

COLECCIÓN
Poéticas Audiovisuales

Poéticas de la **Animación Argentina** 1960 - 2010

Córdoba, Rosario y Buenos Aires

Alejandro R. González y Cristina Siragusa (Editores)



EDITORIAL LA BARBARIE





Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires por Alejandro R. González y Cristina Siragusa (Editores) se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Poéticas de la
Animación
Argentina
1960 - 2010

Córdoba, Rosario y Buenos Aires

Alejandro R. González y Cristina Siragusa, Editores.

Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires /

Cristina Siragusa ... [et.al.] ; edición literaria a cargo de Alejandro R. González y Cristina Siragusa. - 1a ed. - Córdoba : La Barbarie, 2013. 150 p. ; 20x14 cm. - (Poéticas Audiovisuales / Cristina Siragusa)

ISBN 978-987-28925-4-8

1. Investigación. 2. Audiovisual. I. Siragusa, Cristina II. González, Alejandro R., ed. lit. III. Siragusa, Cristina, ed. lit. CDD 778.5

Diseño de tapas e interior: María Eugenia Fiorenza

Agradecemos muy especialmente a Juan Pablo Zaramella por permitirnos el uso del diseño de la monjita del film Lapsus (2007) para la ilustración de tapas.

Editorial La Barbarie

Figuerola Alcorta 251 6° A

Tel. : (0351) 155181602

5000 - Córdoba

República Argentina

e-mail: labarbarieeditorial@gmail.com



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
VILLA MARÍA

Rector (en uso de licencia): Abog. Martín Rodrigo Gill

Vicerectora (a cargo del rectorado): Cra. María Cecilia Ana Conci

Directora del Instituto de Investigación: Dra. Ana Carmen Galimberti

Decano del Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Humanas: Abog. Luis Alberto Negretti

Secretaria de Investigación y Extensión: Dra. María Mercedes Civarolo

Equipo de Investigación
Animación en la Argentina

Poéticas de la Animación Argentina 1960/2010

Córdoba, Rosario y Buenos Aires

[ÍNDICE]

1. Prólogo. Alejandro R. González y Cristina Siragusa.	p.9
2. Introducción	
2.1 La invisible indefinición de animación. <i>Alejandro R. González</i>	p. 12
2.2 La invención animada bajo estudio: bitácora de una investigación sobre el audiovisual. <i>Cristina A. Siragusa</i>	p. 23
3. Enseñanza - aprendizaje de animación en Argentina	
3.1 Argentina, ¿Cuna de animadores?. <i>Alejandro R. González</i>	p. 30
3.2 Relatoría de un Trabajo Final de Grado animado. El acto de creación desde/en la universidad. <i>María Eugenia Fiorenza, Carolina Inés Segre</i>	p. 39
4. Espacios Expositivos	
4.1 Pantallas para la Animación en y de Argentina. <i>Alejandro R. González</i>	p. 47
4.2 Tiren dibujitos, muchachos: Caloi en su Tinta, mucho más que TV. <i>Alejandro R. González</i>	p. 57
4.3 Homenajes/2010: la animación argentina en Annecy. <i>Cristina A. Siragusa, Camila Ré</i>	p. 71
4.4 Rebeldes con causa: Animación Argentina en video e Internet. <i>Alejandro R. González</i>	p. 76
5. Foco en Rosario	
5.1 Luis Ricardo Bras: La búsqueda de un cine puro en la animación experimental . <i>Bárbara Poszkus</i>	p. 86
5.2 Cooper(axión) animada: una experiencia cuadro por cuadro. <i>Cristina A. Siragusa</i>	p. 91
6.Foco en Córdoba	
6.1 "Orson», primera serie animada de TV en Córdoba. <i>Paula Asís Ferri</i>	p. 98

6.2 Miguel De Lorenzi, precursor cordobés de la gráfica en movimiento. <i>María Eugenia Fiorenza y Carolina Segre</i>	p. 104
7. Adaptaciones y homenajes animados	
7.1. El papel de la adaptación en el cine de animación argentino entre 1960 / 2010 <i>María Luz Cantisani Rovasio</i>	p. 113
7.2 Las dos caras de Isidoro: de la historieta a la película. <i>Daiana Cristaudo, María Luz Cantisani Rovasio</i>	p. 122
7.3 Dibujando a García Ferré: animaciones desde Rosario. <i>Cristina A. Siragusa, Paula Asís Ferri</i>	p. 129
8. Foco en animadores	
8.1 El fantástico mundo animado de Pablo Rodríguez Jáuregui. <i>Alejandro R. González</i>	p. 136
8.2 Juan Pablo Zaramella	p. 145
8.2.1 Indagando el estilo de Juan Pablo Zaramella, representante de la animación en Argentina. <i>María Luz Cantisani Rovasio, Lucas Darío Charra, Carolina Hernández, Bárbara Poszkus</i>	p. 146
8.2.2 La dimensión sonora del universo Zaramella. <i>Paula Asís Ferri</i>	p. 153
9. Referencias bibliográficas	p. 160

1

Prólogo

Este libro es fruto del trabajo colectivo de un grupo de personas con distintas edades, trayectorias y saberes; que organizados como grupo de investigación en el ámbito de una universidad pública estatal del interior de Argentina, decidimos observar algo que nos motiva y apasiona: la animación. Obra artística, fenómeno integrante de la cultura de masas, práctica profesional especializada, objeto del fanfiction, entre otros, la animación se despliega de manera persistente y cotidiana en nuestra experiencia, seduciendo y provocando a nuestra imaginación desde temprana edad. La animación es por definición el terreno de lo imposible, de lo aberrante en términos de las leyes del mundo, y justamente por ello es el exponente privilegiado de la creación humana.

Pero aunque resulte paradójico, también somos conscientes del lugar de menor valía en que se ubica a la animación frente al resto del audiovisual, y estamos convencidos que una de las causas de esta errónea percepción es el poco conocimiento que existe acerca de fenómeno animado. En este sentido es que realizamos este aporte, que sin lugar a dudas tiene sabor a poco. La dimensión de nuestro objeto de estudio, la animación argentina, es mucho más amplia de lo que nuestros supuestos iniciales nos permitieron estimar. Nuestro recorte, como todo recorte, es arbitrario pero hace énfasis en la producción animada de los principales núcleos urbanos del país; priorizando los realizadores y obras del interior en el período 1960 / 2010 aproximadamente, y por lo tanto trae a un plano visible a los sectores menos conocidos del panorama animado previo a la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual.

Versiones previas de algunos de los textos incluidos han sido presentados en diferentes Congresos y Jornadas, es decir han transitado un espacio en realidad dual: los trayectos del mundo académico; pero también han seguido itinerarios ligados a compartir nuestras ideas con diversos artistas y realizadores de nuestro país. Esta doble presencia responde absolutamente a nuestra doble posición en el campo: porque nos constituimos en investigadores-creadores, porque bregamos por el diálogo constante desde el ejercicio del hacer entre prácticas de indagación científica y prác-

ticas de creación, es decir nos posicionamos como sujetos que cuestionan las barreras que separan las actividades propias de lo que a veces parecerían ámbitos aislados.

Agradecemos a todos los colegas que a través de debates, comentarios y sugerencias nos orientaron en la búsqueda. Seguramente este libro – como todos – contiene errores, los cuales esperamos que nos señalen ingresando a nuestro blog multimedia <http://www.animargentina.com.ar>, donde continuaremos publicando información a medida que ampliemos nuestra búsqueda, y donde podemos entrar en contacto directo.

Alejandro R. González y Cristina Siragusa, Editores.



2

Introducción



2.1

La invisible indefinición sobre la animación¹

Alejandro R. González

El cine, que nació de la animación, la empujó luego a la periferia, para acabar convirtiéndose al final en un caso particular de la animación.

Lev Manovich, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*.

Nuestro entorno cotidiano abunda en animaciones: en nuestro televisor, en nuestra computadora, en nuestro teléfono celular, en pantallas gigantes en la calle, en casi todas partes podemos ver distintos tipos de animación. Sin embargo, no relacionamos eso que vemos con lo que entendemos como animación; y encontrar una definición ya dada y precisa sobre lo que la animación **es** resulta un esfuerzo que no brinda demasiados resultados. Un relevamiento de la bibliografía utilizada en los cursos de grado y posgrado de animación tampoco resulta demasiado esclarecedora. Para Laybourne “Animation is art in movement. More, it is the art of movement” (1998:12)². Taylor señala que: “La animación es definida normalmente como la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles” (2000:7). Patmore considera que “La animación es el arte de capturar una serie de movimientos individuales, ya sea en película o en formato digital, y repetirlos en rápida sucesión para dar la ilusión de movimiento” (2004:6). Si bien estas definiciones nos acercan al campo, estamos convencidos que carecen de precisión suficiente, puesto que podrían aplicarse para delimitar al cine, al video, y cualquiera de las artes audiovisuales en general.

Por otra parte, otros autores evitan arriesgar una definición más específica, implicando la existencia de un vacío conceptual. Chong (2011) afirma que no es sencillo generar una noción absoluta de lo que es la animación. Denslow (1997) señala en este sentido que, sin importar cuál sea la defini-

1 Una versión preliminar de este texto bajo el título *¿De qué hablamos cuando hablamos de animación?* fue publicada en AVANCES, Revista de Artes Nro 21, 2012/2013 (Centro de Producción e Investigación en Artes de la Facultad de Artes, Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, UNC).

2 *La animación es arte en movimiento. Es más, es el arte del movimiento*. Traducción propia.

ción de animación que se enuncie, ésta se verá desafiada por los avances tecnológicos utilizados para producir y distribuir animación. En la misma línea, y no sin cierta ironía, Bendazzi (2007) indica que respecto de la animación “se puede investigar su fenomenología, pero no se puede establecer una ontología”. Tratando de poner un poco de luz en este oscuro panorama, Wells (1998) observa que la mayoría de las definiciones de animación sirven para aplicarse a las técnicas de animación más tradicionales, pero que resultan insuficientes para cubrir el espectro de las nuevas técnicas digitales, y considera un buen punto de partida el concepto de animación desarrollado por Norman McLaren – quizás el animador más relevante de todo el siglo XX:

La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto la animación es *el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros*. (McLaren, 1995 Cit. en Furniss:1998. La itálica es nuestra).

Todas las definiciones concuerdan en el carácter cinético de la animación, pero la propuesta por McLaren supera esa base para ser más abarcadora y, a la vez, sumamente poética. Para este artista la animación tiene un carácter intangible, inmaterial, aquello que puede percibirse pero no se puede tocar, casi rozando con lo mágico, con lo divino. *Animar* en su sentido más primitivo puede ser traducido como *dar ánima*, que es el término latino para *alma*; por ende la expresión animación implica “dar vida”. Esta visión del animador como “dios” es muy celebrada, de hecho suele encontrársela frecuentemente en la bibliografía, y surge habitualmente en las conversaciones que se mantienen entre los animadores. Frank Thomas y Ollie Johnston (1995), dos del “grupo de los nueve viejos”³ de Disney, en su texto pionero sobre animación utilizan constantemente la metáfora de la *ilusión de vida*.

Las revisiones expuestas tienen en común la noción de que la animación es movimiento. Esto también podemos relacionarlo con la idea de “dar

3 “El grupo de los nueve viejos” (*nine old men*) era el mote con el que el propio Walt Disney se refería al grupo de los nueve jóvenes animadores (luego supervisores de animación, y luego directores) que habían empezado su carrera junto a él y habían participado de *Blancanieves* y *los siete enanos*. El término “grupo de los nueve viejos” era aplicado por la prensa de la época para referirse a los nueve ministros de la Corte Suprema norteamericana del Presidente Roosevelt, de ahí el mote que Disney usaba en broma.

vida", puesto que el hombre (primitivo) siempre atribuyó vida a aquello que tiene movimiento. Otro aspecto compartido es que la mayoría se refiere a la animación como Arte; pero preguntarnos *¿Qué es el Arte?* excedería por mucho el alcance de nuestro trabajo. Coincidimos en ambas apreciaciones, pero las consideramos incompletas en el marco de nuestras preocupaciones.

Encontramos que existen varias definiciones de animación según en qué ámbitos nos ubiquemos. El espacio de la academia nos brinda todas aquellas que enumeramos anteriormente. Si nos situamos en otra vereda, desde el lugar del mercado y del espectador, la animación podría definirse como un *género audiovisual infantil*. Desde este punto de vista, films animados como *Avatar* (Cameron, 2009) o *Gravedad* (Cuarón, 2013) no se conciben como obras de animación. Sin embargo, si la animación es un género audiovisual, el cine de *acción en vivo* o de *acción real*⁴ también debería serlo. Bendazzi señala que el género es un concepto que cobra sentido sólo dentro de un lenguaje (por ejemplo, en la literatura existe la novela rosa, el policial; en la pintura el retrato, el paisaje; en el cine el western, el film de aventuras, etc.). El género brinda al espectador garantías de que eso que verá, es lo que él desea:

Quien ama el musical disneyano *La Bella y la Bestia*, tiene fuertes probabilidades de sentirse incómodo con los films abstractos. La comicidad de peleas con tortas de crema de *Bugs Bunny* desentona en relación a los aforismos (animados) de la Europa Oriental en la era comunista. Por lo tanto, existen muchos géneros dentro de la animación. (Bendazzi, 2007:71)

La animación, entonces, supera la noción de género, estableciéndose como una forma audiovisual con derecho propio, tanto como la acción en vivo. De la misma manera que en el campo de éste último, en el de la forma animada podemos encontrar ficciones – que se corresponden con los géneros clásicos y con las actuales tipologías de géneros híbridos (comedia musical, drama histórico, comedia romántica de acción, etc.) – y documentales / no ficciones. El realizador contemporáneo puede elegir entre la animación o la acción en vivo para contar una historia, pero la forma audiovisual elegida provocará obviamente diferentes narrativas: no será posible contar lo mismo exactamente de igual modo, puesto que

4 Por *acción en vivo* o *acción real* (*live action*) nos referimos a la forma más común del audiovisual, donde se utiliza una cámara que registra algún referente (por ejemplo, actores en una escenografía en el caso de una producción de tipo ficcional; a un entrevistado en el caso de un documental, etc.)

cada forma tiene sus elementos distintivos que la caracterizan.

Por supuesto, existen algunos géneros que – al menos hasta el momento – sólo encontramos en la acción en vivo. Son aquellos que nacieron en el universo televisivo y su propia esencia está en lo irreplicable, en el vivo: el reality, el magazine, el informativo son algunos ejemplos que nos vienen a la mente. Pero como contrapartida, actualmente el cruce entre el audiovisual y el diseño gráfico genera un área a la cual hemos denominado de *Gráfica Audiovisual* cuyas producciones – piezas de program packaging y motion graphics, mayormente televisivas – son impensables fuera de la forma animada.

Consideraciones técnicas

Una de las definiciones de animación más antiguas y difundidas que podemos identificar es la de ASIFA⁵: “El arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento a través de la manipulación de todas las variedades de técnicas distintas a los métodos de registro de acción real”. Esta concepción nuevamente indica “arte” y “movimiento”, pero también menciona en forma explícita un factor ineludible en cualquier concepción de arte: la *técnica*. La definición de animación de ASIFA data de 1960, momento donde era factible describir una oposición entre la *acción real* y la animación. Estas dos entidades se encontraban separadas, precisamente, por la técnica.

Si asumimos que la animación es sólo una técnica particular para producir imágenes en movimiento, tal vez podríamos indicar que *Avatar* sí es animación. Pero esto sería simplificar el problema; o bien generar uno nuevo en otra dirección. Como ejemplo vale citar que el director James Cameron, en el material promocional de *Avatar*, menciona:

Creo que lo que la gente debe tener bien en claro es que esto no es una película de animación. Estos actores no se pararon para dar un discurso y hacer un rol sólo de voz, para que entonces los animadores vayan los dos años siguientes y creen lo físico de la performance (20th Century Fox, 2009)

5 ASIFA es la sigla de *Association Internationale du Film d'Animation* (Asociación Internacional del Cine de Animación), una asociación fundada en 1960 que promueve la comprensión de las culturas a través de la animación.

El fuerte posicionamiento que realiza Cameron para que *Avatar* no sea leída como animación – acompañado también de una encarnizada defensa por parte de los actores y de los principales responsables de la producción, que también puede observarse en el mismo material promocional mencionado – es un indicador de que, en alguna forma, **ser animación** es contraproducente. La intención de Cameron es invisibilizar al dispositivo técnico que le da entidad a su film, o al menos minimizarlo indicando que es absolutamente neutro: lo que vemos es la actuación de los actores, no es la interpretación de un animador. Lo irónico de la situación es que la técnica empleada, *motion capture*, es una técnica muy reconocida en el medio como animación y donde la labor del animador es imprescindible, puesto que es imposible utilizar el material tal como proviene del dispositivo de captura. Cameron intenta invisibilizar la técnica, porque si la reconociera, su producto sería tipificado en una luz poco favorable: sería “sólo” una animación.

Nos llama mucho la atención cuando Bendazzi (2007:70) señala que:

Entre 1895 y 1910 aproximadamente, el término *animated* se aplicó justamente a lo que hoy nosotros consideramos contrapuesto a nuestro objeto de estudio, que llamamos *live action* o “cine de verdad”, “cine de acción real”. Entonces se decía “fotografía animada”; poco más tarde entró en vigor la expresión, igualmente rudimental, de *motion picture* o *moving picture*; mientras que *animated cartoon* se oficializó recién con la publicación del primer libro escrito sobre esa materia (Lutz, 1920).

En su texto, dicho autor nos indica que la polarización animación – acción en vivo que da sentido a la definición de ASIFA no es algo dado, sino que en el principio todo era “animado” y la oposición se fue gestando a lo largo del tiempo. En sentido estrecho, el cine es una reconstrucción del movimiento a partir de imágenes fijas, y por ende el cine también es animación. Pero, ¿Qué es lo que hace que el cine se erija como la forma audiovisual dominante? ¿Qué hace que a la animación se la defina a partir del cine, y no al revés? ¿Por qué en el discurso actual la animación está subordinada como un área menor del cine?

En el campo de lo que llamamos cine, encontramos que la cámara es el artefacto técnico por excelencia. El cine se hace con una cámara, la técnica es la técnica de la cámara, la cámara es la técnica dominante en el cine. En el caso de la animación, ¿existe alguna técnica dominante? Furniss (2008) menciona que durante la mayor parte del siglo XX, las técnicas

de celuloide dominaron la industria mundial de la animación comercial, y el “estilo Disney” fue considerado el ideal para la animación 2D. Esto trajo como consecuencia que la técnica más asumida en el imaginario de los espectadores haya sido la técnica del dibujo animado al estilo del reconocido estudio norteamericano (en nuestro país podríamos hablar de García Ferré, cuyo estilo fue muy influenciado por el norteamericano). De la misma manera y ante el predominio de la animación 3D por computadora en la animación comercial de largometraje, podríamos adherir a Wells (2008) cuando postula que el “estilo Pixar” es el estilo imperante en la actualidad, conformando un nuevo tradicionalismo en el cual la técnica 3D reemplaza al dibujo. Sin embargo, este dominio se da en el caso de la animación comercial, producto de un estudio y un sistema de producción donde es necesario repartir actividades entre numerosos obreros. Fuera del dominio de la animación industrial, las producciones animadas explotan en múltiples exponentes y no es posible encontrar una única técnica o un único estilo dominante.

La mayoría de la bibliografía disponible sobre animación focaliza, justamente, en el *saber-hacer* técnico, desaprovechando la gran cantidad de aspectos posibles de analizar en las obras animadas y que están relacionados a lo narrativo, lo temático, lo estilístico y poético, por citar algunos. Los textos generan tipologías sobre las técnicas, organizándolas sobre algunos de los siguientes ejes:

- A partir de los materiales utilizados: animación de arcilla, arena, plastilina, celuloide, etc.
- En función de los procesos involucrados por la técnica: rotoscopia, CGI, etc.

Encontramos que estos ejes organizadores también resultan limitados, puesto que si los utilizamos para caracterizar a la animación contemporánea, absolutamente todo debería ser descrito como técnica mixta, inutilizando de este modo la tipología.

Otras categorizaciones, en cambio, establecen un eje temporal, enumerando las técnicas a medida que fueron surgiendo y tomando importancia. Este tipo de taxonomías suelen caer en una simplificación, puesto que las técnicas de animación más modernas no reemplazan a las más antiguas. En la actualidad es posible encontrar en el circuito de festivales obras desarrolladas con técnicas añejas lado a lado a obras con las más modernas técnicas digitales. Por ende, al no encontrar una clasificación que nos satisfaga, consideramos necesario formular una tipología pro-

pia. Proponemos la siguiente, dividiéndola en tres grandes grupos con sus subgrupos:

- I. Técnicas directas pre-cinematográficas;
- II. Técnicas directas con dispositivo cinematográfico únicamente en la reproducción;
- III. Técnicas de animación con dispositivo cinematográfico.

I. Técnicas directas pre – cinematográficas: Técnicas de generación de animación, donde se interviene en forma directa sobre el soporte. En estos exponentes la animación se produce sin ayuda de la cámara ni de ningún dispositivo tradicionalmente cinematográfico. El fenaquisticopio de Plateau (1829), el zoótropo de Horner (1834), el praxinoscopio (1877) de Reynaud, los folioscopios o libros de dedo y los demás juguetes ópticos pueden encuadrarse en esta categoría. En lo que respecta al sonido, son piezas mudas. También incluimos aquí al Teatro Óptico (1892) de Reynaud, que ya conforma una experiencia donde, sin ser enteramente audiovisual, lo sonoro se encuentra presente de la misma manera que en el primer cine.

II. Técnicas directas con dispositivo cinematográfico en la reproducción únicamente: Circunscribimos en este caso a las técnicas de animación que se realizan en forma directa sobre el soporte filmico tradicional: la película. Pese a que las técnicas digitales están desplazando totalmente al soporte filmico de celuloide, en animación las técnicas de raspado de película velada o de intervención directa sobre leader transparente siguen teniendo actualidad. Para poder visualizar la animación, estas obras necesariamente deben utilizar un proyector de cine.

