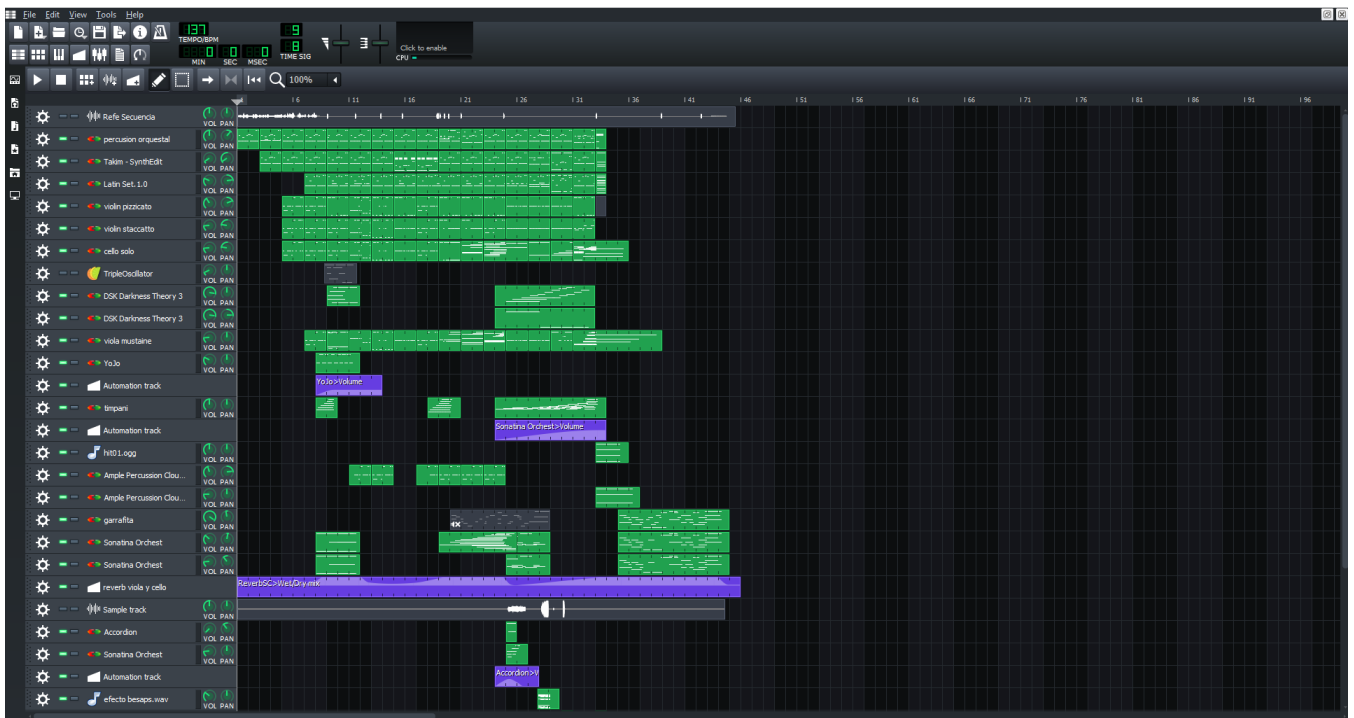
Ya que este proceso y proyecto estuvieron atravesados de pies a cabeza por lo digital, quisiera mencionar brevemente el software empleado para su concreción.

El programa central que me permitió crear “el mundo animado” (y que además es mi herramienta principal en mi trabajo) es la suite de creación 3d de código abierto Blender. Este software profesional, libre y gratuito, brinda todo lo necesario para llevar a cabo todas las etapas de la creación 3d, e inclusive también dibujo y animación 2d (que aproveché para el desarrollo de storyboard y para crear y animar algunos personajes).