III. Técnicas de animación con dispositivo cinematográfico: Cabe aclarar que utilizamos el término “dispositivo cinematográfico” en un sentido amplio, puesto que actualmente no podemos sólo considerar como tal a la cámara, sino que también la computadora tiene un lugar preponderante en la realización audiovisual. Este grupo de técnicas es el más numeroso, y proponemos los siguientes subgrupos:

A) Con imagen resultante de tipo plástica o pictórica:

- 1) *Animación de Dibujos con registro.* Son las técnicas que fomentaron la instalación de lo que hemos denominado el primer estilo imperante de la animación, la técnica del “dibujo animado”. Las mismas involucran la realización de dibujos cuadro a cuadro, manteniendo algún tipo de registro entre los mismos. Este registro es luego reutilizado en el momento del rodaje. Expo-

nentes de esta categoría son las técnicas de *dibujo sobre papel*, *dibujo sobre celuloide*, y el *dibujo sobre tableta gráfica* – versión contemporánea de las dos primeras. Ubicamos también acá a la técnica de la *rotoscopia*, que consiste en primero registrar el movimiento mediante “acción en vivo” (originalmente en filmico, luego reemplazada por el video) para posteriormente redibujar cada fotograma. Al contar con la base de imagen en movimiento real, la rotoscopia permite incorporar movimientos sutiles, más humanizados; pero al ser dibujo también puede haber tanta estilización como se desee.

2) Animación de dibujos sin registro. Incluimos a la animación de *figuras recortadas* y a la *animación de collage*. Son técnicas que, aunque utilizan dibujos como las anteriores, el movimiento resultante posee cualidades diferentes. La figura recortada es un objeto único, su movimiento se produce por desplazamiento – modificación de la ubicación en el espacio de la figura – o por reemplazo.

3) Animación de objetos sólidos. Son aquellas que exigen del animador un gran adiestramiento y destreza, y en algunos casos cuentan con tan pocos exponentes que sus nombres han quedado relacionados con la técnica. Es el caso de la *técnica de la pantalla de alfileres* de Alexandre Alexeieff (1901 – 1982), donde el grafismo se produce por la sombra que van dejando un gran grupo de alfileres dispuestos en una pantalla a distintos niveles cuando son iluminados por luz rasante. Cuanto más elevado el alfiler, más oscura y densa su sombra.

Otro ejemplo es la resultante de la *máquina de cera* de Oskar Fischinger (1900 – 1967), que consistía en una guillotina que cortaba tajadas de un bloque de cera diseñado adrede, sincronizada con una cámara que fotografiaba cada tajada resultante.

La técnica del *strata-cut* desarrollada por el animador contemporáneo David Daniels también utiliza un seccionamiento por tajadas para generar la animación, pero a diferencia de Fischinger cuyo resultado resultaba más aleatorio, Daniels genera una pieza en plastilina que contiene un completo y detallado diseño del movimiento en forma extruída.

Las distintas variedades de la técnica de animación de *partículas sólidas* en la actualidad poseen numerosos entusiastas. Consiste en registrar cuadro a cuadro imágenes dibujadas sobre una

superficie plana de vidrio o algún otro material traslúcido como acrílico o plexiglás, iluminada generalmente a contraluz, con algún elemento en polvo o pulverizado. El nombre de la técnica específica dependerá del elemento concreto de que se trate: *arena sobre vidrio*, *carbonilla sobre vidrio*, *tiza sobre vidrio*, *arroz / polenta / yerba mate*, etc.

4) Animación de fluidos. Muy semejante a la animación de partículas sólidas. Se utiliza en este caso una base rígida de cartón, vidrio, acrílico o plexiglás dependiendo del material a animar y de si será iluminado en forma frontal o a contraluz; y se dibuja cuadro a cuadro utilizando un fluido de alta viscosidad. A esta categoría corresponden las distintas técnicas de *animación de pintura sobre vidrio* (óleo, acuarela, tinta, etc.) y *animación de plastilina sobre cartón*.

B) Con imagen resultante de tipo fotográfica / fotorealista

1) Animación de objetos y muñecos. Es el tipo de animación comúnmente denominada *stop motion*⁶, aunque algunos puristas creen que debería reservarse ese término para aquellas técnicas cinematográficas donde se toman fotografías a intervalos regulares de tiempo y luego se combinan en la proyección, brindando una filmación con imágenes aceleradas⁷. Los defensores del nombre indican que en sus orígenes la cámara debía detenerse (de ahí el “stop”) para poder registrar la imagen cuadro a cuadro.

En general, el *stop motion* implica una puesta en escena más parecida al cine de acción en vivo que las técnicas de animación mencionadas hasta el momento, puesto que existen espacio escenográfico, personajes, iluminación, puesta de cámara, etc. En la actualidad el *stop motion* es una de las técnicas más difundidas en nuestro país, donde contamos con grandes exponentes como Juan Pablo Zaramella, Javier Mrad, Becho Lo Bianco.

2) Pixilación. La pixilación es una variante del *stop motion* que en vez de utilizar muñecos emplea actores, cuyas performances deben ser actuadas cuadro a cuadro. Esta técnica fue muy desarrollada por Norman McLaren, siendo su cortometraje *Neighbours* (Vecinos, 1952) uno de los más difundidos exponentes de la téc-

6 Evitamos traducir el término porque el anglicismo *stop motion* es utilizado en todos los idiomas para referirse a esta técnica.

7 Esta técnica se llama *time lapse*.

nica. En la actualidad, la técnica de la pixilación se encuentra en un momento de mucha efervescencia, con cortometrajes como *Luminaris* (Juan Pablo Zaramella, 2011) y *Stretching* (François Vogel, 2011).

3) Totalización. La técnica de la totalización, creada por Alexandre Alexeieff, consiste en fotografiar a un objeto en movimiento por un tiempo de obturación prolongado, de manera tal que en la imagen resultante el recorrido del movimiento nos brinde la apariencia de un objeto sólido distinto, ilusorio. Una variación es la actual técnica de *animación de luces*, donde también se utiliza la fotografía a largos tiempos de exposición y donde se dibuja con linternas en el espacio, logrando que en la foto la imagen generada por las luces aparezca como un sólido ilusorio.

4) Animación 3D por computadora. La tecnología contemporánea permite que las actuales imágenes tridimensionales generadas por computadora (*3D Computer Graphics Imaginery*, 3D CGI) sean indiferenciables de aquellas imágenes realizadas por la cámara cinematográfica. A diferencia de otras con las que la hemos agrupado en esta tipología, la animación 3D por computadora no necesita de una cámara a partir de la cual registrar la imagen, sino que las imágenes son enteramente sintetizadas por la computadora. Esta técnica de animación es lo suficientemente maleable como para permitirnos obtener imágenes tan fotorealistas o tan pictóricas como deseemos. El *motion capture*, captura de movimiento, es una técnica que vincula animación con un registro de los movimientos de un actor, tomado mediante sensores. El *motion capture* es a la animación 3D por computadora lo que la rotoscopía es a las técnicas de dibujo con registro.

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

Una característica propia del área de la animación es que cada animador, en el proceso de apropiación de una técnica, busca generar su propia versión de la misma y le da un nuevo nombre, lo cual resultaría para nosotros un universo inmanejable. Encontramos que al definir las categorías técnicas precedentes el grado de imprecisión disminuye. Por ejemplo:

el animador Clemens Kogler realizó un cortometraje llamado *Stuck in a Groove* (2010) utilizando una técnica propia, donde pintó secuencias en loop en un disco de vinilo – semejante a un fenaquisticopio – y las reprodujo desde un tocadiscos, al cual filmaba con una cámara de video. El vinilo no posee las rendijas del fenaquisticopio pero el obturador de la cámara de video provoca la separación entre cuadros, generando así la animación. Kogler bautizó a su técnica phonovideo. Desde nuestra tipología el *phonovideo* corresponde a nuestra categoría de técnicas directas con dispositivo cinematográfico únicamente en la reproducción, y consideramos es una buena forma de categorizarla.

A modo de conclusión

Especificar la animación es una hazaña compleja, puesto que esa definición dependerá del espacio y el tiempo en que será enunciada. En la actualidad encontramos que el término animación tiene diferentes acepciones según sea quien lo enuncia. Existe una definición de animación para el mercado audiovisual (productor y espectadores) que involucra a un discurso particular destinado a la infancia, desarrollado probablemente mediante la técnica del dibujo animado o la técnica de la animación 3D por computadora. Su pretensión de delimitación es incompleta pero es pragmática según los fines para lo que fue creada.

Para los especialistas en el área (animadores, académicos), existen múltiples acepciones acerca de la animación, marcadas principalmente por la época. En nuestro caso, rescatamos a la animación como una de las dos formas audiovisuales existentes, la cual se ocupa sobre el diseño del movimiento. En esta conceptualización no nominamos a la animación como arte porque consideramos que la categoría arte es común a ambas formas audiovisuales; y aislamos la noción de animación de una técnica específica. De ninguna manera es nuestra intención clausurar acá el debate sobre lo que es la animación, y creemos que esta definición tiene un potencial heurístico en nuestra exploración; en realidad nuestro aporte intenta colaborar en el debate existente sobre esta forma audiovisual muy poco contemplada por la academia.

2.2

La invención animada bajo estudio: bitácora de una investigación sobre el audiovisual¹

Cristina A. Siragusa

Conexiones, referencias, relatos, son distintos nombres para denominar los itinerarios que sitúan a un objeto al explotar o implosionar frente a la observación. La investigación no sólo se centra en la contemplación estática del objeto, sino que lo produce en una interconexión con lo que lo rodea. Es decir, más allá de una mera descripción, la investigación posee una función creadora, determinante o, de modo literal, poética.

Miguel Angel Ramos, *El amargo olor del fin*, En Estéticas de la Animación

Anclados en una perspectiva contemporánea que retoma pero que, fundamentalmente, se posiciona en las discusiones locales e internacionales acerca de la vinculación entre la *investigación* y la *animación*, en este trabajo compartimos los supuestos y decisiones asumidos en una pesquisa² que focalizó sus preocupaciones en el campo de la animación arraigada en nuestro país. Frente a las diversas posibilidades que se gestan del entrecruzamiento entre el *acto de investigar* y el *acto de la creación artística*, exponemos un caso que se inscribe dentro de una opción que denominaremos “investigación-sobre-la animación”³. Es una alternativa en la que se genera una distancia del proceso y la creación aportando una construcción de conocimientos asentado en un campo científico disciplinar o interdisciplinar.

1 Una versión preliminar de este texto bajo el título *Una aproximación a la animación nacional: apuntes teórico-metodológicos* fue publicada en AVANCES, Revista de Artes Nro 21, 2012/2013 (Centro de Producción e Investigación en Artes de la Facultad de Artes, Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, UNC)

2 Nos referimos a la investigación titulada *Visibilización de la Animación Argentina 1960 - 2010: Estilos, autores, obras* con aval y subsidio del Instituto de Investigación de la Universidad Nacional de Villa María durante el período 2012-2013, dirigida por Cristina Siragusa y co-dirigida por Alejandro González.

3 De esta manera se diferencia de la “investigación-en-la animación”, que refiere a una opción que apuesta a la producción de saberes legitimados por la Academia pero a partir de la creación artística.

Este trabajo oficia como parte de los documentos elaborados para la reflexión epistemológica concebida como “una actividad de primer grado en la que el investigador revisa su propia praxis”. Partimos de la asunción de que todo espacio social, en nuestro caso el de la animación, puede ser concebido como un espacio de lucha por el reconocimiento y la legitimidad; cuestión que exige identificar las posiciones en el mismo. En este sentido, es dable vislumbrar una emergencia posicional dicotómica en el campo de la animación: *una*, la de mayor consolidación, que adscribe a una lógica empresarial-comercial (ligada a las industrias culturales donde prima el “modelo Hollywood” y el publicitario); y *otra* vinculada a la experimentación artística. A lo que se añade, para dotar de una configuración particular de la situación argentina, las tensiones gestadas entre la producción inscripta en Buenos Aires y el interior del país, esta última prácticamente “desconocida” y silente.

Más allá de que acordemos que no toda obra de animación se inscribe en el universo del Arte, es indiscutible la existencia de un amplio espectro de creaciones gestadas en casi un siglo, y en distintos lugares del mundo, que han alcanzado valoración de críticos y especialistas dada su relevancia y aporte como expresiones artísticas. De esta manera, tras complejos y conflictivos derroteros, la convergencia entre Animación, Arte y Universidad puede considerarse una oportunidad para *contemplar* epistemológicamente nuevas relaciones y tramas de articulación; para *intervenir* desde la *acción-creadora*; para *explorar* y *revisitar*, desde la docencia y la formación, estilos y artistas de la animación, fundamentalmente de nuestra región; entre otras.

Por otro lado, nuestro abordaje parte de la interrogación acerca del espacio específico de la animación asumido como un *microcosmos* (con una dinámica diferente de otros casos del audiovisual), radicando nuestro interés no sólo en la construcción de un conocimiento sistematizado sino también, en ese movimiento que implica la organización del saber, dotar de cierta “visibilidad” a un fenómeno poco reconocido. A lo que se añade la imperiosa necesidad de romper esa lectura de la doxa que asocia la animación a tres rasgos: lo *infantil*; el *entretenimiento comercial*; al *dibujo animado*. Buscamos, en cambio, interrogar críticamente la hegemonía de la “cultura Disney” (a nivel global) en tanto categoría con pretensión homogeneizadora con una extensa presencia desde el siglo XX.

A los fines del acercamiento, recuperamos la noción de *trayectoria* (Bourdieu, 1997) de directores y realizadores *históricamente-situados* en

un campo artístico cuyas particularidades evidencian la diversidad y la complejidad de sus prácticas. Es en este particular *espacio de posibilidades* (Bourdieu, 1997:53) en el que se orientan y concretan preocupaciones, se definen y producen ciertas obras, se establecen *referentes* de muy diversa características⁴.

De manera sintética enumeraremos un conjunto de rasgos propios de este particular campo de la producción cultural. *Primero*, reconocemos el diverso entramado en el que se articula la animación con diferentes lenguajes (cinematográficos, televisivos, publicitarios, de la historieta y el cómic, como los más relevantes). *Segundo*, consideramos la emergencia de dos tendencias nominadas bajo los rótulos de animación-comercial y animación-independiente. *Tercero* se comprueban tomas de posición vinculadas a las técnicas aplicadas (dibujo animado, stop motion, entre otras) que no se anclan únicamente en el carácter de un *saber hacer técnico* sino que lo trasciende en términos de inscripciones estéticas (búsquedas experimentales, innovación), estilísticas, orientaciones ética-políticas, formación, accesibilidad tecnológica, entre otras cuestiones. Y *finalmente* debemos añadir la irrupción “desestabilizadora” de la tecnología digital en términos de apropiaciones que posibilitaron transformaciones en las prácticas creativas y en los canales de difusión de las obras.

Operaciones metodológicas

Tras abandonar una visión “congelada” y “determinista” del contexto, en cambio preferimos identificar algunas cuestiones vinculadas a la heteronomía del campo. Al observar el movimiento de este último, y de las posiciones posibles que se establecen en el mismo, reconocimos preliminarmente un conjunto de *impactos* producidos por diversos factores externos tales como: el desarrollo y la accesibilidad tecnológica⁵; las políticas estatales, ya sea como estímulo o impulso a la actividad como de estancamiento o suspensión; la constitución de nuevos públicos; entre otros.

4 Recordemos que, en términos de anclaje teórico-conceptual, asumimos: “Este espacio de posibilidades, que trasciende los agentes singulares, funciona como una especie de sistema de coordenadas común que hace que, incluso cuando no se refieren conscientemente unos a otros, los creadores contemporáneos se sitúen objetivamente unos respecto a otros” (Bourdieu, 1997:54).

5 Para Kirchheimer (2011) “A pesar de centrarse en una referencialidad fuerte, las nuevas tecnologías permitieron la aparición, en el dibujo animado, de texturas nunca vistas. Brillos, tramas, sombras, movimientos de los elementos que refuerzan, paradójicamente, ese verosímil de la referencia, realista e incluso hiperrealista”.

Dado que uno de nuestros objetivos investigativos era *generar un aporte a la historización del campo de la animación argentina*, optamos por recuperar la experiencia de Pellettieri en sus trabajos acerca del teatro nacional y latinoamericano, quien propone que “periodizar es situar sistemas y explicarlos en ciertos momentos de su evolución” (2008:27). Para ello sugiere generar un corte sincrónico dentro del eje diacrónico de un período más extenso, tras lo cual volver a establecer sucesivos “cortes” dado que “toda la recepción de un fenómeno se realiza desde el momento en que se historia” (2008:27).

De esta manera el análisis incluyó como sus principales ejes sus agentes, productos/obras, estrategias y contextos de producción de la animación argentina. En este marco nuestro interés radicaba en avanzar en la construcción analítica de una red de interacciones (académicas, de la industria, entre otras) a las que concebimos bajo la forma del *rizoma*. Para ese trabajo en particular generamos un corte sincrónico ubicado, con cierto carácter difuso debido a que se explora la inclusión de la tecnología digital al campo de la animación nacional, entre los años 90s y la primera década del siglo XXI. La orientación analítica permitió configurar las características de las nuevas generaciones de animadores atendiendo a distintos criterios de actuación profesional.

¿Cuál es la relevancia de asumir un enfoque asentado profundamente en el carácter histórico? Esta preocupación se sostiene al entender que la memoria es lo que condiciona a la historia en el sentido que proporciona los “focos” desde los cuales se generan los mecanismos de selección y elección, por lo que surge la necesidad imprescindible de interrogarnos acerca de las presencias, y también las ausencias, en nuestra memoria como campo de la producción audiovisual animada. *Memoria* que es una forma de la conciencia, que traza los contornos desde los cuales detenerse a pensar y decidir acerca de qué “queremos” recordar y cómo. En este interjuego asumimos dos posiciones centrales en el campo, pero una en particular muestra un movimiento silente: nos referimos a ciertas particularidades de las formas técnicas y las expresiones vinculadas a la experimentación artística (donde pareciera emerger la figura del *oficio* y del *artesano*) que han gestado una impronta particular al campo, fundamentalmente en el interior del país y que nos ha permitido asumir como noción-de-referencia a la “animación de autor”⁶.

6 “Dentro del contexto de los métodos alternativos, se podría afirmar que la animación es un ‘medio de autor’, puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos expe-

En el proceso investigativo buscamos establecer prácticas analíticas que nos permitieran generar una serie de aproximaciones no *clausurantes* tendientes a historizar los aportes que han surgido en el marco de la constitución del campo. Así delimitamos tres macro-momentos, a saber: a) la *popularización* de la animación argentina (desde los 60s hasta mediados de los 80s); b) la transición democrática; c) la animación argentina contemporánea (los 90s hasta la primera década del siglo XXI).

Por otro lado, como parte de las premisas metodológicas asumidas, se adoptaron los siguientes lineamientos: a) la “no subordinación” estricta a “lo cronológico” (decisión que permitió construir distintas alternativas de cortes sincrónicos como una decisión más productiva para ver relaciones dentro del campo); b) la necesidad de revisión de taxonomías a partir de nociones como las de autonomía y heteronomía; c) el carácter imperioso de considerar el arco y diversidad de técnicas; como las más relevantes. El dispositivo metodológico se ha conformado, entonces, a partir de la revisión documental (bibliográfica, audiovisual y electrónica); el análisis de las obras (atendiendo a cuestiones vinculadas a las técnicas de animación empleadas, aspectos narrativos, estilos y estéticas); y a la entrevista a distintos agentes considerados “referentes” del campo teniendo en cuenta los períodos considerados y las *posiciones* ocupadas (ortodoxa ó “hereje” en términos de Bourdieu; comercial o experimental; como las más relevantes). Además profundizamos en aspectos del fenómeno vinculado a las formas de producción como de distribución y circulación en nuestro país.

Por otro lado, ¿cómo asumir la compleja relación entre la persistencia de posiciones y estrategias y la innovación de las mismas? Asumimos que en el proceso de estudio del fenómeno deben ser contemplados tanto los movimientos de renovación como los de continuidad. Fundamentalmente estos últimos en función de la posible existencia de un marcado rasgo conservador, en nuestro caso de los espectadores de animación, que debe considerarse en este marco como una conjetura. Esta afirmación resulta de un rasgo presente dentro de una parte del campo de la animación que refiere a su carácter popular. En este sentido no es posible eludir la problemática del gusto y los juicios de valor que se inscriben en múltiples sectores de nuestra población en relación a las diversas formas de la

rimentales distintos de los convencionales. Las demás obras que se presentan en este libro siguen estos cánones, ya sea aplicando a la animación los parámetros del arte o ya utilizando tecnologías digitales y nuevas posibilidades de proyección para ampliar las fronteras de la forma” (Wells, 2009:147)

cultura audiovisual donde prima un interés por “volver a escuchar lo que ya escuchó y ver lo que ya ha visto” (Pellettieri, 2008:28), ó disfrutar del goce por narraciones marcadas por su rasgo repetitivo que provocan una sensación reconfortante (Eco, 1994).

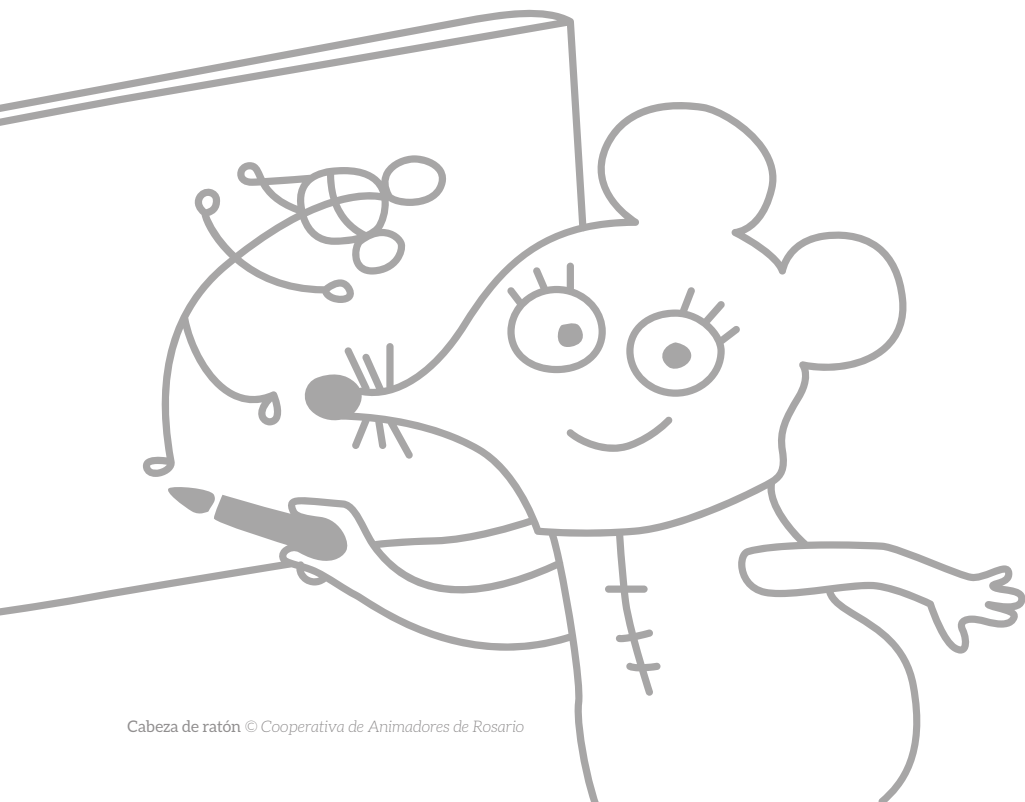
De esta manera la *retención* dentro del campo de la animación debe considerarse como una tendencia tan importante como su opuesto, aquélla que refiere a la búsqueda de la innovación y que apela a construir un espectador sofisticado en búsqueda de la sorpresa y la diferenciación. Pero la presencia de la *continuidad* debe atribuirse, también, a otro rasgo del fenómeno que se vincula a los procesos de formación. Si asumimos que es relativamente reciente la institucionalización de la capacitación, se advierte la fuerte impronta de los vínculos entre “maestros” y discípulos que durante años, y fundamentalmente en un espacio tan esquivo a la visibilización de sus realizadores salvo algunas excepciones, ha marcado en las trayectorias de los agentes.

Y por último, importa retornar a esas cosmovisiones extensamente mencionadas aquí (“comercial-industrial” e “independiente-experimental”) a los fines de problematizarlas recuperando el principio de *autonomía* y el de *heteronomía* abordado por Bourdieu. De este modo nos importa dotar de mayor inteligibilidad a una tipificación que actualmente se ha vuelto una “naturalización” en relación a las prácticas de la animación, perdiendo su potencialidad para dar cuenta de realidades más complejas.



3

Enseñanza y aprendizaje de animación en Argentina



3.1

Argentina, ¿cuna de animadores?¹

Alejandro R. González

Gran parte del impulso puesto tras este manual, y el de todos mis años dedicados a la docencia de la animación, descansan sobre el hecho de que no me gustaría que las nuevas generaciones volvieran a tropezar con los mismos viejos problemas.

Rodolfo Sáenz Valiente, *Arte y Técnica de la Animación*

Internet pone a nuestro alcance todo tipo de contenidos, incluyendo aquellos específicos sobre animación sin importar cuán simples o complejos sean. Tal vez por esto cueste comprender que durante la mayoría del siglo XX el aprendizaje de la técnica específica de animación resultaba muy complicado, y que aquellos que deseaban estudiar la disciplina en nuestro país tenían pocas alternativas. En una rápida revisión cronológica podemos distinguir tres etapas:

1. Momento inicial: Etapa de experimentación y descubrimiento

Es importante reconocer que el inicio de la animación en Argentina está establecido por las primeras experiencias de Quirino Cristiani (1896 - 1984), que en 1916 fue responsable del fragmento *La intervención de la provincia de Buenos Aires* en el noticiero *Actualidades Valle*. En el corto, de tono político, satirizaba al Gobernador Marcelino Ugarte a partir de una viñeta animada en la que realiza una intervención directa sobre el material - cámara, película, recorte - y logra, en forma totalmente experiencial y con mucho de autodidacta, reproducir la ilusión de movimiento. Cristiani aprendió a animar animando, interviniendo directamente sobre la materialidad de su objeto.

1 Una versión preliminar de este texto fue presentada en el III Congreso de la Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual, AsAECA 2012, y publicada en las actas del mismo.

El esfuerzo desarrollado por Cristiani fue evidentemente enorme: si bien la animación ya estaba inventada, sus únicas referencias probablemente fueron los juguetes ópticos y las pocas películas animadas que llegaban a Argentina, posiblemente de Emile Cohl y Segundo de Chomon. Por supuesto, en Cristiani estamos en presencia de un sujeto que demuestra aptitudes favorables para el desarrollo de la disciplina: facilidad para el dibujo, interés por la representación del movimiento (Zuchelli: 2007), alta motivación para realizar un proceso de exploración y aprendizaje, y experiencia previa como autodidacta². Cristiani continuó su carrera con una obra que conforma un hito en la historia de la animación: la realización del primer largometraje de animación del mundo, *El Apóstol*, en 1917. Posteriormente, siguió trabajando en la industria cinematográfica hasta finales de los años 40s.

2° Momento: Del aprendizaje del trabajo a la organización como escuela

La experiencia empírica de Cristiani no figura en ningún tipo de libro, tratado o manual; pero aquellas personas cercanas que colaboraron en la producción de sus películas debieron aprender animación con él, estableciéndose una relación maestro / tutor o artista / aprendiz. Algunas de estos sujetos luego continuaron sus prácticas de animación, algunos constituyeron sus propias productoras y transmitieron a sus empleados la forma de desarrollar el oficio. Durante las décadas del '20 al '70, la única forma de aprender animación – más allá de alguna que otra experiencia autodidacta – consistía en involucrarse laboralmente en el desarrollo del oficio.

Es por ello que aquellos entusiastas que deseaban emplear a la animación como medio de vida buscaban ingresar a alguna compañía productora publicitaria que se dedicara a la animación, para aprender desde puestos de entintador o asistente y luego – a medida que el aprendiz desarrollaba experiencia – tomar puestos de mayor responsabilidad como intermediador, fondista o quizás animador. Como alternativa, también era posible aprender animación realizando un curso breve dictado por algún animador que hubiera trabajado o se encuentre trabajando en un estudio o productora, aprovechando aquellos momentos donde la producción comercial no fuera muy demandante. La enseñanza de la animación se percibe acá como una enseñanza con énfasis en lo procedimental, y realizada bajo la supervisión de una figura experimentada.

2 Tan original y novedosa fue su manera de realizar dibujos animados, que logró patentarla.

Juan Oliva (1910 – 1975) establece en 1942 su productora con el nombre de *Estudios Oliva*; en la misma decide que se enseñe dibujo, comic y animación, convirtiéndose así en uno de los pioneros de la enseñanza de la animación en nuestro país. La *Academia de Dibujos Animados* de los Estudios Oliva tenía su lugar en la ciudad de Buenos Aires, en la calle Victoria 1396 (actualmente calle Hipólito Yrigoyen), muy cerca del Congreso de la Nación. Esta Academia es, a nuestro entender, la primera organización institucional de la cual tenemos registro, con intencionalidad concreta de generar un proceso de enseñanza – aprendizaje sobre la técnica del dibujo animado.

La escuela de animación de Oliva contó con un departamento didáctico, cuya finalidad era hacer films científicos y culturales, y al frente del cual estaba José Allperín. Esta sección produjo una gran cantidad de películas entre 1943 y 1946. La labor de Allperín abarcaba casi todos los aspectos de la confección de una película, mediante centenares de dibujos y gráficos didácticos. (Mell, 1986:8-9)³

Juan Oliva también diseñó e implementó un método propio de enseñanza de animación por correspondencia. La enseñanza por correo constituía una alternativa válida para aquellas personas que no pudieran realizar instancias de aprendizaje presencial, por cualquier razón (edad insuficiente, imposibilidad de viajar a Buenos Aires, falta de recursos económicos, entre otros.). El curso por correspondencia de Juan Oliva fue muy conocido en el entorno de los aficionados del comic y la animación, y brindó la posibilidad a muchos jóvenes de tener sus primeras experiencias animadas.

Si bien la “academia” de Oliva no impartía ninguna titulación oficial, su influencia en el medio es innegable. El listado de alumnos incluye a varios de los actores protagónicos de la animación y el cómic argentino en el período 1940 – 1990: Burone Bruche, Néstor Córdoba⁴, Oscar Desplats,

3 Del texto de Mell puede intuirse que probablemente la Academia de Dibujos Animados haya resultado un buen semillero de talentos, de donde seguramente los “Estudios Oliva” reclutaron jóvenes animadores.

4 La influencia de Néstor Córdoba (1929 - 2008) en la animación argentina no ha sido suficientemente reconocida. Se inició como dibujante de historieta y publicidad gráfica a la edad de 20 años, y a lo largo de una trayectoria de casi sesenta años se desempeñó en importantes series televisivas (nacionales y extranjeras), publicidades, films didácticos y largometrajes animados. Fue el Director de Animación de cinco largometrajes de Manuel García Ferré: *Mil intentos y un invento* (1972); *Trapito* (1975); *Ico, el caballito valiente* (1978); *Manuelita* (1999) y *Corazón, las alegrías de Pantriste* (2000). Trabajó para las productoras García Ferré Entertainment, Cartoon Films Internatio-

Leandro Sesarego, Francisco Mazza, Oscar Vázquez Lucio “Siulnas”, entre otros.

En el interior del país también se generaron experiencias concretas en formación en animación, conducidas por animadores que intercalaban su práctica comercial publicitaria con el dictado de cursos y talleres de capacitación. En la ciudad de Rosario, fue muy marcada la influencia de Luis Bras. Egresado de Bellas Artes, se inició como letrista para luego dedicarse al film publicitario de animación, con el cual toma contacto en 1955. En 1969 Bras comienza su labor docente como titular de la cátedra Laboratorio de Recursos Audiovisuales en carrera de Bellas Artes de la Facultad de Humanidades y Artes de Rosario, cátedra que mantiene hasta su fallecimiento en 1995. Aunque el taller no era específico de animación sino que proporcionaba herramientas audiovisuales en general, aquellos alumnos que realmente disfrutaban la técnica y simpatizaban con el docente podían luego asistir a *El Sótano*, el taller / productora de Bras. *El Sótano* era un lugar muy atractivo y pintoresco, cargado de personalidad, y causaba un efecto de imán para algunos artistas, cineastas, dibujantes, y estudiantes rosarinos – la “fauna rosarina” para Rodríguez Jáuregui (1995) – que recién empezaban a dar sus primeros pasos en el arte y la técnica de la animación.

3º Momento: Inclusión de la animación en la educación formal

El primer registro que encontramos de enseñanza formal de la animación en una institución argentina reconocida, es de 1960. En ese año, Cándido Moneo Sanz – Director del Departamento de Cinematografía de la Escuela Superior de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata – organiza un *Seminario de Animación* dedicado a la enseñanza del

nal (de Felix Follonier), M. C. Films, C. P. D. Producciones, Jaime Díaz Producciones. En algunos períodos de su carrera Córdoba también se dedicó a la enseñanza de la animación: Su primera experiencia fue en cursos de “Escuela Agencia” en 1954; luego durante los períodos desde 1975 a 1978 y desde 1990 a 1992 en Brasil, contratado por Cartoon Film Internacional. Schneider (2012) señala que Néstor Córdoba fue una importante influencia para dos generaciones de animadores del estado de Rio Grande do Sul, quienes lo reconocen como maestro y lo recuerdan con admiración. A su regreso a Buenos Aires, Córdoba continuó capacitando animadores mediante diversos talleres. Tal como hemos visto, es posible trazar una línea conectora, una “genealogía animada” entre Quirino Cristiani, Juan Oliva y Néstor Córdoba. Es muy motivador pensar que tal vez los animadores argentinos actuales - y quizás los de parte de Brasil - hayan naturalizado en su oficio técnicas que fueron ideadas por el propio Cristiani.

dibujo animado y a la animación de marionetas, bajo la responsabilidad del Profesor Arsenio Martínez.

En 1972, en el Consejo Superior de la Universidad Nacional de Córdoba, se aprueba el Plan de Estudios de la carrera de Licenciatura en Cinematografía, perteneciente al Departamento de Cinematografía de la Escuela de Artes. Este plan, de cuatro años de duración, incluía en su cuarto año tres asignaturas: Realización Cinematográfica II, Medios de Comunicación Social, y *Cine Animación*. Esta es el primer registro que encontramos en nuestro país sobre la conformación de una cátedra universitaria específica de animación. El cierre del Departamento de Cine durante el gobierno de Isabel Perón provocó la desaparición de esa cátedra y de toda la carrera de Cine de la Universidad Nacional de Córdoba.

En 1973, la Universidad Nacional de Tucumán se suma a la enseñanza de la animación pero no mediante una cátedra específica. El Prof. Fued Amin, docente del Departamento de Artes, generó un seminario de animación extraprogramático que tuvo como resultado la producción de cortometrajes animados y la formación de futuros capacitadores en el área. Las posibilidades de formación en animación en los ámbitos universitarios no disminuyó el interés de la gente en otras ofertas formativas no formales: continuaron existiendo los talleres y seminarios dictados por artistas en sus estudios o productoras. También en los '80 surgen varias experiencias de alfabetización audiovisual para niños y jóvenes. Mucho debió influir el trabajo de docentes y artistas como Víctor Iturralde Rúa, que con sus textos y su programa televisivo planteó la necesidad de generar contenidos apropiados para los niños y predicó con el ejemplo.

En 1982 se generó un grupo de producción de cortos animados en el contexto del Taller de Cine Contemporáneo que transcurría en el ámbito de la Municipalidad de Vicente López, provincia de Buenos Aires. Irene Blei y Lucía Cano, dos integrantes de este grupo autodidacta que se autonominó *El Mate*, propusieron a la Municipalidad dictar capacitaciones para niños, las cuales fueron autorizadas y, en un principio, se dieron de manera informal como talleres de una jornada. En 1987, la Municipalidad avaló la realización de un Taller de Cine para Niños anual en el contexto del Taller de Cine Contemporáneo. Irene y Lucía, las autoras del proyecto y capacitadoras, eran conocidas como “las chicas del mate”; y el grupo de niños que integró su primera camada de alumnos se apropió de ese título, transformando al *Taller de Cine para Niños* en *Taller de Cine El Mate*. En 1999 el Taller de Cine *El Mate* toma entidad como escuela municipal en

Vicente López; y actualmente continúa bajo la conducción de sus fundadoras Blei y Cano.

El documentalista Jorge Surraco, junto a Nora Antelo, tuvieron a su cargo un taller de animación para niños y jóvenes llamado "*ImAn Taller de Animación Fílmica*" en el período 1983 – 1989 que desarrollaron en la Escuela Panamericana de Arte en Buenos Aires. En Mendoza, Cristina Raschia y José Luis López desarrollaron una experiencia semejante. En ambos casos, se trataron de experiencias no formales.

Un maestro de escuela normal primaria, Guillermo Alfredo Pieroni, desde el Normal Acosta de Capital Federal organizó en el año 1982 un taller de dibujos animados abierto en forma voluntaria a los alumnos de la escuela, a contraturno de las clases. Con la colaboración de las autoridades escolares, los padres, y por supuesto los alumnos, realizaron varios cortos que fueron exhibidos por el país y en el extranjero. El taller funcionó normalmente hasta 1991.

Bernardo Vides Almonacid, discípulo de Fued Amin, implementa en 1982 el Taller *Cineanimado* en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Tucumán, el cual se mantuvo hasta el año 1989. Actualmente, Vides Almonacid sigue vinculado a dicha institución universitaria, desempeñándose como profesor de Dibujo y Animación en la Escuela de Bellas Artes y de la Escuela de Cine de la Universidad Nacional de Tucumán.

En 1982 el realizador Rodolfo Hermida, Rector de la Escuela de Arte Cinematográfico dependiente de la Municipalidad de Avellaneda, convocó al animador publicitario Rodolfo Sáenz Valiente para dictar un *Seminario de Animación* en el contexto de esa escuela municipal. El seminario resultó un éxito y al año siguiente, bajo la coordinación de Sáenz Valiente pero con la dirección de Susana Tozzi - egresada de la carrera documental de la misma institución - la escuela inició el dictado de una carrera de animación con titulación de nivel medio. Ésta fue la primera carrera específica de animación que se dictó en el país. Posteriormente, en el contexto de la Escuela se crea *AVEX: Avellaneda Experimental*, y un Centro de Producción y Experimentación en Animación. Actualmente, el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (IDAC) es un establecimiento de nivel superior no universitario, que en su estructura sostiene un Departamento de Animación donde se dicta la carrera de Realizador en Cine Animado.

En 1985, el realizador Simón Feldman asume la titularidad de la Cátedra *Medios Expresivos I* en la entonces nueva carrera de Diseño Gráfico de

la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo en la Universidad de Buenos Aires (FADU, UBA). El objeto de estudio de la Cátedra Feldman fue el diseño y producción de experiencias en gráfica cinética, y por ende se enseñaba animación – aunque sin mencionarla de esa manera.

A fines de los años 80s Luis Bras inició una materia optativa de animación en la Escuela de Cine y Televisión de Rosario. Según Tomas (2008), esta asignatura no tuvo el impacto esperado por el propio Bras:

[su materia] ... se superponía en horarios a otras de cursado obligatorio, por lo cual los pocos alumnos asistentes estaban eligiendo retrasar su cursado para poder ir al curso dictado por Bras. Esto fue comentado por él como una situación frustrante, como si se tratara de una excusa para subsidiarlo en sus últimos años en razón de su vasta trayectoria.

En 1987, la Universidad Nacional de Córdoba reabre el Departamento de Cine - cerrado durante el gobierno de Isabel Perón por la intervención que regía sobre las universidades nacionales - e inicia el dictado de la suspendida carrera de Cine y TV. En el nuevo plan de estudios, la materia *Cine Animación con Elementos de Diseño Gráfico* se encuentra en el cuarto año de la carrera. En 1991 asume la titularidad de la cátedra Carmen Garzón, una docente y artista plástica con experiencia en diseño y animación publicitaria. En 1993 Garzón, junto a Alicia Carriazo, una profesora adscripta a la Cátedra, dan inicio a un espacio de profundización, especialización y experimentación al que denominaron *Centro Experimental de Animación* (CEAn). En sus orígenes, el CEAn fue un ámbito contenedor para aquellos estudiantes entusiastas de la animación provenientes de cualquiera de los departamentos de la Escuela de Artes, con la única condición de haber cursado previamente la materia Cine Animación. Integrar el CEAn no conduce a ningún título o grado universitario, sino que el centro actúa como un taller total donde se comparten conocimientos y experiencias sobre animación. Carriazo abandona casi inmediatamente el proyecto, quedando a cargo Garzón, quien como coordinadora busca apoyo en los estudiantes y egresados que integran el CEAn para llenarlo de sentido desarrollando las propuestas que los jóvenes acercan. A lo largo de sus veinte años de trayectoria el CEAn genera numerosos proyectos, tanto de índole realizativa como de investigación / experimentación, y también de gestión cultural y extensión universitaria. Uno de los proyectos más conocidos del CEAn, de relevancia mundial, es el *Festival Internacional de Animación de Córdoba - ANIMA*. Los emergentes de los proyectos del

CEAn retroalimentaron a la Cátedra que le dio origen, favoreciendo la formación de los estudiantes. A partir del año 2012, la Universidad Nacional de Córdoba reconoció institucionalmente al CEAn en el ámbito de la actual Facultad de Artes.

En 1994 la UBA inicia el dictado de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. La carrera contaba con dos materias cuatrimestrales orientadas a brindar una capacitación herramental en animación: *Animación y efectos especiales*, y *Animación asistida por ordenador*. El titular responsable de ambas materias fue Rodolfo Sáenz Valiente. En 1999, la dirección de la carrera decide conformar una Cátedra de la asignatura *Diseño Audiovisual III* cuyo contenido sea específicamente animación. Dicha cátedra fue iniciada por Rodolfo Sáenz Valiente (titular) e Irene Blei (adjunta). Blei deja la cátedra en el año 2005, y luego del fallecimiento de Sáenz Valiente en enero de 2006 la cátedra queda a cargo de Susana Tozzi. Desafortunadamente, Tozzi fallece en enero de 2010. Actualmente la cátedra está a cargo de Marlene Nascimento.

A partir del 2000, la formación en animación está incorporada en numerosas instituciones de enseñanza oficial, tanto del ámbito público como privado. En la Universidad Nacional de Villa María, Alejandro R. González tiene a su cargo la Cátedra *Animación* en la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual; y se ha conformado un grupo de investigación sobre la problemática animada argentina. En el ámbito de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA, en 2012 se generó el *Área de Narrativas Dibujadas* con la intencionalidad de conformar un espacio de formación, investigación, intervención y producción sobre historieta y animación. Sin embargo, estas ocurrencias no dejan de ser Cátedras o grupos insertos dentro de carreras de cine o artes audiovisuales en general. Hasta el momento, la única carrera universitaria específica de animación se dicta en la Universidad del Cine de Buenos Aires, una universidad privada. La carrera es la *Licenciatura en Cine de Animación y Multimedia*.

La Municipalidad de Rosario a través del Centro Audiovisual Rosario (Secretaría de Cultura de la Municipalidad), en conjunto con la Isla de los Inventos, gestiona desde el año 2006 la *Escuela para Animadores*. Esta institución oficial dicta un curso anual de 128 horas que instruye en las técnicas, poética e historia de la animación, con fuerte énfasis en el dibujo animado. El curso intenta formar a realizadores integrales de animación, sus docentes son especialistas rosarinos con gran experiencia en animación e ilustración, y la intención es que los egresados logren encontrar

una rápida salida laboral. De hecho, la escuela está vinculada con la *Cooperativa de Animadores de Rosario Ltda.*

Coda

El movimiento de institucionalización de la enseñanza de la animación que se inicia en los 80s, junto con el surgimiento de una numerosa cantidad de instancias no formales de aprendizaje sobre animación que se originan en la misma época (cursos, talleres, seminarios, etc) constituyen los principales factores que apuntalaron al desarrollo y posicionamiento de la animación independiente argentina en los años 90s; proceso que continuó durante la primera década del 2000 y persiste hasta nuestros días. La mayoría de los realizadores contemporáneos de animación concurren a alguna instancia de capacitación en por lo menos una de las instituciones educativas mencionadas.

La producción estudiantil de animación posee una característica única: además de su objetivo concreto de aprendizaje, la animación de estudiantes es probablemente la que mayor independencia puede ostentar (Adler:1999). Salvo por las consignas que puede prescribir la cátedra que corresponda – las cuales habitualmente son más de índole técnica que expresiva – las decisiones siempre son tomadas por los alumnos en función de sus intereses y temáticas preferidas; y el presupuesto siempre será bajo puesto que depende de los bolsillos de los estudiantes. Esto último en absoluto debe ser considerado como una desventaja, sino como la posibilidad certera de explotar al máximo la creatividad.

3.2

Relatoría de un Trabajo Final de Grado animado. El acto de creación desde/en la universidad

María Eugenia Fiorenza, Carolina Inés Segre

El dibujo va más allá de lo que pueden hacer una cámara o cualquier otro dispositivo mecánico. El dibujo cuenta con la libertad ilimitada de la mente y, por ello, permite al artista, animador e ilustrador trasladar al espectador a cualquier espacio, a través de cualquier experiencia, muchas veces explicando historias sin palabras.

Mario Minichiello, Cit. por Wells (2009)

Primeros Pasos: Modo de producción.

El proyecto de investigación-producción titulado *Ovo*¹ se basó en la elaboración de un corto animado de 8min.20seg. cuyo proceso de producción y creación del argumento dista del modo de producción audiovisual industrial. Se planteó como punto de partida un *concepto* base para desarrollar el guion y una *técnica audiovisual* con la cual generar el material audiovisual. Respecto al concepto se abordó el símbolo del *huevo*, elemento reiterativo en mitos del origen de la creación de diversas culturas, a partir del cual se desarrollaría como argumento lo que concebíamos como un “acto cosmogónico”. En este sentido cobra significatividad la necesidad de proponer, como un objetivo del proceso, una indagación acerca de diversos universos mitológicos a los fines de construir distintas referencias acerca de la “presencia” del simbolismo del huevo como punto de origen de vida.