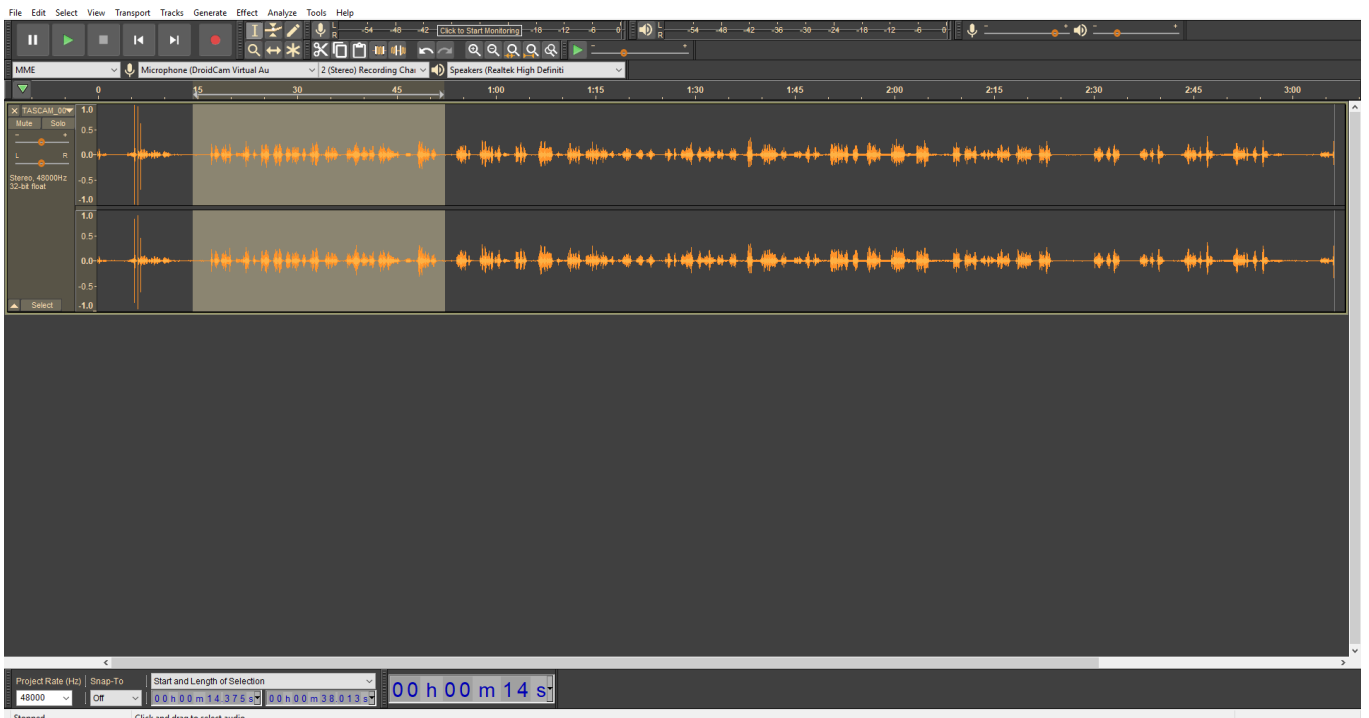
Interfaz de Blender 2.83. Ajustando los parámetros del material de la piel de Pocarlo

Para componer la música usé otro programa de código abierto, LMMS. Aquí conté con una limitación, que es que no logré tener previsualización sincronizada de las animaciones con la música. Como solución, fui exportando para cada sección, desde el programa de edición de video, una pista de audio con clicks señalando cada instante de la acción que quería remarcar en la música. En línea con lo que mencioné en la conclusión sobre tomar las limitaciones de producción para buscar soluciones creativas, de esta limitación surgieron algunos hallazgos interesantes.



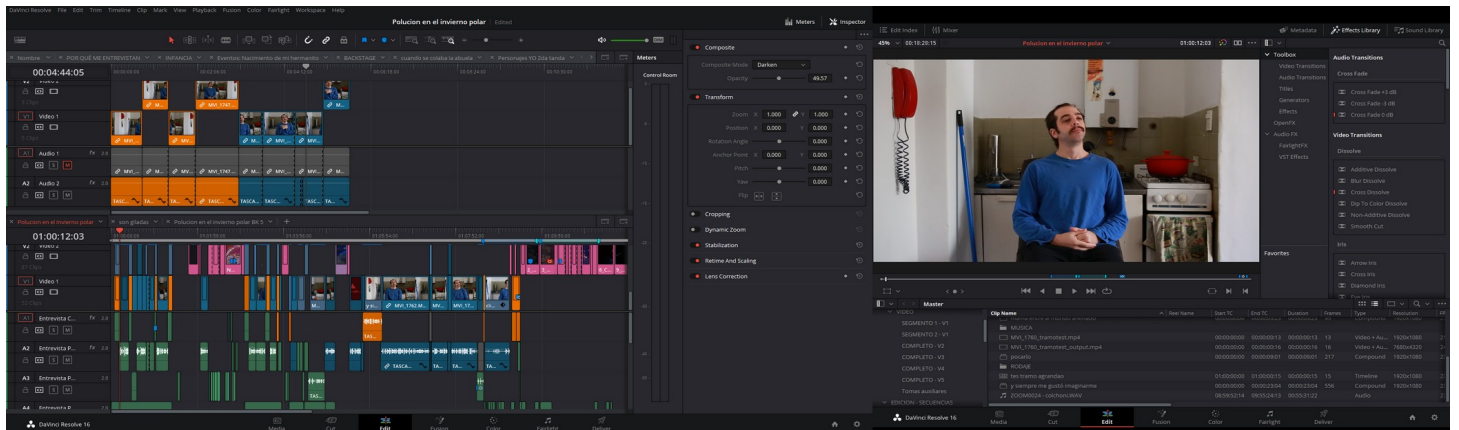
Intefraz de Lmms 1.2.1. Editando la música de las últimas dos escenas en el mundo animado

Audacity, otra herramienta de código abierto, enfocada a la edición de audio, me resultó útil para ciertas limpiezas de sonido y algunos efectos.



Interfaz de audacity 2.4.1, editando el audio de una toma.

Para la edición de video el software elegido fue el único de código cerrado (aunque también gratuito) que empleé en el proyecto: Davinci Resolve



Interfaz de Davinci Resolve 16. Espacio de trabajo de edición.

Por último quiero mencionar también el software que usé durante la preproducción, para ordenar las ideas principales, dejar registro de todas las pequeñas ideas, y finalmente armar escaleta-mind map que mostré en el apartado sobre guión, que es el programa de mapas mentales de código abierto Xmind 8.