La forma audiovisual elegida fue la animación que, además de permitirnos generar un universo audiovisual complejo prescindiendo de grandes recursos técnicos y humanos, evaluábamos como el medio expresivo más apropiado para crear y manipular todos los elementos de la narración

1 El presente proyecto se gestó en el marco de la elaboración del Trabajo Final de Grado (TFG) para acceder al título de Licenciadas en Diseño y Producción de Imagen, carrera perteneciente a la Universidad Nacional de Villa María.

como el tiempo y el espacio, los personajes, los movimientos, las acciones y sucesos. Nos interesaba explorar sobre un campo, el de la animación, encontrando como uno de sus rasgos centrales la capacidad de representación distanciada de toda referenciación al “mundo real”, motivo por el cual suele ser considerado como el “*arte de lo imposible*” (Wells, 2009).

Como afirma Paul Wells, no se debe perder de vista que el proceso de producción en la animación no es un proceso estrictamente lineal, sino que muchos de sus aspectos se solapan además de estar sujetos a los altibajos de la práctica creativa: los resultados pueden no ser los esperados y hay que rehacerlos; todos los aspectos de la producción se revisan y modifican continuamente sobre la marcha, y determinados elementos aparentemente sencillos y rápidos pueden desaparecer a favor de otras ideas o cuestiones de orden práctico.

Optamos por encuadrar nuestro trabajo dentro de la categoría *cine de autor*, dado que propicia un trayecto en el que “el director plasma sus inquietudes siguiendo un estilo propio distintivo” (Wells, 2009), al mismo tiempo que se generan obras concebidas a partir de criterios complejos en el que no están ausentes métodos y procesos experimentales en términos de ruptura a lo convencional. Bajo estos lineamientos emprendimos un proceso realizativo en el que, desde la idea hasta la edición final, fueron dirigidos, supervisados y realizados por nosotras en tanto creadoras. La temática, el simbolismo del huevo como origen, los ciclos de la vida y el eterno retorno, fueron las inquietudes motoras de este proyecto. Como parte de la *poética* de nuestra obra decidimos explorar el uso de técnicas artesanales y un proceso de producción alternativo al industrial, por lo que puede decirse que el cortometraje, que culmina en el TFG, intenta posicionarse como *animación experimental*.

Es importante destacar que existen dos corrientes referidas a este concepto: una, que vincula la *experimentación* con temáticas más subjetivas que, para algunos, son la forma más pura que existe de animación; otra, se relaciona al arte más artesanal y cercano al vanguardismo. Si analizamos a *Ovo* puede decirse que comparte aspectos de ambas por lo que se inscribe en una posición intermedia: el trabajo animado es de carácter artesanal, realizado por un equipo reducido de dos personas con herramientas de bajo presupuesto, con técnicas y estilos propios; pero también se planteó una temática mitológica de forma subjetiva, que sólo a través de animación fue posible desarrollar. No podemos clasificar este audiovisual como “vanguardista” puesto que la intención no fue transgredir

convenciones ni oponerse a modelos tradicionales del cine de animación, sino simplemente experimentar un procedimiento distinto al practicado hasta el momento.

Proceso de Producción: Descripción breve.

Uno de los objetivos principales planteados en el proyecto fue realizar un audiovisual animado para investigar y desarrollar diversas técnicas de animación y, a su vez, experimentar otra forma de construir un relato sin que una estructura rígida previa limitara el resto del proceso creativo. Nuestra intención fue desarrollar el guion y la producción no sólo de forma lógica y unilateral sino ensayar un proceso de elaboración alternativo al utilizado en los trabajos concretados en el contexto académico. Para cumplir este objetivo, sin servirnos de un modelo preexistente, fue necesario pautar el proceso de experimentación.

En primer lugar, escogimos el concepto simbólico del huevo como *leit-motiv* del audiovisual. En nuestra revisión de antecedentes descubrimos que este símbolo aparece como origen del cosmos en diversas culturas del mundo antiguo, como en regiones de América, África, Medioriente, China, India, entre otras. En esta instancia, procedimos a la recopilación y análisis de mitos cosmogónicos en el que se toma este símbolo. Fue sorprendente encontrar diversos puntos de convergencia en relatos pertenecientes a culturas distantes en espacio y tiempo, y sin un aparente contacto físico entre ellas. Estas similitudes en los mitos cosmogónicos ampliaron el abanico de símbolos y conceptos bases del relato audiovisual. El concepto del eterno retorno, la unidad, la dualidad, el nacimiento y la muerte, lo femenino y lo masculino, los ciclos naturales en cuatro etapas y los cinco elementos fueron nociones que surgieron tras la investigación del simbolismo del huevo.

En paralelo a la investigación bibliográfica reflexionamos y consultamos a especialistas e historiadores sobre diversos aspectos de los mitos, las cosmovisiones y los símbolos. De este modo ingresamos a una “etapa de las fuentes” en la que buscamos generar una aproximación y revisión de referentes que nos permitieron concluir que nos hallábamos ante un tópico reiterativo que aludía al principio de creación como una ley universal que se repetía constantemente en la naturaleza, donde todo nace, se desarrolla, muere y vuelve a nacer (así fue como se nos presentó la alusión a los ciclos que involucra la primavera, el verano, el otoño y el invierno, y nuevamente la primavera). Esto planteó una primera estruc-

tura tentativa del argumento donde el punto de partida era el huevo, y la historia transcurría de forma cíclica, con comienzo, desarrollo, cierre y el retorno al estado inicial -idea de nuevo comienzo-. A su vez, se definió que la historia sería un ciclo con cuatro etapas: primavera, verano, otoño, invierno, y que, cada una de ellas, tendrían ciertos colores, momentos y ritmos musicales característicos. Así fue como en la poética de la obra incorporábamos cuestiones vinculadas a la necesidad de dotar de diversas distinciones estéticas a la propuesta.

Como se puede observar, tras la exposición precedente, la estructura narrativa del audiovisual es cíclica y, por ello, posee características diferentes a la estructura lineal. En referencia a ello asumimos que: "Este tipo de estructuras, a diferencia de la anterior (estructura lineal), no llega a una conclusión sino que en vez de ello vuelve al punto de inicio. Esta estructura se emplea, por lo general en trabajos que emplean mitos tradicionales o hechos de la naturaleza, como la vida, la muerte y el cambio de las estaciones. (...) Su fuerza yace en mostrar unidad y renovación, opuesta a la extinción" (González, 2010).

Luego de definir la base del relato, el resto de los elementos se adecuaron a este modelo y no se estipularon estrictamente desde el comienzo. Mientras progresaba el audiovisual también lo hacía la historia, fue una construcción del relato poco convencional, un devenir en todo el proceso productivo. Como se explicó anteriormente, el *qué* estaba determinado, pero con la propuesta tendimos a instituir una estructura de carácter flexible donde la historia se adaptara a las percepciones y aprendizajes adquiridos durante el proceso de realización artística.

Uno de los aspectos centrales en la constitución de una *poética* refiere a la delimitación de la propuesta estética pero también una cierta preferencia por materiales y técnicas². Por lo que una de las primeras pautas en la definición del estilo fue el bocetado de elementos y símbolos, lo que requirió el desarrollo de herramientas técnicas como mesa retroiluminada, y la adquisición de tabletas de dibujo. Los primeros dibujos revelaron una estilización ceñida al dibujo figurativo y caricaturesco con el que no estábamos a gusto. Entonces fue necesario practicar exhaustivamente otros estilos y técnicas de dibujo hasta lograr una representación menos rígida y grotesca, más abstracta y versátil para la reproducción en serie. Una de las primeras pautas de la práctica fue romper estructuras estilísticas tales

2 Asumimos los planteos de Coca Duarte Loveluck (2010) y Sonia Vicente (2006) en relación a esta cuestión.

como pintar sin contornos fuertes y muy definidos, evitar las representaciones figurativas en exceso, abstraerse del detallismo para optimizar tiempos, teniendo en cuenta que una animación de 5 minutos necesita más de 4.000 cuadros pintados.

En esta instancia de exploración de diversas herramientas y estilos de dibujo, se fueron definiendo las técnicas de animación con las que trabajaríamos en la obra audiovisual. Como se planteó desde un principio, uno de los objetivos principales proponía experimentar diversas técnicas de animación 2D. La rotoscopía, el dibujo a mano alzada sobre mesa de calcado, la pintura digital en *Adobe Photoshop* y la postproducción en el software de edición y animación *Adobe After Effects* fueron la combinación de medios mixtos que valoramos como apropiada para la confección de la obra animada. En nuestra revisión del estado del arte, que en realidad fue una búsqueda del *estado del canon* acerca de esta problemática, reconocimos que: “La animación con medios mixtos es más frecuente en los estudios pequeños e independientes (...). Los animadores independientes tienen la libertad de poder experimentar con cualquier medio que les resulte atractivo, y esto ha sido así desde los inicios de la animación. Los denominados ‘realizadores artísticos’, Ladislav Starewicz, Hans Richter, Oskar Fischinger y Norman McLaren, fueron aclamados por la crítica durante la primera mitad del siglo XX por sus primeros experimentos con medios mixtos. Los animadores contemporáneos que utilizan una amplia gama de medios son considerados experimentales, aunque la realidad es que utilizan tanto la configuración como la abstracción, y tanto componentes convencionales como experimentales” (Hanna Cit. en Wells, 2009).

Otra de las decisiones pautadas en la etapa inicial del proceso consistió en asumir que la banda sonora consistiría principalmente en un tema musical, no existirían diálogos ni preponderancia de sonidos referenciales. La banda sonora y la animación fueron planteadas, entonces, como una danza sincronizada de sonidos, colores y movimientos. Debido a la importancia que la música tendría para el corto animado, no utilizamos ninguna composición existente sino que se diseñó una propuesta original para el audiovisual.

¿Qué relevancia le otorgábamos a la relación imagen-sonido en *Ovo*? Antes de responder este interrogante cabe aclarar que en el caso de la generación de una obra de animación existe una coincidencia en reconocer una planificación anticipada de la música, que moldea el proceso mismo de la creación. La banda sonora en nuestro caso se planificó en función

al concepto anterior. Una vez planteada la estructura base del argumento, y previamente al proceso de animación, se procedió a la composición musical, ya que el sonido delimitaría los tiempos de los movimientos, las acciones y el ritmo de montaje. Recién entonces fue posible elaborar el *animatic* definitivo, la música marcó el *timing*, la duración de las escenas, la cadencia de los movimientos y las transiciones. En este momento fue necesario encontrar una manera de visualizar, en imágenes, los cambios rítmicos y los acentos musicales para montar de modo más preciso. Luego de buscar diversas soluciones ideamos un sistema de *cuadros de colores* que nos permitió percibir los cambios sonoros a través de imágenes, un recurso más afín a nuestras percepciones. Esta esquematización, nos habilitó sincronizar imagen y sonido con precisión, montar rítmicamente y potenciar los climas del relato.

En esta instancia reestructuramos el guion, al visualizar los tiempos reales de la historia, suprimimos o reemplazamos escenas no funcionales al relato. Con la utilización del método de los *cuadros de colores* fue posible determinar el orden y la duración del desarrollo de cada símbolo o concepto y de cada etapa-momento. Si bien existía un orden métrico y el argumento estaba definido, los detalles narrativos de cada simbolismo no se establecieron rigidamente. Las escenas se perfeccionaron progresivamente entre la confección definitiva del *animatic* y el proceso de animación.

Por otro lado, la etapa del proceso de animación propiamente dicha comprende: a) la elección de las técnicas para trabajar el audiovisual; b) el bocetado y definición de personajes y elementos del relato; c) la organización esquemática de las tareas a realizar por el equipo técnico y el proceso de dibujo, pintura, animación, mezcla y montaje en soporte digital.

Previo al trabajo exclusivo de animación, fue necesario organizar y definir una serie de principios técnicos, estilísticos y organizativos. Puesto que la animación comprende fases en las que debíamos trabajar por separado, resultó imprescindible homogeneizar aspectos que se mantuvieran durante todo el proceso tales como la definición de una paleta de colores, una gama de texturas, entre otras cuestiones. Respecto al ritmo de movimiento y montaje se planteó una curva de aceleración y desaceleración, marcando el punto de clímax la caída del fruto en la etapa verano. Destacan los encuadres en planos cortos durante todo el cortometraje debido a que nos permitían otorgar expresividad a los gestos y resaltar los detalles. Los planos generales se utilizaron para describir escenarios, elementos y

acciones de las diferentes escenas. Las transiciones entre plano y plano se realizaron a través de cortes, fundidos y, sobre todo, por *morphs* entre los elementos de una toma y otra.

A modo de conclusión

La amplitud temática y realizativa que nuestro proyecto de investigación-creación presentó, implicó el estudio de diferentes estilos y técnicas de animación (animación experimental, cine de autor y técnicas animadas como rotoscopía, animación tradicional con mesa de calcado y lápiz digital, animación computada, entre otras); y áreas extra audiovisuales (mitología, metafísica, filosofía, el estudio de los símbolos, entre otras). El planteo tanto de producción como de experimentación en nuevos tópicos y áreas disciplinares fue un gran desafío debido a la necesidad de desentrañar cuestiones que enriquecieron y dieron luz a renovados caminos en lo que respecta a nuestro propio aprendizaje en las prácticas artísticas. Como proceso fundamental se evidenció la importancia que en rigor da la experiencia y el conocimiento que procede de la misma. Esto puede continuarse en la prolongación de estudios y prácticas sobre nuevos procesos de producción y exploración de otras técnicas de animación. Por otro lado se propone, en relación a la realización audiovisual, que el método empírico utilizado en este trabajo puede ser válido en la medida que se lo sistematiza y se lo somete a estudio, dando cuenta de ello en todo el proceso realizativo y de investigación. Sin sesgar la creatividad, el método de producción propuesto puede coadyuvar a la conformación de una metodología válida y sostenible en un doble sentido, tanto artístico como profesional.

Por último agregamos que en el transcurso de este trayecto las vivencias obtenidas a lo largo de la realización, el contacto con modelos de producción basados en la experimentación y el empleo de nuevas técnicas, nos han proporcionaron experiencias a partir de las cuales hemos construido un profundo conocimiento sobre la animación. De esta manera el proyecto Ovo ha implicado un importante crecimiento a nivel realizativo, creativo, grupal y personal.



4 Espacios expositivos

4.1

Pantallas para la animación en y de Argentina

Alejandro R. González

Dejemos la normalidad para el cine con actores, entremos en la poesía de la imaginación, del color que no es así, de los árboles que no son así, de los seres que no son así.

Luis Ricardo Bras, *Formas de Hacer Cine Animación*

La forma audiovisual animada siempre está presente en nuestro entorno cotidiano; pero esto no implica que sus variantes se exhiban en todos los canales disponibles. De acuerdo a sus intencionalidades y formas de producción, la animación busca su público en heterogéneos espacios de exhibición.

Cine y Televisión

Tomemos el caso de los largometrajes animados, cuyo proceso de producción siempre trae aparejado un gran esfuerzo económico y organizativo. En nuestro país, el principal destino de los mismos es la sala cinematográfica – no hay casos de producciones locales “directamente para video” o “producidos para televisión” – y como consecuencia de ello, estas películas pretenden como espectador meta a un público masivo. El largo animado argentino parece respetar una regla de oro nunca escrita: el film debe ser apto para todo público y estrenarse durante las vacaciones de invierno, para así asegurar la presencia del público juvenil. Estas películas no escapan a la lógica comercial imperante en el mundo entero, y sus productores pretenden realizar productos comparables a los de Disney, Pixar, Blue Sky Studios, Dreamworks Animation, etc. – pero en la quinta parte del tiempo de producción, y con menos del 5% de esos presupuestos.

Las películas de largometraje y los cortometrajes publicitarios son el único tipo de producción animada que se exhibe en salas cinematográficas en nuestro país, tanto en aquellas más independientes como en las que pertenecen a cadenas de los centros comerciales. La programación televisiva distribuye la animación en series, largometrajes y cortometrajes publicitarios; siendo éstos últimos los más importantes en número. Desde

el arribo de la televisión a Argentina en 1951, la publicidad ha sido responsable de la más cuantiosa producción animada. De hecho, a principios de los 60s y con la coexistencia de tres canales de televisión por aire, la demanda de animaciones publicitarias fue tal que en la ciudad de Buenos Aires surgieron numerosas compañías productoras (Mell, 1986), dando lugar a una "época de oro" de la animación nacional. La demanda de este tipo de productos generó numerosos puestos de trabajo los cuales fueron ocupados con mano de obra no necesariamente calificada, que se iban formando en el oficio.

"... A fines de los años '60, la animación publicitaria dejó de ser un campo de experimentación para transformarse en una disciplina profesional... En la década del '70, estos estudios, con planteles de animadores argentinos transformados en profesionales mediante **la simple transmisión del conocimiento de sus maestros pioneros...**" (Desplats, 2011:131) [La negrita es nuestra].

La *experimentación* a la que se refiere Desplats debe leerse como un "aprender sobre el error" más que a una intencionalidad consciente de innovación a fin de expandir las formas del medio (que lo vincularía a la experimentación artística o a la investigación/acción); y la *profesionalización* mencionada se refiere a mejoras en un proceso de producción con modalidad industrial que permitieran resolver con mayor eficiencia (en menor tiempo y con menor esfuerzo) los requerimientos de las agencias publicitarias. Mell (1986) señala que los avances fueron tanto a nivel narrativo (mayor dinamismo, aparición de "frases gancho", gags visuales y sonoros, etc.) como en lo estético (diseños originales, mejor uso de la animación) y tecnológico (construcción de equipamiento en el país). Lamentablemente, los cambios políticos y económicos de la época no permitieron que esta aparentemente pujante industria se mantuviera:

"Después de 'Mafalda' [producida entre 1971/3], los estudios publicitarios se rearmaron y reagruparon, pero como el trabajo disponible no era mucho, y nunca volvió a ser como en los primeros años del '60, las empresas formadas fueron pocas: Dianart, con Catú y Desplats entre otros; A-nimar, de M. Nanni y Berrino; Alberto del Castillo, que continuó solo, y el resto, descontando a Manuel García Ferré cuya empresa no dejó de funcionar, quedaron como trabajadores independientes a la espera de que apareciera algo." (Mell, 1986:25)

En la actualidad, la producción publicitaria es la principal fuente de trabajo para los animadores argentinos; tanto para los radicados en la Ciudad

Autónoma de Buenos Aires como para los de las provincias. El uso de Internet ha posibilitado el trabajo entre equipos que no comparten un mismo espacio físico, favoreciendo tanto los intercambios entre la capital y el interior como entre Argentina y países extranjeros.

La otra forma en que la animación tiene cabida en la televisión es mediante los formatos episódicos. Si bien la mayoría de las series animadas son extranjeras, durante el período 1960 / 2010 se produjeron varias series televisivas de animación para niños en nuestro país: *Las Aventuras de Hijitus* (Manuel García Ferré, 1967); *Mac Perro* (Carlos Constantini, 1971); *Mafalda* (Jorge Martín 'Catú' y Oscar Desplats, 1973); *Los Pintín* (1999, Franco Bittolo); *Mercano el Marciano* (Juan Antín, 1999). En los episodios de *El Libro Gordo de Petete* (García Ferré, 1974) también se incluían pequeñas secuencias animadas con fines didácticos. En 1996 la serie *Mi Familia es un Dibujo* (Olivieri / Stoessel, 1996) impactó fuertemente en las pantallas al presentar a un personaje protagónico animado que convivía en una familia de carne y hueso. *Orson* (Sergio Pedrosa, 1999) fue la primera serie televisiva de animación producida desde el interior del país; ejemplo seguido luego por *Los Peques* (Christian Olmos, 2002) realizada desde Neuquén. Por último, las series para adultos *City Hunters* (Gorali / Stagnaro, 2006)¹ y *Nada que Ver* (Ravell / Graziani) fueron coproducidas con capitales extranjeros y exhibidas en pantallas de televisión por cable en toda América Latina. Del mismo modo que los largometrajes argentinos copian el estilo Disney / Pixar, la mayoría de las series televisivas argentinas mencionadas presentan inequívocos referentes estilísticos y temáticos a sus congéneres extranjeras. La producción de estas series corrió por cuenta de productoras privadas, en algunos casos con fines evidentemente publicitarios.²

Los festivales y muestras

Las muestras y los festivales, que son construcciones no específicas del audiovisual puesto que existen en todas las disciplinas artísticas, son legitimadores de la producción audiovisual como obra de arte, y por ende de

1 *City Hunters* fue producida con aportes de Unilever como parte de su estrategia publicitaria para la marca de desodorantes Axe.

2 A partir de la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, el estado nacional – a través del INCAA – intervino con una fuerte política de fomento a la producción audiovisual que incluye a la producción de series animadas para televisión. Las series de animación producidas como resultado de los concursos del INCAA no han sido estrenadas aún a la fecha de edición de este texto, por lo que serán consideradas en escritos futuros.

los realizadores/animadores como artistas. Son espacios exhibitivos con lógicas distintas al cine y la televisión, y conforman una pantalla cada vez más populosa. En principio, los festivales tienen incorporada la noción de competencia: para muchos, la razón de ser de un festival es otorgar premios. En el ámbito audiovisual, los festivales también funcionan como un elemento validador de la producción – la película X ganó un premio, por lo tanto, es una buena película; luego, cuando una película gana un premio importante, este hecho es utilizado como un elemento promocional.

Los festivales suelen incluir la figura del *Director* o *Director Artístico*, un rol asimilable al del curador en el contexto de las artes visuales. Su responsabilidad es otorgarle identidad al festival a través de diversas acciones: la organización de los programas en exhibición (tanto en competencia como fuera de ella); la elección de jurados; el encuentro con los realizadores; la generación de propuestas para las mesas de debate, actividades informativas, actividades educativas, actividades paralelas, etc. Los festivales suelen ser un espacio de encuentro entre realizadores y su público, y un espacio de negocios para los que se dedican a la producción audiovisual. Durante los mismos se realizan operaciones de compra / venta de derechos de exhibición de películas; los productores y realizadores toman contacto con potenciales distribuidores u otros productores que puedan financiar o co-financiar un proyecto; o se sientan las bases para negociaciones futuras. Un festival audiovisual es un evento de múltiples dimensiones.

El primer festival internacional de animación del mundo se realizó en Annecy (Francia) del 7 al 12 de junio de 1960 (Desroches, 2011). En nuestro país, el primer registro de un festival animado es de 1961, y su origen se debe a la pujante producción publicitaria local. El creciente número de productoras de animación publicitaria en la ciudad de Buenos Aires dio origen a la Asociación de Productores de Dibujos Animados (APDA) en 1961. Esta fue la primera agrupación de productores de animación en Argentina. Aunque su vida fue muy corta, la APDA alcanzó a realizar el *Primer Festival de Dibujos Animados Argentinos* en ese año, coorganizado junto a la Cinemateca Argentina y la empresa publicitaria Lowe (donde muchos de los miembros de la APDA se habían formado en su departamento de animación publicitaria, cuando era EMELCO). Este festival intentó acercar el campo de la animación publicitaria – producciones naturalmente comerciales y por encargo – al de la expresión artística, incorporando así un circuito que hasta el momento estaba vedado para los animadores locales, aunque con poco éxito. Sin embargo, la calidad

de la animación publicitaria nacional fue prontamente reconocida en los círculos críticos: en 1965, la publicidad “Las ardillitas” para la marca Ginebra Llave de *Producciones Avance* obtuvo el Premio Martín Fierro al mejor aviso publicitario. Luego, en 1969, se inició en Rosario el Festival Hispano-Luso-Americano (luego FIAP), dedicado a la publicidad para cine y televisión, donde también participaban con éxito las producciones animadas locales.

Alejados de la velocidad y el discurso publicitario, en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Tucumán, el 5 de noviembre de 1973 se realizó la *Primera Exposición Didáctica Extra Clase de Dibujos Animados*. Se exhibieron trabajos realizados por alumnos bajo la dirección del Profesor Fued Amin. Esta muestra tuvo una segunda edición en 1978; y ambas exhibiciones fueron desarrolladas desde una lógica más cercana a las artes visuales que al audiovisual. De la misma manera, durante la década del '80 los talleres de animación para niños “El Mate” de la Municipalidad de Vicente López, e “ImAn” de la Escuela Panamericana de Arte, realizaron exhibiciones de los trabajos de sus alumnos pero sin la intencionalidad de establecer competencias sino como forma de coronar el proceso desarrollado por los niños y jóvenes.

En 1978 y por iniciativa de Jorge Martín (Catú) y Oscar Desplats (socios en la productora Dianart) surgió la *Asociación Argentina de Realizadores de Cine de Animación* (AARCA). Entre sus objetivos, basados en los de ASIFA, contemplaban: “... Asesorar a los entes organizadores de concursos, festivales, certámenes de cine o diseño en los capítulos concernientes al cine de animación, contribuyendo a una mejor representatividad y propendiendo a un mayor acercamiento con las entidades patrocinantes”; lo cual da lugar a sospechar que tal vez la animación fuera una *rara avis* en el imaginario de los organizadores de festivales. A fin de cumplir con sus metas, en 1979 AARCA organizó una *Muestra de Cortometrajes Publicitarios Animados*. Lamentablemente, esta asociación también tuvo una breve vida y esa iniciativa no se replicó.

En el período 1985 – 2000, gracias a las tecnologías del video primero, y luego a la inclusión de la computadora como herramienta de realización audiovisual, las técnicas específicas de animación se simplificaron y la producción de animación redujo dramáticamente sus costos. Si a esto sumamos el accionar de las escuelas de cine, video y televisión de nuestro país, estaremos en presencia de un gran caldo de cultivo que facilitó la emergencia de una nueva generación de animadores, con una significativa producción a sus espaldas. En 1989 el Instituto de Cooperación Ibe-

roamericana (ICI), una entidad cultural con financiamiento del gobierno de España, lanzó la primera edición del *Festival Buenos Aires Video*.

En palabras de Graciela Taquini: “Al vídeo le ha costado mucho menos que a otros medios vincularse al sistema del arte. Ha estado rodeado de un halo de vanguardia que hace que se lo adopte sin preguntarse la mayoría de las veces por su especificidad o por su aporte a la cultura del presente” (2008:4). Tal vez ésta sea una de las causas por las que los festivales de video tuvieron tanta repercusión en el circuito artístico audiovisual de los 90s. En Rosario, en agosto de 1993 en el espacio del Teatro del Complejo Cultural Parque de España (posteriormente Centro Cultural Parque de España, otra entidad con financiamiento del gobierno de dicho país) y con el apoyo de la municipalidad se realizó la primera edición del *Festival Latinoamericano de Video Rosario*. Un año después en Córdoba se realizó la *Videomuestra Córdoba '94*, organizada en colaboración por las entidades culturales de la provincia y la ciudad. En estos eventos se exhibieron animaciones, algunas se reconocieron como tales en la lógica del dibujo animado; y otras fueron analizadas bajo la lógica del videoarte. En ambos casos, es observable que los nuevos realizadores de animación, alejados de la lógica industrial o publicitaria y con intereses más autorales, canalizan sus obras en espacios alternativos que encuentran a un nuevo público.

Sin embargo, estos nuevos animadores actuaban principalmente en forma aislada, relacionándose pobremente entre ellos y concentrados en algunos centros formativos con intencionalidades de producción como la Escuela de Avellaneda (Buenos Aires), el Taller el Sótano (Rosario) y el Centro Experimental de Animación (CEAn) del Departamento de Cine y TV de la UNC (Córdoba). Desde esta última institución empezaron a desarrollarse actividades con eje en la exhibición de animación: En 1997 el CEAn participó con una *Jornada de Animación* en ocasión de los festejos por la reapertura del Departamento de Cine y TV; luego en 1998 y 1999 se realizaron dos ediciones del *Festival Córdoba Audiovisual*³ que incluyó una sección y competencia específica en animación. En 1999 el Centro Experimental de Animación, con el apoyo del Centro Cultural España Córdoba, realizó la *Muestra de Animación “Sea lo que CEA”*⁴, donde se exhibió la producción del CEAn y la Cátedra Animación de la UNC del año en curso.

3 Estudiantes del Departamento de Cine de la UNC organizaron el Festival Córdoba Audiovisual con el apoyo de autoridades y docentes del propio departamento.

4 El nombre era un juego de palabras con la sigla original del Centro Experimental de Animación (CEA), que en ocasión de su institucionalización en el año 2012 cambió a CEAn.

Esta experiencia se repitió con éxito en los años 2000, 2002, 2004 y 2006, siendo estas últimas dos ocasiones parte de los festejos mundiales del *Día Internacional de la Animación* organizado por ASIFA⁵. Estos encuentros permitieron generar vínculos entre los animadores más independientes de Argentina, relacionados con las escuelas y la producción en soportes no profesionales.

A partir del año 2000 el panorama de la animación en Argentina se modifica. En el mes de agosto y bajo la órbita del VII Festival Latinoamericano de Video Rosario, se realizó el *Encuentro Latinoamericano de Animación "Luis Ricardo Bras"*, donde participaron realizadores, docentes, productores y críticos de todo el país y del extranjero. La organización recayó en Pablo Rodríguez Jáuregui. Al mes siguiente, en Buenos Aires tuvo lugar *Primavera Animada – Muestra de Cine y Video de Animación*, organizada por la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Bajo la producción de la activista cultural Nora Araujo, esta muestra alcanzó un espíritu federal, intentando convocar a los realizadores del interior del país para exhibir sus películas. Estos dos eventos confluyeron en unas *Jornadas de Animación Independiente* competitivas, coorganizadas por el CEAn y el CCEC en el mes de abril del 2001. Estas jornadas se repitieron con continuidad en los años impares, pero desde la edición 2003 bajo el nombre *ANIMA – Festival Internacional de Animación de Córdoba*. A través de siete ediciones el festival ANIMA se ha instalado como uno de los más relevantes – o tal vez el principal – punto de encuentro para la comunidad de la animación en Argentina; y una referencia indiscutida en todo el mundo⁶.

“El ANIMA – Festival Internacional de Animación de Córdoba, es tanto un evento académico como cultural, dedicado específicamente a la animación en sus dimensiones artísticas y tecnológicas. ANIMA combina la energía, entusiasmo y goce de un Festival de Animación con los aspectos científicos de un Congreso. Se desarrolla desde el 2001 con continuidad en todos los años impares; es el principal evento referido a la animación en Argentina y un muy influyente jugador en su campo en América Latina y el Caribe. Su principal objetivo es reunir a individuos creativos dedicados al arte y al oficio de la animación en un punto de encuentro, donde todo el debate e intercambio

5 Desde el año 2002 ASIFA Internacional organiza festejos del Día Internacional de la Animación alrededor del 28 de octubre, fecha en que se conmemora la primera exhibición del Teatro Óptico de Emile Reynaud en París en 1892.

6 Sepa el lector comprender que el autor de este texto es el director de ANIMA.

pueda dirigirse hacia el campo de la animación en cualquiera de sus muchas dimensiones de análisis: como expresión artística, como industria cultural, como material didáctico, como objeto de investigación, etc... ¡O sólo como algo divertido!" (González, 2009)

La impronta del ANIMA responde, principalmente, al hecho de ser un evento generado desde un ámbito artístico – cultural y educativo público, sostenido económicamente por el aparato estatal argentino (González, 2012) y con entrada gratuita. La última edición del ANIMA (2013) recibió 1038 inscripciones de películas provenientes de 58 países, siendo seleccionados y exhibidos 177 films en distintas muestras competitivas y no competitivas. Entre los jurados, invitados especiales y capacitadores que han participado del ANIMA se cuenta un *quién-es-quién* de la animación del mundo: Rodolfo Sáenz Valiente, Barry Purves, Michaela Pavlatova, Paul Wells, Tomás Welss, Chris Hinton, Martine Chartrand, Juan Pablo Zaramella, Pablo Rodríguez Jáuregui, por nombrar sólo a algunos. Durante el encuentro también se desarrollan actividades de capacitación en animación, que incluyen seminarios, talleres, conferencias y un foro académico. Las dimensiones del festival son únicas en América Latina, sólo comparables a los principales festivales de animación del mundo.

El *Festival Internacional de Cine para la Infancia y la Juventud* realizó su primera edición en la ciudad de Mar del Plata en Noviembre de 2001. Este festival, cuya directora es Susana Velleggia, desde sus primeras ediciones dedica una importante parte de su programación a la animación infantil de calidad de todo el mundo; y es muy concurrido por contingentes escolares. En el 2005, ya con sede en Buenos Aires, el festival se incorpora a los festejos del *Día Internacional de la Animación* y programa conferencias, mesas redondas, muestras y exhibiciones especiales de distintas técnicas, actividades de las que participó un grupo de 35 animadores argentinos (Asociación Nueva Mirada, 2007) vinculados principalmente a distintas productoras de animación capitalinas. Este encuentro particular, organizado por Oscar Desplats, dio el puntapié inicial para refundar la AARCA en el 2006, que en esta nueva etapa pasó a llamarse *Asociación Argentina de Cine de Animación* (AACA), y que a partir de ese momento realiza con continuidad la celebración del Día Internacional de la Animación en Argentina⁷.

7 Luego de realizar en forma autónoma la organización del Día Internacional de la Animación en 2006, desde la edición 2007 el festejo es organizado por la AACA desde Expotoons, quedando subsumido en el mismo.

El primer *Encuentro Regional de Animadores* en Rosario tuvo lugar en marzo/abril de 2006 en la Isla de los Inventos de esa ciudad, y fue organizado por Pablo Rodríguez Jáuregui como parte de las actividades inaugurales de la Escuela de Animadores de Rosario. El Encuentro se realiza con continuidad cada dos años. Su objetivo es visibilizar y establecer redes entre la escuela rosarina y experiencias de enseñanza y producción de animación similares en otros centros de Argentina y América del Sur:

“Buscamos asociar este nuevo espacio con socios naturales, espacios de la misma escala -precisó Rodríguez Jáuregui-. De golpe te encontrás con que hay gente que trabaja con los mismos recursos, tiene la misma escala de trabajo en distintos lugares. Eso ocurre en la Universidad de Salta, en Tucumán, Buenos Aires o Montevideo. Nos interesa mucho juntar a esas personas” (Rosario|12, 2007)

Un caso particular de muestra animada en nuestro país lo conforma el Encuentro *Toon’Tas, Tarea Artística Solidaria*, organizado por Maxi Castillo que desde 2006 se realiza en el Centro Cultural Borges de Buenos Aires. El objetivo de esta muestra es apoyar a instituciones barriales de contención a la infancia, y se solicita, como entrada, un juguete para su donación.

Los encuentros, festivales y muestras realizados luego del 2000 tienen objetivos distintos, pero todos comparten su carácter liminar o periférico a la producción de animación comercial en Argentina, donde los únicos exponentes descriptos hasta el momento lo conforman los festivales de animación publicitaria. Retomando esa senda, y a diferencia de los anteriores, el *Festival Expotoons* es desarrollado con continuidad desde 2007 como parte de las actividades de la productora de animación *Encuadre*. Bajo la Dirección de Rosanna Manfredi, quien también es presidenta de la productora, *Expotoons* intenta reunir a los miembros de la ‘industria’ de la animación en Argentina a fin de fomentar el desarrollo de animaciones como actividad económica en el país. Los acreditados al festival acceden a rondas de negocios y sesiones de pitching con la participación de compradores extranjeros, y a capacitaciones dictadas por referentes de las principales productoras de animación del mundo.

El fenómeno de multiplicación de pantallas alternativas para la animación continúa con fuerza luego de 2010. En 2011 inicia *Cartón, Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu*, organizado por un colectivo agrupado en FM La Tribu. *Cartón* se ha realizado en tres ediciones sucesivas. En 2012 surge en Santa Fe *El Ventilador*, una Muestra no compe-

titiva organizada por el colectivo Cinema Lacalor, un grupo de jóvenes que intenta llevar el espectáculo cinematográfico por fuera de las salas de cine. En su única edición hasta el momento, *El Ventilador* no sólo incluyó animaciones de otros festivales y muestras sino que también focalizó en la producción santafesina.

Reflexiones finales

Observamos que los festivales desarrollados en el período 1960 / 2010 repercuten en el campo de la animación argentina en múltiples dimensiones. Desde sus orígenes, permitieron a los animadores encuadrar a sus productos por encargo (animaciones publicitarias) dentro de la tradición de los festivales de cine, acercándolos al campo artístico. A los animadores argentinos independientes, estas pantallas les brindaron la posibilidad de exhibir sus obras ante un público, ya que los canales tradicionales (cine y TV) les estaban vedados por sólo incluir animación comercial de entretenimiento o publicitaria. También posibilitaron la generación de redes de animadores entre sí, y de redes entre animadores (y/o grupos de animadores) e instituciones académicas, culturales, sociales. Por otra parte, los festivales, muestras y encuentros no sólo favorecieron la difusión de obras animadas, sino que también canalizaron actividades de capacitación que fomentaron la construcción de un público experto, una audiencia específica de la temática. Cabe destacar que la mayoría de estas pantallas tienen distintos tipos de apoyo de instituciones del Estado en todos sus niveles (INCAA, Universidades nacionales, organismos municipales y provinciales, etc.).

Por último, arriesgamos que estas pantallas tienen una innegable influencia en los procesos de institucionalización de la animación como arte en Argentina. En su *Teoría Institucional del Arte*, Dickie (1997; 2001) plantea la existencia de sistemas del mundo del arte, conformados por las relaciones entre el artista, la obra, y el público. Los festivales, muestras y demás pantallas para la animación por fuera de los canales comerciales tradicionales, constituyen en nuestra opinión puentes que facilitan los vínculos entre animador (artista) y su público, siendo así parte integral de lo que podríamos llamar el sistema del arte de la animación en Argentina.

4.2

Tiren dibujitos, muchachos: Caloi en su Tinta, mucho más que TV¹

Alejandro R. González

La televisión correctamente empleada, con libretistas, sicólogos, plásticos idóneos, productores inteligentes, con gente que le confiera coherencia podría ser el medio más fascinante, útil, perfectible, eficiente, penetrante de todos los vehículos de comunicación social. Podría ser la más hermosa herramienta de la educación.

Víctor Iturralde Rua, *Cine Para los Niños*

Los campos de la televisión y del arte no suelen cruzarse. La televisión no oculta su voluntad de entretenimiento ni su intencionalidad publicitaria; no intenta impregnar a sus productos de una capa aurática. Sin embargo, el caso que discutiremos a continuación es una experiencia que abreva en ambos campos. *Caloi en su Tinta* fue originalmente un programa televisivo emitido durante el período 1990 – 2008, por las señales televisivas de Canal 7 de Buenos Aires (1990 / 1999), luego por Canal á (2001 – 2003) para interrumpirse, y, finalmente retornar por Canal 7 (2005/7/8). El título del programa hace referencia al pseudónimo del artista gráfico Carlos Loiseau (1948-2012), quien no sólo era su creador sino que también oficiaba como conductor del mismo. *Caloi en su tinta* fue el primer programa televisivo dedicado específicamente a la *animación de autor* producido y exhibido en Argentina, pero su influencia trascendió las pantallas para incidir fuertemente en los procesos de consolidación del campo de la animación como hecho artístico en nuestro país.

1 Una versión preliminar de este artículo fue presentada en el III Foro Académico Internacional de Animación “La Animación y las otras artes”, Universidad Nacional de Córdoba, 2013.

La idea

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

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

Es interesante pensar que la película que sirvió como disparadora de la idea fuera *Mr Pascal* (1979), de Alison de Vere (1927-2001). Esta realizadora de nacionalidad pakistano-británica, que se inició en el estudio de Halas & Batchelor y es reconocida como una de los responsables de los diseños de fondos de Submarino Amarillo (*Yellow Submarine*, George Dunning, 1978), desarrolló un estilo de animación donde el dibujo tiene indudablemente puntos en contacto con el comic, particularmente con aquél de Caloi en sus primeras épocas (por ejemplo, en las publicidades de cigarrillos *Parliament*). La narrativa de De Vere en *Mr Pascal*, planteada en micro acciones con animación mínima, muy contenida y mayoritariamente en tomas fijas, también encuentra claros referentes en el comic. En cierta forma, Caloi reconoce en esa animación aquello que le es familiar, pero en un contexto distinto. En ese momento su experiencia en el campo de la animación era escasa, con tan sólo la realización de una película llamada *Las invasiones inglesas* (1970). De acuerdo a la valiosa investigación de Natacha Mell (1986), el mismo es un cortometraje realizado en colaboración con el director y guionista Marcos Madanes, en un estilo de animación semejante al de *La verdadera historia de la primera fundación de Buenos Aires*². En el corto de Birri la técnica de animación empleada es la

2 *La verdadera historia de la primera fundación de Buenos Aires* es un film animado de cortometraje de 1959, dirigido por Fernando Birri (1925) sobre una única ilustración del artista gráfico argentino Oski (Oscar Conti, 1914-1979).

kinestasis (Laybourne, 1998), donde la sensación de movimiento proviene de los movimientos de cámara y del montaje entre las tomas, las cuales registran distintos encuadres sobre una misma imagen, revelándola en etapas - una técnica muy poco *animada*. Otro vínculo de Caloi con la animación se produjo con una de sus ilustraciones publicitarias para los cigarrillos *Parliament* llamada *Waterloo*, que fuera llevada a la animación en un spot televisivo.

El equipo

En la cita anterior Caloi menciona, también, a María Verónica Ramírez (1957), su segunda esposa, quien fuera co-creadora del programa y se desempeñó como responsable de la dirección y producción general del mismo. Ramírez proviene del campo de las artes visuales y posteriormente arriba al de la animación. Trabajó en publicidad, y su primera experiencia televisiva es en 1989 como asistente de dirección de los micros de Clemente³, que se emitían desde 1982 y de los cuales el director y responsable era Caloi.

Resulta significativo destacar que Ramírez tenía a su cargo los roles de dirección y producción de *Caloi en su Tinta*, los cuales desempeñó con soltura, lo que le implicaba una presencia constante y una fuerte intervención en la definición estética, temática y conceptual del programa; sin embargo para el espectador común y para el especializado el referente era Caloi. Lo que podría resumirse de la siguiente manera: *Caloi en su tinta* es “el programa de Caloi”. Ante la potencia de la figura frente cámara de Caloi como conductor, y tan significativa su trayectoria previa en el entorno artístico, el rol de Ramírez quedó subsumido (lo que no implica que haya tenido menos responsabilidades en la concreción del programa).

Cuando Caloi y Ramírez definieron que la idea se realizaría en formato televisivo, iniciaron una búsqueda de material filmico para generar el contenido del programa. Es en ese momento que Fernando Martín Peña

³ Estos micros televisivos de Clemente no fueron animados, sino que se basaban en la filmación de marionetas. *Clemente* es el personaje de comic por el que Caloi obtuvo sus mayores reconocimientos. Clemente apareció por primera vez en la tira *Bartolo el maquinista*, en el diario Clarín del día 8/3/73. Tanto impactó el nuevo personaje - y tantas posibilidades narrativas le brindaba este nuevo personaje a Caloi - que la tira evolucionó, y pasó a llamarse *Bartolo y Clemente*, luego *Clemente y Bartolo* y finalmente, *Clemente*. Fue publicada hasta el 22/9/2012, cinco meses después del fallecimiento de Caloi.

ingresa al proyecto cumpliendo el rol de asistente de producción. Según recuerda el propio Peña, “los Caloi” (Carlos y María Verónica) tomaron contacto por separado con Daniel ‘Paraná’ Sendrós⁴, Víctor Iturralde Rúa⁵ y Salvador Sammaritano⁶, y cada uno de ellos le recomendó, por su lado, a Peña para esa labor. Por aquel entonces (1989) Peña era alumno de Iturralde en la carrera de artes combinadas de la UBA. “Los Caloi” asistieron a una clase de Iturralde donde se exhibirían animaciones, y aprovecharon la oportunidad de “arrinconar” a Peña y convencerlo con la idea del programa. Según Fernando Martín Peña “María Verónica y Caloi eran totalmente complementarios, ella era la de armas tomar para que las cosas resulten”⁷

Peña trabajó en el programa durante todo el período que éste se grabó en Argentina Televisora Color, el canal de aire del estado con señal transmitida por todo el país. Iturralde y Sendrós colaboraban con Peña en la elaboración del guión de su bloque: “Con Iturralde, Sendrós, Caloi y María Verónica nos juntábamos en la casa de ellos, en reuniones de amigos, para elaborar el programa. Fue una experiencia muy feliz. Yo me pasé todos esos años sin sábados, vivía dentro del canal.”⁸ Acorde a los ritmos televisivos, cada programa se grababa en tan sólo una jornada: por las mañanas Peña transcribía a video las películas en 16mm que se incluirían; por la tarde, luego del almuerzo, grababan las participaciones de Caloi; y a la noche realizaban la postproducción.

A fin de cubrir la programación, el equipo de producción solicitaba material fílmico a las representaciones culturales extranjeras en Argentina: “Rastreamos en las embajadas, pero no sabíamos si íbamos a tener material para más de dos meses... Al principio era muy difícil conseguir el material.”⁹ Un dato a considerar es que la caída del Muro de Berlín impactó en forma negativa a los objetivos de *Caloi en su Tinta*: muchas de las productoras de los países de la *cortina de hierro*, que sostenían una gran

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

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

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

7 Fernando Martín Peña en entrevista telefónica (2013).

8 Fernando Martín Peña en entrevista telefónica (2013).

9 María Verónica Ramírez en Valentini (2002).

tradición de animación con financiamiento estatal, perdieron ese apoyo en la nueva situación sociopolítica. Por ende, las copias (generalmente en 16mm) que las embajadas recibían para organizar exhibiciones también empezaron a hacerse menos frecuentes. Desde 1991 María Verónica y Caloi comenzaron a asistir a los distintos festivales internacionales de animación (Annecy, Ottawa, entre otros) para ver nuevo material animado. La coyuntura económica de la época con la Ley de Convertibilidad de 1991 establecía la paridad 1 peso = 1 dólar, con lo cual la moneda argentina tenía un importante valor en el extranjero, permitiendo así a “los Caloi” viajar y adquirir los derechos de exhibición para televisión de animaciones consagradas en los más prestigiosos festivales del mundo.

Estableciendo vínculos entre la animación y las otras artes

Uno de los rasgos característicos de *Caloi en su Tinta* es que cada uno de los programas puede leerse como una obra en sí misma, con un universo propio y particular en directa relación a las animaciones que ese episodio incluye. Los programas aprovechan los recursos técnicos televisivos disponibles en la época al máximo, particularmente el *chroma key* que permite ubicar a Caloi, el conductor, en un espacio fluido y mutable frente a su tablero de dibujo: Caloi podía aparecer como parte integral de un cuadro congelado de una animación, o bien como un personaje de la animación¹⁰, o contextualizando la animación con alguna obra del universo de la pintura, escultura, diseño gráfico, fotografía, o – por supuesto – humor gráfico e historieta. Recuerda Peña: “Los primeros programas fueron de tanteo, y a medida que se hacían se fue haciendo todo más dinámico. Caloi era un tipo de creatividad permanente y cuando empezó a relacionar la obra pictórica con el corto, ahí no hubo vuelta atrás.”¹¹ Esa relación fue verdaderamente un hallazgo del programa, se transformó en un rasgo

10 Recordamos, por ejemplo, el episodio de *Caloi en su Tinta* en que se exhibió el cortometraje *Tango* (1981) del realizador polaco Zbigniew Rybczyński. Esta película emplea actores, una imagen de tipo fotográfica y al *loop* como recurso narrativo fundamental. El cortometraje incluye un desnudo femenino frontal y a una pareja teniendo sexo, ambas ocurrencias complicaban su inclusión en el programa puesto que la transmisión se realizaba por televisión abierta en la franja horaria de protección al menor. La solución de *Caloi en su Tinta* fue incluir al propio Caloi dentro de la misma animación, y con su figura ocultar las partes del encuadre no aptas para menores. De forma coherente con la narrativa del cortometraje, la inclusión de Caloi también es en forma de *loop*.

11 Fernando Peña en comunicación telefónica (2013)

distintivo del mismo, y determinó un estilo que lo definió y se mantuvo durante todas las temporadas.

El programa jugaba continuamente entre el mundo de lo sublime – las estupendas animaciones que lo integraban – y el mundo de lo banal, mediatizado a través de la impronta de “muchacho de barrio” dada por los guiones y la performance de Caloi en la conducción. En 1994 ingresa al equipo de trabajo Mario Rulloni, egresado de la carrera de Realización Cinematográfica de la Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda, para colaborar en la producción en carácter de asesor creativo. Rulloni no era un desconocido para Caloi porque frecuentaba el ámbito de la historieta, colaborando en revistas como *Humor*, *Fierro*, *Hortensia*, y había ganado un concurso de humor gráfico desarrollado en Calarcá (Colombia) donde Caloi había actuado como Jurado¹². En opinión de Peña, la incorporación de Rulloni redundó en aportes importantes para el desarrollo del programa, ya que por su perfil artístico y su experiencia previa en el campo específico audiovisual estaba en mejores condiciones que Peña – proveniente del campo más teórico – en enriquecer los aspectos visuales del programa. Rulloni y Ramírez realizaban la selección de las películas a exhibir, la cuales contextualizaban según su origen y agrupaban en distintas temáticas – la muerte, el humor, los misterios, los caprichos, eentre otros – que luego tomarían como punto de partida para redactar los guiones del programa. Esta consciente preocupación por cuidar todos los aspectos formales de la producción no era común en la televisión argentina de la época, y requería de esfuerzos a los que muchas veces el personal de ATC, más acostumbrado a trabajar en otra tipología de programas, oponía resistencia: “La infraestructura de ATC no les convencía por los efectos que tenían que hacer, no era un ambiente artístico sino un canal del estado, necesitábamos otra estructura privada.”¹³ En mayo de 1994 el grupo de trabajo se conforma como *Cooperativa de Trabajo Producción Artístico Cultural Caloi en su Tinta Ltda*; y finalmente en 1995 sólo continuaron con ATC como señal de exhibición puesto que *Caloi en su Tinta* comenzó a grabarse en diversas productoras de la ciudad de Buenos Aires.

Función formativa y función institucionalizante

Caloi en su Tinta fue un éxito instantáneo en el entorno de la crítica especializada, los artistas, los animadores y los estudiantes de cine; pero nunca

12 Entrevista telefónica a Mario Rulloni (2013)

13 Entrevista telefónica a Mario Rulloni (2013)

destacó por su rating televisivo, situación que lo colocaba en una posición de menor influencia dentro del canal y de sutil menosprecio por parte de Gerardo Sofovich, el director del mismo. Si bien aquellos que ya frecuentaban los lugares de reunión del ámbito del arte audiovisual tenían relativo acceso a films como los que el programa exhibía – principalmente en Buenos Aires – la masividad del Canal 7 permitió que toda la geografía del país pudiera acceder a la obra de variados artistas de la animación mundial y de algunos pocos argentinos. En su larga trayectoria por las pantallas televisivas el programa fue declarado de interés cultural y educativo por numerosas entidades nacionales y de la Provincia de Buenos Aires; y fue galardonado con varios premios, entre los que destacan el del Fondo Nacional de las Artes (2000) y el Martín Fierro en el rubro Programa Cultural (producción 1993). El propio Caloi sostenía que el programa tenía una doble función de entretenimiento y formación:

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

En nuestra opinión el programa no contaba con una intencionalidad didáctica y por ende no podríamos considerarlo educativo; sino que su propuesta era fuertemente informativa, y este discurso se construía en forma muy inteligible de manera de tal que se volvía accesible para un gran público. Por otra parte la especificidad del material – fundamentalmente animación de autor reconocida a nivel internacional, y animación por encargo de muy buena factura–, su disponibilidad mediante televisión abierta, y la tecnología del video VHS completamente naturalizada en la mayoría de los hogares, posibilitaron que los programas de Caloi en su Tinta fueran incorporados como recurso didáctico por parte de educadores en todos los niveles de enseñanza. Esta incorporación no fue

formal, es decir no se propuso por una directiva de las autoridades educativas, sino que se desarrolló paulatinamente en cada ámbito educativo y en forma particular de acuerdo a los intereses de cada docente. Afirmar que *Caloi en su tinta* constituyó “escuela” de animadores en Argentina es un juicio de valor que implica sobredimensionar su importancia. Consultado sobre el tema, Juan Pablo Zaramella plantea fuertemente la función informativa del programa:

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

Zaramella destaca la forma de presentación de las películas en el programa, la selección previa y ordenamiento – una evidente curaduría – que le otorgaba al ciclo un carácter distintivo, esta vez en lo temático. Arriesgamos que esta característica permitió que *Caloi en su Tinta* rápidamente se convirtiera en un ámbito de exhibición valorado y deseado por aquellos que, en forma independiente, realizaban animación con intenciones más autorales en nuestro país: en un momento particular caracterizado por la escasez de pantallas para este tipo de obras, *Caloi en su Tinta* brindaba una pantalla que repercutía en todo el país. Sin embargo, muy pocos animadores locales pudieron acceder a ese espacio de exhibición, porque el criterio curatorial de Caloi y de María Verónica Ramírez consistía en replicar lo que era seleccionado y galardonado en festivales de animación del extranjero, particularmente en Annecy. Las producciones locales eran principalmente publicitarias, con muy pocos trabajos independientes autorales, y de factura muy pobre. Uno de los privilegiados fue el rosarino Pablo

Rodríguez Jáuregui, cuya experiencia con *Caloi en su Tinta* implicó mayor involucramiento que lo habitual:

A fines del '91 busqué en la guía el teléfono de canal 7, llamé y pregunté qué día grababa Caloi y fui a esperarlo a la puerta, ponele que grababa a las dos hasta las cinco. Me atendieron ahí en la puerta y le dije 'Mirá yo vengo de Rosario, me gustaría que vean esto [sus cortometrajes Ejercicio Nro 1, Ejercicio Nro 2 y El Gordo] y me digan si les gusta, si lo pueden pasar'. Entraron al canal y al toque salió Peña, y me dice si quería ver cómo se graba el programa. Me hicieron pasar, me quedé lo que dura la grabación y me volví a Rosario, y no supe más nada de Caloi o de la producción de Caloi. Eso fue en diciembre, enero, febrero, marzo, abril, ponele que, a fines de abril, me llaman y me dicen 'Che, disculpá que nos colgamos pero recién vemos el cassette que nos dejaste... Está buenísimo, ¿Podrías hacernos unos separadores animados? Entonces calculale que todo el '92 estuve haciendo cositas, colaboraciones de onda para ellos y a fin de ese año me plantearon si quería tomarlo como un trabajo pago. Bueno, ahí estuve negociando todo el '93 en el trabajo de Rosario en el cable, hasta que no lo pude sostener más y directamente dejé el cable y me dediqué a lo de Caloi, con un apadrinamiento muy grande que significó que ellos me compraron una máquina – porque yo laburaba con la máquina del canal – para que labure full time para ellos; encima compraron el modelo que seguía que era mejor. Y durante el '93, '94 y '95 estuve laburando solamente para Caloi en su Tinta con un sueldo, y hacía una o dos animaciones por programa y les mandaba el material desde Rosario por encomienda en diskettes. Ellos en el estudio tenían otra compu igual. Generalmente eran chistes que se incluían al final del programa con Caloi interactuando con alguna animación, ellos me decían qué iba a decir el negro [Caloi] en el aire, yo les mandaba por fax una historia, ellos la aprobaban y yo la ejecutaba en un par de días y les mandaba los diskettes. Eso fue en la época de Caloi en Canal 7, en la época de Sofovich, y tuve ese laburo muchos años.

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

... Trabajando en Clarín un día lo veo entrar a Caloi a la sección Infografías, que era donde yo estaba en Clarín, y fui y le hablé. Entraron Caloi y María, la esposa. Y me les acerco y les digo 'Hola, ¿Qué tal? Bueno, me gusta mucho su programa, yo hago animación, estoy haciendo un corto...' Y les muestro un pedacito de 'El desafío a la muerte', unas tomas sueltas que tenía, y me dice 'Uy que bueno, bueno

quedemos en contacto'... Qué sé yo, ahí quedó la cosa. En paralelo, a los dos - tres meses lo conozco a Mario [Rulloni] y le cuento de esto. Mario dice 'Bueno, vamos a hablar con Caloi... Le voy a recordar que estás vos, estaría bueno incluir algo en el programa'. Y creo que al año, recién... Yo lo conozco ahí a Rulloni, nos hacemos amigos, quedamos en contacto por mail pero, no nos veíamos demasiado seguido y después por un trabajo nos empezamos a ver más seguido y ahí empezamos a hablar de proyectos que podíamos llegar a hacer juntos y es como surge 'Viaje a Marte'. Y en paralelo Mario empieza... A recordarles a Caloi y a María que... eh... estaba yo, ¿no? Que se podía hacer un programa sobre animación argentina, que se podían poner mis trabajos, y dijeron 'bueno'. Se coparon y me llamaron y estuvo buenísimo porque... me hicieron una entrevista en el piso, me acuerdo en aquel momento que casi en el programa de Caloi no había entrevistas en el piso y... No sé, para mí fue como un honor por un lado y tenía terror de estar ahí, me acuerdo. Para mí era como la cumbre del mundo de la animación.

La construcción de la animación argentina como objeto para el mundo

Los frecuentes viajes de Caloi y Ramírez a los más importantes festivales de animación del extranjero les permitieron tomar contacto con influyentes personalidades del ámbito de la animación a nivel mundial (realizadores, productores, distribuidores, exhibidores, etc.), y actuar como embajadores *de facto* de la animación argentina. Prueba de ello es que en 1995 Caloi fue convocado como Jurado del Festival Internacional de Animación de Annecy (Francia), el más relevante en esta forma audiovisual en el mundo; y que *Caloi en su Tinta* logró incluir en ese festival en la edición de ese año una *Muestra Retrospectiva de Animación Argentina*.

La organización de la misma implicó realizar un relevamiento sobre la animación en nuestro país: "Quisieron hacer una especie de rastrillaje de todas las personas que estuviesen haciendo animación en Argentina, por más que fuesen cosas viejas y demás, para armar ese panorama, y fue como una puesta al día porque se contactaron a un montón de tipos que estaban intentando hacer cosas de animación medio a contrapelo con la tecnología."¹⁴

La muestra incorporó material realmente significativo: Un fragmento de una entrevista realizada por Jorge Surraco y Nora Antelo a Quirino

14 Fernando Martín Peña en entrevista telefónica (2013)

Cristiani en 1983, un año antes de su fallecimiento; *Upa en Apuros* (Quinterno, 1942); *Pamplino en Domador* (Burone Bruche, década del '50); *La Pared* (Catú, 1961); un episodio de *Las Aventuras de Hijitus* (García Ferré, 1967 - 1970); un episodio de la serie *Mafalda* (Catú - Desplats - Mallo, 1971); el teaser de *Ico el Caballito Valiente* (García Ferré, 1978); un episodio de *El Mago Fafá* (Luis Cedrés, 1978 - 1980); *Caraballo mató un gallo* (Simón Feldman, 1976); la secuencia inicial de *100 Veces no debo*, desarrollada por Rodolfo Sáenz Valiente en 1989 para el film de Alejandro Doria. La muestra también incluyó animaciones más contemporáneas, como *Apurate* de Carlos Escudero Viñas y Carlos Coronel; *Hamburguesas de la Abuela* y *Light my Fire* (ambos de 1992) del colectivo Familia Animada, integrado por Alma Larroca, Irene Serra, Gustavo Deveze, Marcelo García y Víctor Páez, todos egresados de la Escuela de Cine de Avellaneda; *Devoción* de Damián Ulises Francezon (también proveniente de la Escuela de Cine de Avellaneda); *Buenos Días* de Catú; *La planicie de Yothosawa* de Hernán Vieytes (1992); *Esencia* de Gabriel Matzkin (1992); *Flight 101 to no man's land* (Diego Lascano, 1992). La Muestra incluyó una animación stop motion sin título y de director/animador desconocido, que probablemente sea un fragmento de una producción más extensa, que el propio equipo de *Caloi en su Tinta* tituló *La gran carrera* y dató en 1935¹⁵.

Desafortunadamente, sólo dos películas del interior del país formaban parte de la Muestra: *Bongó Rock* de Luis Bras (1969) y *La noche de los feos* de Pablo Rodríguez Jáuregui (1995); lo cual nos hace reflexionar sobre la verdadera representatividad "argentina" de la *Muestra de Animación Argentina de Caloi en su Tinta* en Annecy 1995. Conocemos que para esa época se producía animación en Tucumán y en Córdoba, pero no se contempló en su inclusión en el programa artístico. Queda por resolver si el recorte respondió a la imposibilidad de recibir más producción animada del interior del país, o si en cambio se debió a un criterio curatorial, que no fue expresado.

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

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

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

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

... En 1999 y 2001 'Caloi en su tinta' realizó ciclos de proyecciones al aire libre, durante todos los fines de semana del verano en plazas y parques porteños y del interior¹⁶. Para este ciclo fue diseñada y construida especialmente una novedosa pantalla inflable gigante que permite instalar una exhibición de óptimas características en poco tiempo y cualquier condición geográfica. El ciclo tuvo una respuesta masiva: más de 80.000 personas se reunieron para disfrutarlo."

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

"Argentina será homenajeada a través de la exhibición de dos programas de cortometrajes -entre ellos los ganadores del Concurso Internacional de Animación Caloi en su Tinta/Argentina en Annecy 2010-, uno de publicidad y trabajos por encargo -que incluye comerciales, videoclips, separadores y campañas de difusión realizados por argentinos para todo el mundo-, dos largometrajes -'Mercano el marciano', de Juan Antín y 'Boogie el aceitoso', dirigido por Gustavo Cova, basado en el comic de Fontanarrosa - y una retrospectiva de Juan Pablo Zaramella" (CT Producciones, 2010).

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

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

El vínculo entre *Caloi en su Tinta* y el Festival de Annecy fue fundamental cuando en el año 2006 Caloi y Ramírez fueron convocados por el INCAA para generar una sección dedicada a la animación de autor en el 21º Festival Internacional de Cine de Mar del Plata. La sección – llamada obviamente *Caloi en su Tinta* – propuso un reconocimiento al Festival de Annecy, exhibiendo una muestra retrospectiva de films premiados a lo largo de sus ediciones, y facilitando la presencia de Tiziana Loschi, su directora administrativa. En el año 2007 la sección *Caloi en su Tinta* incluyó, además de un panorama mundial, una selección de animación argentina, y realizó un homenaje a los estudios Aardman con la presencia de Peter Lord y David Sproxton, sus fundadores. En el año 2008, el Presidente del Festival de Mar del Plata, José Martínez Suárez, redujo el presupuesto destinado a animación, por lo que se desvinculó a *Caloi en su Tinta* de la sección de animación, y ésta quedó a cargo del Director Artístico del Festival Fernando Martín Peña, uno de los integrantes del grupo original del programa.

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

Reflexiones finales

Caloi en su Tinta, si bien se originó como un programa de televisión – que fue emitido por diecisiete años en la televisión abierta de la República Argentina – es también una persona jurídica que desde 1990 actúa en forma fuertemente institucionalizadora, legitimadora en el campo de la animación en nuestro país. Si bien el imaginario colectivo concibe a Caloi como responsable del proyecto, *Caloi en su Tinta* fue desde un primer momento una propuesta colectiva trabajada en equipo; e inferimos que una de las personalidades más influyentes y determinantes sobre el accionar

de este colectivo fue la de María Verónica Ramírez, directora y productora general del programa televisivo.

Caloi en su Tinta es sinónimo de animación de calidad (autoral o por encargo) y brindó a toda una generación de realizadores la posibilidad de conocer un material audiovisual específico, al cual no podrían haber accedido de otra manera en ese momento. Además del programa televisivo que le dio origen, y a consecuencia de las acciones de exhibición y gestión cultural que este colectivo desarrolló estimulando el panorama de la animación principalmente en la ciudad y provincia de Buenos Aires, *Caloi en su Tinta* superó ampliamente la categoría de formato o producto televisivo para transformarse en una marca de pleno derecho.

4.3

Homenajes/2010: la animación argentina en Annecy¹

Por Cristina A. Siragusa y Camila Ré.

Por regla general, el animador se pasa el año entero encerrado solo en un cuarto oscuro y preguntándose qué está haciendo dedicando su vida a una película animada que nadie verá nunca. Pero el colectivo de animadores es relativamente pequeño y está bastante unido, es como una gran familia disfuncional. Por lo tanto, acudir a los festivales (con o sin película) es como asistir a una reunión familiar: aunque puede ser una experiencia agotadora, estás con tu clan, con sangre de tu sangre, con tu gente. Tenés la sensación de pertenecer a un grupo, ¿y no es eso lo que todos queremos al fin y al cabo? ¿Conectar con personas que tengan gustos y experiencias similares a los nuestros?

Chris Robinson, *Director Artístico del Festival Internacional de Animación de Ottawa*

El *Festival de Annecy* es un espacio exhibitivo de referencia internacional para la animación, que concibe a la misma como un ámbito artístico con absoluta singularidad, complejidad, diversidad y capacidad de crecimiento. En el mismo se despliegan una multiplicidad de acciones orientadas a la *puesta en visibilidad* de obras y autores, estilos y estéticas, gestadas en diversos lugares, por lo que se erige en un escaparate-pantalla mundial en el que, simultáneamente, se recupera y recrea el pasado y se proyecta un “cierto” futuro del sector.

En tanto acontecimiento paradigmático para la exposición es dable considerarlo como un *espacio social* para el reconocimiento y la legitimación ya que emergen como “auténticas articulaciones entre los campos” (Bourdieu, 1995:84) en los que convergen, contradictoriamente, industria

1 Una versión preliminar de este texto bajo el título *Annecy 2010/honneur à l'Argentine: la diversidad de la producción animada* fue presentada en las XVII Jornadas de Investigación en ARTES de la Universidad Nacional de Córdoba en 2013.

y animación de autor². En palabras de Wells: “Los festivales de animación son, en muchos sentidos, el motor de la animación independiente y del colectivo de animadores. Cabe recordar que cada festival tiene su identidad distintiva, y mientras unos están más dedicados a las ‘obras de autor’, otros dan prioridad a las obras comerciales para cine y televisión” (2009:185). En este sentido estos lugares para la consagración y/o la ratificación operan también como un circuito destacado para la socialización, los intercambios y la potencial proyección individual o colectiva.

Específicamente, en el 2010, se celebró el 50° aniversario de este evento capital del universo animado. Durante siete días se sucedieron certámenes, avant-premiers, work in progress, entre otras acciones conmemorativas, y también el Homenaje a la Animación argentina (acontecimiento articulado a las rememoraciones del Bicentenario en nuestro país). Interesa aquí reflexionar acerca de las características del programa artístico que se exhibió en este último caso, dado que se configuró una trama animada-audiovisual compuesta por: *cortometrajes* emblemáticos del cine de animación de autor; *obras publicitarias* y trabajos por encargo, que incluían comerciales, videoclips, separadores y campañas de difusión realizadas por argentinos; dos *largometrajes*, entre ellos “Mercano el marciano” (Juan Antín) y “Boogie el aceitoso” (Gustavo Cova); y, por último, una *retrospectiva* de Juan Pablo Zaramella, el “talento” argentino de la animación que ha alcanzado la consagración en los últimos años a nivel nacional como internacional.

Un programa artístico, un patchwork animado

En la selección de *cortometrajes* se evidencia una multiplicidad de voces y miradas; una heterogeneidad de lugares de procedencia de los animadores; una riqueza en el uso de técnicas y estilos para poder producir y luego promover esas historias que se pueden contar con la animación de personajes, objetos, lugares, que se difuminan en la imaginación del espectador. Es por ello que esa coralidad se instala como un arco diverso y

2 El concepto *animación de autor*, el mismo que se aplica al de *cine de autor*, refiere a lo siguiente: “En el mundo del cine de imagen real, existe una serie de directores considerados realizadores de ‘cine de autor’, es decir, de un cine donde el director plasma sus inquietudes siguiendo un estilo propio distintivo. Dentro del contexto del método alternativo se podría afirmar que la animación es un ‘medio de autor’, puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando técnicas nuevas o métodos experimentales distintos de los convencionales.” (Wells, 2009:146).

plural³ para poner en evidencia la imposibilidad de referir una *unicidad estética-estilística* argentina.

Retomamos el siguiente planteo de quien estuvo a cargo de la organización del homenaje argentino, María Verónica Ramírez, quien explicaba: “el cortometraje es el mejor campo de experimentación para los artistas que, alejados de los condicionamientos del mercado, los enfrenta al desafío de la síntesis y aquello que no puede ser narrado en detalle se convierte en metáfora visual”. En estas palabras se advierte cómo se destaca el carácter *experimental* de la animación en función de promover la propia-idea-del-artista con diversas modalidades y técnicas conducentes a materializar la obra. Aunque para Ramírez no existiría una tradición argentina es dable “mostrar trabajos de una gran originalidad y de una cuidada realización técnica y artística” (La Mañana de Neuquén, 2010). Coherente con esta posición (y valoración del campo) es el acuerdo entre CT Producciones y el National Film Board de Canadá para la coproducción de cortos de animación con temáticas argentinas: “Creo que tenemos una animación joven y con grandes potenciales que está en pleno proceso de formación como industria. Es muy importante -insistió- que a este proceso se lo fortalezca con un buen marco de promoción para que se convierta en una verdadera usina creativa y con capacidad de producción” (Ramírez, El ciudadano web: 2010).

En cuanto al *género publicitario*, la animación comercial en Argentina alcanzó su época de esplendor en los 60s y 70s. Actualmente se reconoce el crecimiento de esta “industria” de la publicidad animada en lo relativo a técnicas utilizadas como al empleo (diverso) de géneros: videoclips, campañas de difusión, series, entre otras. Este movimiento que nació hace varios años, es hoy un sector productivo que genera trabajo para el mercado local y para el extranjero, es decir, de *Argentina para Argentina y de Argentina para todo el mundo*. Con una duración total de 82:51 minutos se logró organizar el heterogéneo mapa de la *producción animada por encargo* evidenciándose una interesante emergencia de diversos actores/productoras que están reconfigurando el territorio de la creación audiovisual.

3 También se advierte una variedad desde lo temporal reconociendo piezas representativas de la animación argentina tales como *La Pared* (Catú, 1961); *El Empleo* (Santiago Bau Grasso, 2008); *El color de los sentidos* (Norman Ruiz y Liliana Romero, 2005); entre otros.

Entre otros se escogieron: el videoclip *Mujer de la orilla* (Oscar Grillo, 1979, realizado en Inglaterra); *Robo al banco, de Hijitus* (Producciones García Ferré S.A., 1967); *Fútbol, tips con Juan Carlos* (Productora Faivre Hnos., 2001) separador televisivo en cut-out; *Cucarachas* (Productora 4Kartoon, 2001); *No te hagas la cabeza* (Ayllu Animaciones / Omava, 2006), video educativo realizado en plastilina; *Hinchada Clemente* – “Japón”, “Argentina”, “Alemania” (CT Producciones, 2006).

Con respecto a los largometrajes fueron escogidos *Mercano, el marciano* (Juan Antín, 2012)⁴ y *Boogie el aceitoso* (Gustavo Cova, 2009)⁵. La elección evidencia un interés en ostentar dos casos destacados en lo relativo a la emergencia de un estilo más bizarro en lo temático y en lo estilístico, que hunde sus orígenes (con diferentes modalidades) en diversos soportes de la comunicación mediática. Ambas películas animadas habían participado previamente en este festival⁶ por lo que puede considerarse que su presencia cuenta con un reconocimiento “previo” que indudablemente coadyuvó a nivel de su legitimación para su re-ingreso en el circuito de proyección internacional.

En este homenaje a la animación argentina también se incluyó una exposición en la que no sólo se destacó al artista (Juan Pablo Zaramella), sino que además el formato escogido (retrospectiva) permitió explorar cronológicamente sus producciones con el objetivo de evidenciar su trayectoria. En ese sentido cabe destacar acerca de su *formación*, la impronta del Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda; de su *carrera*, la realización de diversos trabajos tanto por encargo, como cortometrajes experimentales, institucionales, además de la animación artística; y el haber logrado la *consagración* a partir de la premiación de algunas de sus

4 *Mercano, el marciano*, producido por la Universidad del Cine, surge como una serie de cortometrajes emitidos a fines de los 90s (1998 al 2000) por el canal de televisión Much Music, que alcanzó una importante repercusión a nivel de audiencia. *Melange* temática-realizativa en la que se combinan componentes narrativos propio de la ciencia ficción, con fragmentos de la “realidad argentina” de la época, generando un efecto en el que se despliega un *extrañamiento-ingenuo* con estilo “porteño”; todo ello articulado con recursos humorísticos basados en la ironía y la parodia. En su dimensión artística, los dibujos se realizaron a mano y la imagen final fue generada por computadoras con tecnología 2D y 3D (procedimiento innovador para la época).

5 *Boogie, el aceitoso* está basado en el comic creado en los 70s (cuyos orígenes remiten a la revista Hortensia) por el reconocido Roberto “Negro” Fontanarrosa y fue dirigido por Gustavo Cova. El film se considera de los pioneros en amalgamar animación con fondos 2D y diversos elementos 3D; al mismo tiempo que exploraba sobre un modo de construcción de la historia que respondiera a criterios de fidelidad y verosimilitud en términos de los procesos de adaptación de la historieta.

6 La obra de Antín obtuvo la Mención especial del Jurado del Festival de Annecy en 2002; y la de Cova participó de la competencia oficial en 2009.

creaciones en distintos tipos de festivales.

Como parte de los fundamentos de la elección de este artista se insiste en su proyección internacional; en su consolidación como animador-consagrado; y en su notoria capacidad para dar vida a una multiplicidad de construcciones diegéticas a partir de variados recursos y técnicas. ¿Puede considerarse a este animador como “representante de una generación”?⁷ *¿Se lo puede concebir como “representante de la animación nacional”?*

Zaramella destaca absolutamente en su ámbito de producción por la plasticidad de su trabajo y la riqueza de matices que se advierte en el conjunto de su obra. Sin embargo no puede “plenamente” ser considerado como “referente de su generación” en términos de Steimberg; sí, en cambio, es un miembro consagrado de la animación argentina que coadyuvó a la expansión de este quehacer por distintos lugares del mundo, en general, y en los espacios de distinción como los festivales, en particular. En el mismo sentido, tampoco es posible erigirlo en un “representante nacional” ya que se entiende que el campo de la animación argentina no logró constituirse una “seña de identidad” propia y característica (González, 2011:60).

Coda

Tras lo expuesto, el homenaje a la animación de nuestro país que se realizó en el Festival de Annecy en 2010 evidentemente se instituyó en una operación cultural en la que se esgrimió una particular lectura histórica del campo de la animación y sus referencias más importantes destacándose una diversidad de propuestas temáticas, narrativas y estéticas.

Como corolario entendemos que se ratificó el predominio de la producción animada de Buenos Aires por sobre la del interior del país; con una orientación marcada por la *novedad* en términos de clivaje temporal de la producción de las obras lo que permitió la exhibición de creaciones de las nuevas figuras en el campo que tuvieron su ingreso, aproximadamente, a partir de los 90s. El programa presentado, entonces, no arriesga en términos de selección de animaciones o autores; sino que proporciona a la mirada global la evidencia del crecimiento y la consolidación alcanzada hasta el momento en un país, como el nuestro, con una extensa trayec-

7 Se asume que: “En la definición de cada cultura de época, y especialmente en la de los personajes representativos de cada franja etaria en cada espacio de renovación y cambio estilístico, se mantuvo a través del último siglo – no podría decirse hasta hoy – la vigencia de una noción de generación. Esa noción remitió a relatos que asociaron sujetos de discurso y condiciones históricas de producción y circulación textual, percibidas desde la voluntad compartida de una transformación remitida al futuro, o desde el sentimiento trágico de su imposibilidad” (Steimberg, 2008:245)

4.4

Rebeldes con causa: Animación Argentina en video e Internet¹

Alejandro R. González

Un ejemplo general de la revolución digital es que las estrategias de la estética de vanguardia pasaron a ser incluidas en los comandos y las metáforas de interfaz de los programas de ordenador. En definitiva, la vanguardia acabó materializándose en el ordenador

Lev Manovich, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*

La animación de la periferia

A lo largo de estas páginas, reiteradamente hemos hecho énfasis en el carácter diverso de la producción audiovisual animada. Sin embargo, esta multiplicidad no ha impedido – y tal vez haya favorecido – que se instituya un modelo canónico sobre lo que la animación **es**, o **debe ser**, tanto en el contexto del audiovisual como espectáculo / industria y también en el audiovisual como expresión artística. Este modelo subjetivo es el que comparten los diversos actores que conforman el campo de la animación tanto en forma directa como institucionalmente. Por ser justamente subjetivo, no está explícito en ninguna forma pero entra en juego de manera concreta cuando se producen intercambios entre aquellos que intervienen en las diferentes instancias de producción y consumo de la obra animada: los realizadores / productores de animación (aquellos que generan animación y la vuelcan al mercado); distribuidores / exhibidores (los que la llevan a un público); la audiencia destinataria de la animación; la crítica (responsable de otorgarle a la obra animada una valía en función de algún criterio); y la academia (responsable de la objetivación y análisis del audiovisual animado). Desde sus prácticas, estos actores construyen, desarman y reconstruyen el campo de la animación.

1 Este capítulo fue elaborado sobre la base de una comunicación presentada en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación COMPANAM 2013.

La noción de lo que **es** la animación implica un posicionamiento en el campo; una forma de acceso, de entender al fenómeno animado. Cualquiera fuera esa noción, no se ha mantenido estable a lo largo del tiempo sino que ha sufrido modificaciones. No es el mismo concepto de animación el que se pone en juego ahora, que el que existía en los '50: las diferencias, tanto tecnológicas como propias del lenguaje marcan esta evolución.

Tomemos un ejemplo para ilustrar este punto. Cualquiera que haya cursado estudios específicos de animación habrá escuchado de sus docentes la diferencia entre “mover” y “animar”.

Al animar no estamos simplemente desplazando un objeto o una parte, sino que a través de una acción que le hacemos realizar le estamos confiriendo vida. *A priori* podemos pensar que es el mismo movimiento el que obra el milagro, pero no nos dejemos engañar, el movimiento por sí mismo, desprovisto de un sentido, será incapaz de comunicar vida a algo inanimado. Entonces, podemos afirmar que si bien la animación es movimiento, el movimiento en sí no es necesariamente animación. Mover y animar no resultan sinónimos (Sáenz Valiente, 2006)

“Mover” es realizar el desplazamiento de una figura sobre los ejes X, Y o Z de la pantalla. “Animar”, por otro lado, implica *algo más*. “Animar” involucra diseñar el movimiento de dicha figura de manera tal que sea orgánico, entendiendo esto como una cualidad no necesariamente naturalista, sino que o bien pueda relacionarse con la manera en que las cosas realmente se mueven en el entorno de lo material y por ende es referenciable (por ejemplo, “esa figura” se mueve como un caballo, por ende “eso” es un caballo en el contexto de la película); o bien ejercita una propuesta de tipo plástica que posibilita otro tipo de discursos, con énfasis en lo temático o lo formal (por ejemplo, mediante un juego rítmico, variaciones en el equilibrio visual, juego de opuestos, variaciones morfológicas, etc.).

Esta cualidad del movimiento establece los límites entre el actual campo de los *motion graphics* y la animación. Nacidos del cruce entre el diseño gráfico y la animación, los *motion graphics* tienen un carácter ornamental y una finalidad comunicativa inmediata: secuencias de títulos, logos animados, separadores de programas de TV, entre otros. Por supuesto, también encontramos *motion graphics* sin una necesidad comunicacional específica, de carácter más plástico y distribuidos por canales más relacionados con las artes visuales (eventos performáticos de tipo VJing, portales especializados de Internet). Evidentemente, desde un punto de

vista técnico, los motion graphics son indudablemente animación. Sin embargo, los motion graphics no “animan” sino que “mueven”, y por ende no los llamamos animación sino motion graphics. Entre los actores del campo surge la necesidad de establecer una diferenciación entre la “animación que es animada” – que sí conforma animación – y la “animación que es movida”; y por lo tanto establecemos la categoría Motion Graphics para referirnos a la segunda. Esta categorización es legitimada por los actores del campo, proviene del propio *métier* animado, y establece un recorte, una forma de entender lo que la animación *es* y *no es*.

Video de animación y la digitalización animada argentina

Si bien las tecnologías del video existen en nuestro país desde finales de los 60s (Alonso, 2005), su utilización en la animación se produce en las postrimerías de los 80s y por lo tanto, podemos arriesgar que tanto el video como las tecnologías digitales fueron incorporadas en forma simultánea como herramientas de producción audiovisual en animación.

El video no es un soporte favorable para el registro de la animación. Un rodaje de esta última debe ser realizado cuadro a cuadro porque es necesario realizar pausas entre cada obturación, para poder intercambiar los dibujos o modificar la posición de los objetos que se filman. Las cámaras de video, preparadas para el registro del vivo, no brindaban esta posibilidad. A fin de solucionar esto, los animadores registraban pequeños fragmentos de video de alrededor de 1 segundo, que luego en una isla de edición editaban en unos pocos cuadros. Este procedimiento involucraba desventajas con respecto a los métodos de registro en filmico: la cinta de video del master sufría desgastes por los constantes movimientos de *pre-roll*² a los que estaba sometida, siendo más notorio esta pérdida en el caso del color.

Las complicaciones aparejadas por el uso del video como soporte para la animación evitaron que su utilización se popularizara entre las empresas productoras del área, que continuaron registrando sus animaciones en filmico. Sin embargo su reducido costo frente al cine, y la creación de espacios de exhibición específicos, le brindaron cabida entre productoras publicitarias del interior, como también entre los realizadores más inde-

2 En una isla de edición en video, se denomina pre-roll al tiempo que transcurre desde que se presiona el botón de pausa y se comienza a grabar. Durante ese tiempo la cinta se rebobina unos segundos, para alcanzar la velocidad de reproducción antes del momento de inicio de la grabación.

pendientes y los estudiantes de cine y televisión; quienes podían acceder a equipamiento para postproducción en las escuelas. Así un grupo de egresados del Instituto de Arte Cinematográfico de la Municipalidad de Avellaneda - Alma Larroca, Irene Serra, Gustavo Deveze, Marcelo García y Víctor Páez - dieron cuerpo al colectivo "Familia Animada". El grupo tuvo una corta duración antes de disolverse, pero alcanzaron a realizar dos cortometrajes en video con la técnica del dibujo animado: *Hamburguesas de la Abuela* (1992) y *Light my Fire* (1992). En estas películas podemos apreciar que para minimizar los daños que el proceso de animación provoca sobre la cinta de video evitaron animar en "unos", volcándose hacia cadencias de entre tres y seis fotogramas por dibujo. Para evitar esto y darle a la animación un ritmo más fluido, en *La Planicie de Yotoshawa* (1991) Hernán Vieytes - otro realizador formado en Avellaneda - luego de editar la animación a una cadencia entre 4 y 6 cuadros decidió copiarla al doble de la velocidad, e intervino sobre la imagen con efectos de postproducción hasta lograr una línea negra contrastada sobre fondo blanco. En Córdoba en 1993 Carmen Garzón, Alicia Carriazo y Ana María Muñoz - integrantes del Centro Experimental de Animación - codirigen *El Candidato*, video animación con la técnica de recortes. Luego en 1994 el CEAn realiza en forma colectiva el stop motion en video *Oh!*. Tanto las películas de Avellaneda como las del CEAn presentan una lógica poético - narrativa que se inscribe en la tradición de la animación, fueron realizadas con gran economía de recursos y tuvieron como objetivo presentarse en las pantallas alternativas de los festivales.

El videoartista Marcello Mercado realizó desde Córdoba sus videos *La Región del Tormento* (1992), *El Silencio* (1995), *El Borde de la Lluvia* (1995), *Restos de mi Madre* (1995) y *El Lugar Tibio* (1998); empleando diversas técnicas de animación: dibujos sobre acetatos, stop motion, rotoscopía, animación de luces, figura recortada, rayado, etc. La obra de Mercado es sumamente experimental y su narrativa es fragmentada, apuntando a lo sensorial y emotivo, con constantes referencias a la violencia física y psicológica. En sus cortos, cada elemento posee variados significados y muchos niveles distintos de significación. Son obras muy personales que tienen como base sus miedos y dudas. También en la tradición de lo performático y del videoarte, la videoinstalación cordobesa *Los Pobres no Comen Atún* (1996) de María Soledad Pintos involucró pequeñas secuencias animadas en video mediante la técnica de pixilación.

En nuestro país, la intervención de la computadora como herramienta para la generación de animación se remonta también a mediados de los

80s pero sólo en el campo televisivo y publicitario; puesto que para acceder a una computadora era necesario poseer el capital suficiente y por lo tanto estaban vedadas para los realizadores y artistas independientes. Las experiencias de animación en computadora cristalizan recién en la década del '90, con obras como *Esencia* de Gabriel Matzkin (1992) quien proviene del campo publicitario; los cortos *Ejercicio N°1* y *Ejercicio N°2* (1992) de Pablo Rodríguez Jáuregui; o *Flight 101 to No Man's Land* (1992) y *Saint Ex* (1993) de Diego Lascano, estos últimos inscriptos en el videoarte.

La tecnología del video digital provocó significativos cambios en la forma de producción, distribución y recepción de los contenidos audiovisuales de animación. Los trabajos de Rodríguez Jáuregui de los 90s tuvieron difusión en circuitos artísticos – festivales, muestras, museos – de cine, televisión, videoarte y animación, y le valieron un nombre en el campo audiovisual local e internacional. A Rodríguez Jáuregui en Rosario le siguieron los animadores que continuarían la obra del Taller “El Sótano” de Luis Bras (Esteban Tolj, Diego Rolle, José María Beccaría, etc.). Luego, y con técnicas semejantes a las de Rodríguez Jáuregui, a finales de los 90s empiezan a circular los primeros *Mercano el Marciano* de Juan Antín y Ayar Blasco (Ayar B), esta vez con producción de la señal televisiva de cable Much Music.

La obra de todos estos realizadores presenta diferencias sustantivas con lo que los espectadores del momento podían llegar a esperar por animación. A nivel de consumo masivo, los 90s se caracterizan por un renacer animado frente a la situación de las dos décadas anteriores: Disney recupera su lugar privilegiado en las pantallas infantiles del mundo con el estreno de *La Bella y la Bestia* (1991), le siguen *El Rey León* (1994), *Toy Story* (1995), *Hércules* (1997), *Mulan* (1998). En el orden local la animación televisiva hace picos de rating con *Mi familia es un dibujo* (1996 - 1998), que tuvo su pasaje obligado al cine con *Dibu: la Película* (1997) y *Dibu 2: la venganza de Nasty* (1998). También producciones Manuel García Ferré sale de su letargo con *Manuelita* (1999), que resultó un éxito de taquilla (más de 2.300.000 espectadores) y representó a la Argentina ante Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood en la preselección al Oscar a Mejor Película Extranjera.

Este renacer animado se presenta, en definitiva, muy clásico, conservador e infantil; mientras que el video digital de animación proponía diferencias temáticas y estilísticas que buscaban a ciencia cierta romper con esta situación. Rodríguez Jáuregui planteaba narrativas más reflexivas con personajes caracterizados como antihéroes (*Ejercicio N° 1*, *Ejercicio*

Nº 2, *El Gordo*, *El Pibe*, *La noche de los feos*, durante el período 1992-95); Antín y Blasco generaban un humor más bizarro con gran carga satírica (*Los derechos de El Niño* de 1998; *Mercano el Marciano* en 1999); Beccaría tomaba prestados los personajes de Disney y García Ferré para mostrarlos desde un costado no tan tierno en *El club de los corazones rotos* (1998); y la lista continúa. A la manera de un adolescente probando sus límites, la generación de animadores que surgió en los 90s necesitaba marcar la diferencia con sus predecesores.

Del video a Internet

Internet hasta mediados de la última década del siglo XX era principalmente textual. Los diseñadores web – término que recién empezaba a ser conocido – debían trabajar con un ancho de banda de transferencia de datos muy pequeño, que resultaba limitante para cualquier propuesta de diseño basada en imágenes estáticas (fotografías, gráficos). La inclusión de video en un sitio web era poco menos que imposible, puesto que los tiempos de descarga eran prohibitivos y además, por razones de compatibilidad de codecs y formatos de video, los diseñadores nunca estaban seguros si el video se reproduciría en la computadora del usuario final. La única forma de imagen en movimiento posible de encontrar en la Internet prehistórica era la de los GIFs animados: pequeños ciclos de animación de duración indefinida. Marcello Mercado, que en sus obras en video ya utilizaba animación en ciclos repetitivos, es uno de los primeros artistas en volcarse al nuevo medio: su *Net.Art Sections of Nothing – Nothing* genera una narrativa a medio camino entre un libro y un video, ayudado por una lectura aleatoria y numerosos gifs animados. Al igual que en el cine, en Internet la animación empezó antes que la acción en vivo.

La masificación de Internet en los hogares de clase media argentina, y la veloz incorporación del software Macromedia Flash³ en los sitios web, provocaron un nuevo corrimiento en los modos de producción en nuestro país. El software Flash significó una solución frente a las limitaciones del GIF animado. Mediante el uso de gráficos vectoriales (que no implicaban un gran peso en Kb), la posibilidad de incorporar sonido, y la tecnología de *streaming*, en muy poco tiempo Flash cambió el aspecto visual de Internet. Y en lo que la animación digital respecta, permitió que accedan a la producción de animación sujetos cuya contacto con la misma había sido sólo desde la posición de espectador. La curva de aprendizaje del soft no

3 Actualmente Adobe Flash

era pronunciada, y en cuestión de minutos cualquiera podría encontrarse animando – o al menos realizando algo que técnicamente es animación. Hasta el momento, los realizadores provenían de escuelas de cine, talleres de animación, fotografía, artes visuales, o se formaban directamente en la actividad laboral; en cualquiera de estos casos estos sujetos se incorporaban a una práctica ya establecida – comercial, independiente, artística, etc. Muchos de los nuevos creadores de animación, que juegan un importante papel en darle a la Internet su aspecto actual, en absoluto se reconocen como parte de esa tradición.

Como ejemplos de la producción de esta nueva camada de audiovisualistas / *prosumers* que naturalmente decantaron en la animación, consideraremos dos producciones seriadas de importante impacto en el medio y que alcanzaron a un gran número de fanáticos, seguidores y/o clicks: *Alejo y Valentina*, de Alejandro Szykula; y *Cuadradito y Circulito*, de Valentín Acevedo y Martín Domingo.

Alejo y Valentina

El primer episodio de la serie *Alejo y Valentina* data del año 2002, previo a la existencia de *YouTube*. Es una serie animada del realizador Alejandro Szykula, quien originalmente no poseía formación específica en animación o videojuegos. Szykula, de 24 años en ese momento, aprendió por su cuenta Macromedia Flash y con escasos antecedentes desarrolló *Alejo y Valentina*. Szykula menciona que los personajes se gestaron sin planificación, argumento ni intención, sin ninguna idea previa; por el contrario fueron surgiendo en forma espontánea (Manrupe, 2004:12). La dramaturgia de *Alejo y Valentina* posee una lógica irracional, aleatoria y frecuentemente sin relación causal. En su diseño, los personajes se presentan toscos, infantiles y sin profundidad (recién en el Ep. 13 empiezan a tener un esbozo de volumen), limitados a vistas frontales, laterales y de espaldas. La animación es restringida aunque con una cadencia muy fluida. El diseño de escenarios carece de espacialidad al igual que la banda sonora, en cuya confección abundan los sonidos de librería y cuya mezcla es desprolija. Esos “descuidos” pudieron deberse a cuestiones técnicas o a la inexperiencia de su autor; pero en nuestra opinión probablemente hayan sido decisiones estilísticas de su creador. Las voces de los personajes, casi todas locutadas por Szykula, poseen una dimensión actoral atractiva que completa la caracterización de los mismos y los vuelve interesantes. La narrativa sustentada por una estructura de gags y el humor absurdo de *Alejo y Valentina* lo emparentan con producciones televisivas de la época

como *Todo por dos pesos* (Ideas del Sur, 1999 – 2002); aunque sin el humor político, pero con mucho de sátira.

Szykula realizó diecisiete capítulos de duración variable entre 3 y 15 minutos (entre 2002-2005), y realizaba sus capítulos sólo por diversión. En 2005 firmó un contrato con MTV para generar episodios originales, accediendo de esta manera a un canal de difusión masivo que no sólo lo popularizó ampliamente por fuera de Internet, sino que también le permitió considerar a la animación como un medio de vida. Para la versión de MTV, Szykula debió coordinar un equipo realizativo y adaptarse a los requerimientos del canal sobre las formas de producción, resultando entonces que los episodios de *Alejo y Valentina* propios del medios televisivo presenten diferencias notorias en cuanto a la calidad de la animación, la narrativa y el diseño frente a aquéllos desarrollados para Internet: MTV “emprolijó” a *Alejo y Valentina*. El realizador ha mencionado (2013) su disconformidad con estos episodios emitidos por MTV; perdió la pasión por el proyecto y se alejó de la realización del mismo. En el año 2009 MTV rescinde el contrato y Szykula se dedicó a trabajar como ayudante de cocina en un restaurante. Recientemente (2012) ha retomado la producción de episodios de *Alejo y Valentina* para Internet, con la misma metodología que aplicaba en sus comienzos diez años atrás.

Cuadradito y Circulito

Valentín Rodrigo Acevedo es un joven cordobés más conocido en el ambiente *Youtuber* como *Vedito*. Si bien aprendió a manejar el software Flash en forma autodidacta, cursó estudios de diseño gráfico en la Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo. En 2010, creó una pequeña animación de 45 segundos para su canal de YouTube, protagonizada por un cuadrado verde y un círculo azul. La animación se titulaba *Bonito*, y pertenecía a una serie de gags animados llamada *Veniporfavor*, que Acevedo producía y difundía por YouTube. Sus seguidores rebautizaron ese episodio simplemente como *Cuadradito y Circulito*, nombre que finalmente se impuso. Al año siguiente este creador junto a Martín Domingo (conocido como *Kion*) lanzaron un segundo capítulo que se viralizó rápidamente y les significó fama e impacto más allá del espacio de Internet; hasta el punto que la frase “¡Vamo a echá moco!” que Circulito pronuncia con acento muy cordobés, se transformó en una muletilla frecuentemente repetida por niños y jóvenes.

Los personajes principales de la serie son Cuadradito, un ser bonachón

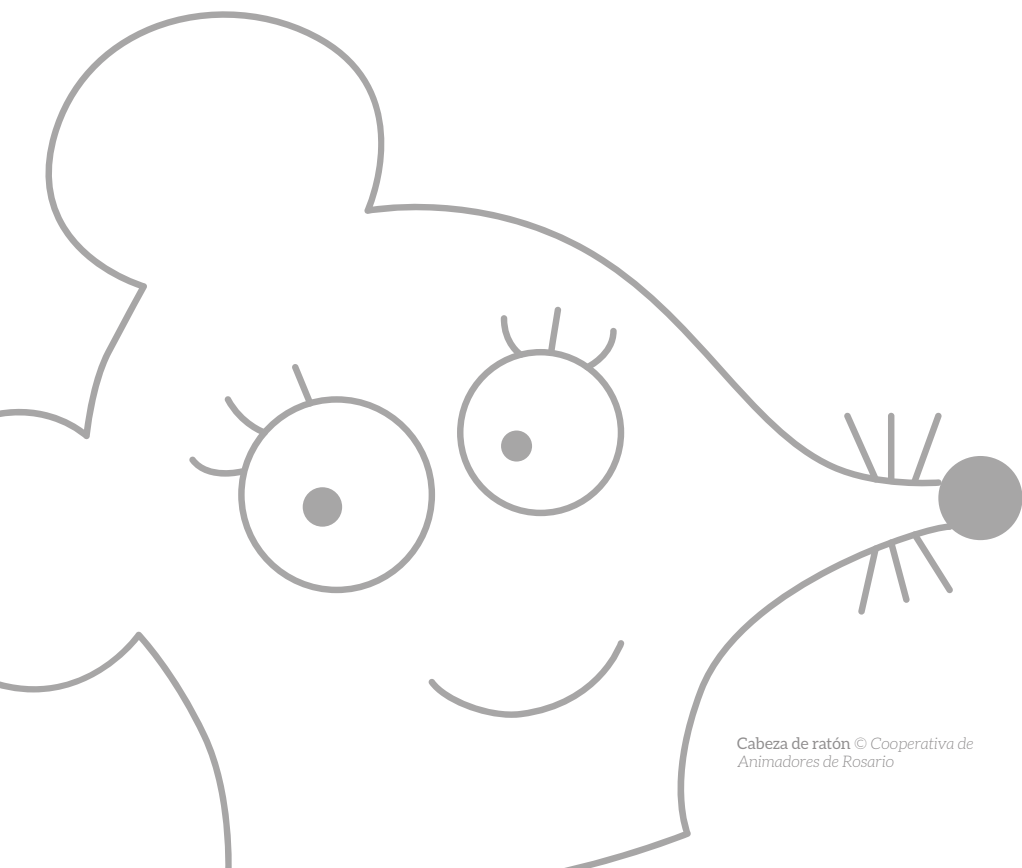
con exagerada inocencia, y *Circulito*, alguien realmente dañino y sin conciencia. Si bien el diseño de personajes es muy simple – sólo formas geométricas con ojos, boca y cejas, contorno de línea interrumpida y color de relleno plano – la performance actoral de los diálogos mejora su caracterización. Entre el primer y el segundo episodio (2011) se observa una evolución en el diseño de fondos, en la calidad de la animación y en la complejidad y acabado de la banda sonora. El tercer capítulo de *Cuadradito* y *Circulito* fue anunciado con mucha anticipación por los realizadores y la prensa local. Su autor dilata la realización, la presión de la expectativa de sus seguidores aparentemente lo abruma y lo siente forzado (Acevedo, 2012). Al igual que en el caso de Szykula, para Acevedo la producción de animación para Internet posee componentes lúdicos y vocacionales que justificarían el esfuerzo de creación y su interés en el proyecto. Ante la exigencia (de MTV en el caso de Szykula, de su público en el de Acevedo) esa dimensión emocional se desdibuja y el entusiasmo se pierde. Acevedo y Domingo acordaron no realizar *Cuadradito* y *Circulito* como serie televisiva, para evitar caer en la rutina.

A modo de coda

En Argentina, el proceso de diversificación del campo de la animación se inicia con la incorporación del video, para luego potenciarse por el uso de Internet. Estas tecnologías favorecen la aparición de centros de producción en Rosario y Córdoba, terminando con la hegemonía de Buenos Aires y produciendo cambios estilísticos. Al mismo tiempo esta situación permite que sujetos ajenos al campo intervengan fuertemente sobre el mismo alcanzando un impacto masivo, y posicionándose como referentes para toda una nueva generación de entusiastas de la animación.

Alejo y Valentina y *Cuadradito* y *Circulito* son productos de dos momentos distintos de la Internet: antes y después de YouTube. La Web se ha convertido en un espacio donde los entusiastas de la animación que producen contenidos rápidamente, puedan publicar sus películas en forma inmediata, sin gastar dinero y sin considerar las formas canónicas de la animación. Internet es horizontal, libera a los realizadores del condicionamiento de residir en una región geográfica específica, y el impacto de su corto puede medirse casi inmediatamente mediante el *feedback* de la audiencia. Los festivales y muestras de cine, video o animación, tradicionales espacios expositivos del audiovisual, frente a Internet tienen la solemnidad y frialdad de un viejo museo. Puesto que la noción de animación es mutable, es de esperar entonces que los vientos de renovación en animación empiecen primero por el espacio de Internet.

5 Foco en Rosario



5.1

Luis Ricardo Bras: La búsqueda de un cine puro en la animación experimental¹

Bárbara Poszkus

La animación rosarina nació "independiente y experimental" por "default". *Default* de industria audiovisual local y *default* de instituciones dónde estudiar el oficio.

Pablo Rodríguez Jáuregui, *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*.

Luis Ricardo Bras (1923-1995) fue un realizador argentino; pionero de la publicidad animada rosarina en la productora Cinematográfica del Litoral; y uno de los exponentes más destacados de la animación experimental de nuestro país. Su obra ha sido valorada debido a su calidad artística, a su carácter innovador, y a su búsqueda por experimentar con las técnicas y las formas. Sin embargo, sus producciones no alcanzaron la circulación necesaria para llegar a públicos más amplios, de ahí que su nombre es prácticamente desconocido. En la historia de la animación del interior del país, habitualmente relegada de los circuitos de difusión y reconocimiento, la fundación del Taller de Animación *El Sótano* en la ciudad de Rosario por parte de Bras representó un valioso aporte a la promoción y consolidación de varias generaciones de profesionales en el campo de la producción animada.

Es significativo enfatizar que, dentro de la filmografía de Bras, podemos distinguir dos corrientes paralelas: una dedicada a la realización de publicidades, donde ese artista se aproxima por vez primera a la animación; y otra en la que se dedicó a la creación de producciones caracterizadas por una intensa experimentación formal aplicando diferentes técnicas, o en palabras del propio animador "un cine arte" (Bras, 1990).

Paul Wells (1998) define como características de la animación experimental la priorización de las formas abstractas, la evolución de la materialidad, la preponderancia temática en la narrativa y la prevalencia de

1 Este capítulo fue elaborado sobre la base de una comunicación presentada en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación COMPANAM 2013.

dinámicas musicales frente al diálogo. Desde esta perspectiva, la obra personal de Luis Bras puede calificarse como experimental por los materiales empleados y su forma de trabajo particular. A lo largo de su trayectoria desarrolló la técnica del grafismo sobre fílmico con películas veladas de películas 16 y 8mm a las cuales rayaba con una púa de fonógrafo. Mucha de su producción animada está realizada cuadro a cuadro en dicha técnica, incorporando además diferentes materiales como la tinta china o pegando trozos de hilos. Analizaremos los siguientes cortometrajes de Luis Bras: *Toc Toc... Toc* (1965); *Bongo Rock* (1972); *Danza de los cubos* (1976); y *Bolero* (1992).

Toc Toc... Toc

“Simplemente Rayado con una púa como grafismo animado y golpes de un lápiz sobre la mesa” (Bras, 1990) En este corto podemos identificar dos partes: al principio predominan las líneas verticales y horizontales y el sonido es el de un lápiz rayando, con el que se producen ciertos golpes que acentúan los cambios de imagen. El ritmo sonoro es lento con pequeñas alternancias. La cadencia de imágenes está en sincronismo con los golpes del lápiz, y al aumentar la frecuencia de los golpes incrementa el ritmo en lo visual. Bras genera sensación de velocidad en lo visual alternando fotogramas con líneas rectas y fotogramas que poseen líneas acompañadas de una estrella. Luego de una transición, en la segunda parte del corto predominan los círculos, y el golpeteo del lápiz es más enérgico e incesante. El corto concluye con un líneas horizontales, análogas a un renglón, que frente a un golpe se distienden generando ondas.

Mediante la elección del fílmico rayado con púa, Bras representa las figuras que se producen al tener una hoja en blanco y un lápiz en mano sin una idea específica, provocando así garabatos y figuras propios de un grafismo libre y espontáneo.

Bongo Rock

En esta animación buscó lograr un perfecto sincronismo a partir del single musical del la *Bongo Band* que da el nombre a la película, a lo largo de 9000 fotogramas. Una pareja - figura de palotes en línea blanca sobre fondo negro - baila agitando los brazos al ritmo de la música. En el baile la pareja se desplaza por el cuadro, produciendo un juego de aparición y desaparición de formas / objetos, que a su vez se transforman en un conjunto

de líneas que se metamorfosean entre rectas y curvas, estableciendo diferentes combinaciones: cuadrículas, líneas sinuosas, estrellas, en un ritmo acelerado. De esta manera, todo baila y se transforma. Cerca del minuto cuarenta se exhiben los títulos en scroll de derecha a izquierda, que explican la técnica de realización del corto, y aparece la palabra FIN. La música culmina, suenan los redoblantes acompañados de unas líneas rectas verticales y horizontales, la pantalla queda en negro. Y nuevamente arranca el baile de pareja, líneas y formas, pero esta vez en colores. La forma se vuelve más abstracta, los colores cambian, el ritmo visual aumenta hasta que las gamas de colores explotan en la pantalla - colores, trompetas, bombos, círculos, triángulos, bailarines. Aparece nuevamente la palabra FIN, y los bailarines traen al cuadro un cartel que dice POR FIN. Suena el redoblante y el corto realmente termina.

Bongó Rock es quizás la película más difundida de Luis Bras. La obra está fragmentada en dos partes porque Bras dio por perdida la primera versión en blanco y negro, y decidió realizarla nuevamente pero a color. Cuando recuperó la primera versión, las unió. Podríamos arriesgar que mediante el sincronismo imagen / sonido, Bras busca representar el baile desde diferentes puntos de vista, mostrando así no sólo a los bailarines en forma objetiva sino también cómo ellos ven la situación durante el baile: la vista de un personaje sobre el otro, o juegos cromáticos que interpretamos como la representación de luces, etc. Los movimientos de los personajes se dan dentro y fuera del cuadro generando gran dinamismo en lo visual, construyendo así un universo espacial donde transcurre toda la acción.

Danza de los cubos

Sobre la música de una sonata de Beethoven, *Danza de los cubos* inicia con la presentación de cubos individuales - recortados en cartulina y registrados en stop motion - situados en diferentes puntos del espacio a los cuales se le agregan más, formando hileras que avanzan entrecruzándose y generando figuras diferentes para luego reunirse en un único cubo, el cual rota sobre sí y se transforma en una línea que, tras realizar un giro sobre su propio eje, forma un cuadrado que cambia de colores pasando del amarillo, gris, rojo y gris. La danza de los cubos transcurre así sucesivamente, mediante variadas formaciones de líneas paralelas y perpendiculares, entre alineación y desalineación de cubos, figuras que se van completando y desarmando y alternancia de colores, se generan ritmos visuales y contrastes cromáticos.

Al igual que los cortos anteriores, también encontramos acá dos instancias: En la primera los cubos forman grillas coloridas y actúan en forma colectiva, con fuerte colorido e impacto visual; mientras que en el segundo fragmento se encuentra la “danza” propiamente dicha, más reconocible por el espectador, donde los cubos danzan de a pares. Bras mediante la representación análoga de cubos ha representado figurativamente la danza.

Bolero

Este cortometraje fue realizado mediante el raspado y la pintura cuadro a cuadro de una película Super 8 velada, coloreada luego con tinta china, y con el sonido del *Bolero* de Ravel. Nuevamente, los puntos y las líneas son los protagonistas, y se intercalan a distinta frecuencia generando la rítmica.

Las líneas diagonales giran hacia los lados y un par de círculos se desplazan por la pantalla como si representasen a una pareja vista desde arriba al son de la música, y luego se transforman en un palillo que se dobla. Las piernas de un bailarín realizan una coreografía clásica de ballet, en la que se eleva hacia el costado una pierna a la vez. Gracias al nivel de abstracción, al cambiar las líneas de posición se crea un juego en sintonía con la música. En los momentos tranquilos de la música predomina la secuencia de las líneas verticales en pantalla, en evidente referencia a *Lines Vertical* (1960) de Norman McLaren. Se genera un juego de colores en los que el desplazamiento suave, predominante hacia la izquierda, genera una fluidez y armonía compositiva. Las líneas con movimientos centrípetos varían cromáticamente, nuevamente el director dirige la orquesta, las notas danzan, los platillos se golpean. Los colores, círculos y líneas rotan en la pantalla, el bailarín ingresa desde el fondo realizando su coreografía, el director dirige la orquesta. Los colores envuelven la pantalla. La tonalidad se torna fría, aparecen algunas estrellas. FIN.

En esta obra, Luis Bras nuevamente intercala figuración / abstracción para facilitarle al espectador la interpretación. Al igual que en *La danza de los cubos* apela a elementos icónicos para dejar en claro la temática representativa.

La producción audiovisual artística de Luis Bras está atravesada por una forma artesanal de elaborar su trabajo, empleando materiales y técnicas originales. Podemos distinguir en sus obras características que definen su

estilo tales como la repetición de ciertas formas, movimientos y velocidades; así como también disposiciones formales y geométricas similares. La obra artística de Luis Bras se encuentra atravesada por la representación del sonido, de la música. Como afirma Wells, “si la música pudiera ser visualizada se vería como colores y formas moviéndose a través de diferentes ritmos, movimientos y velocidades”. (1998:44) tal como lo hace la obra de Luis Ricardo Bras

Otra característica de su obra es la utilización de sentidos denotados mediante la sucesión simbólica, a fin de favorecer la comprensión de la obra. Por ejemplo, la aparición de un personaje dentro de una sucesión de figuras abstractas con el fin de dirigir la interpretación del espectador. Es interesante señalar que en las obras en las que se presentan personajes los mismos poseen diseños similares, es decir que se apela a un diseño plagado de simplicidad en el que la potencia recae sobre el movimiento.

5.2

Cooper(axión) animada: una experiencia cuadro por cuadro

Cristina A. Siragusa

[El hombre] está convencido de que este poder hacer y transformar, si bien negado en ciertas situaciones concretas, puede renacer. Puede constituirse. No gratuitamente, sino mediante la lucha por su liberación. Con la instauración del trabajo libre y no esclavo, trabajo que otorgue la alegría de vivir

Paulo Freire, *Pedagogía del Oprimido*

De las diversas modalidades que pueden asumir las formas de gestión de la producción, nos interesa aquélla en la que el cooperativismo de trabajo se configura como opción para la creación animada en nuestro país. Es indispensable aclarar que siempre que referimos al *trabajo cooperativo* estamos aludiendo no sólo a un modo de producir (en el que pareciera primar la dimensión económica) sino también a un *modo de vida* ligado al asociativismo, motivo por el cual importan también los procesos de construcción identitaria que emergen de los mismos. En este contexto valoramos la constitución de una experiencia de trabajadores autogestivos en un campo, como el de la animación, donde este tipo de prácticas no es frecuente. De este modo converge el cooperativismo de trabajo con un proceso de creación colectiva orientado a la gestación de diversas producciones, entre ellas las artísticas.

¿Cómo entender la relevancia de la experiencia de la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda. en este contexto? ¿Cuáles son las singularidades de la implementación de este tipo de prácticas? O dicho en otros términos, ¿cómo instituir una mirada analítica acorde a la particularidad del caso? En principio hay que asumir que para cualquiera que observe el campo, en el desdoblamiento de los diversos momentos del proceso de producción general, se advierte la potencialidad de “sostener” el traba-

jo de producción (en tanto creación¹) de obras animadas pero las etapas de distribución, comercialización y difusión se vuelven arduas para los animadores. Dentro de un abanico de opciones es dable identificar la presencia de una labor solitaria a la que usualmente recurren aquéllos que, por ejemplo, optan por desarrollar una *animación de autor* – animación independiente; otra alternativa parecía ser la participación en productoras y/o agencias de publicidad en las que prima una importante división del trabajo y, por ende, de roles ligados a tareas específicas de la animación. A diferencia de esos dos modelos, el cooperativismo de trabajo animado propone un trabajo en equipo pero no desde una estricta distinción de roles sino desde el reconocimiento *entre-sí* de animadores integrales. Un modo de gestión que les permite ofrecer su trabajo a distintos actores que participen del mundo de la cultura mediática, como la más relevante, a partir de presupuestos accesibles, tiempos de entrega acotados, y ofreciendo un circuito de circulación del material.

Los rasgos enumerados responden, para Pablo Rodríguez Jáuregui (2012) a las condiciones de producción propias de la situación de Rosario, lugar al que siguen apostando para consolidar un espacio artístico-cultural con proyección más amplia. Esta concepción es parte de un proyecto colectivo que, entendemos, retoma la tradición iniciada por Luis Bras y que fue continuada por algunos de sus “discípulos” a partir de los 90s. De manera explícita lo relata Pablo Rodríguez Jáuregui:

“Los realizadores locales no podemos dejar de producir nuestros propios proyectos relacionados con nuestra visión y realidad, pero es un hecho que los contratos que pueden sostener a un estudio en funcionamiento con continuidad todavía están focalizados en la Capital Federal.

En dicho equilibrio anda la animación independiente rosarina por estos días: buscando su propio lenguaje, sus propios sistemas de producción, su escala y su público destinatario. Son cuestiones que se van desarrollando cada año en la Escuela para Animadores con un intercambio inmensamente rico en el cruce de experiencias, que desembocan al final de cada curso en una treintena de nuevos cortos animados con imágenes y miradas todas únicas e indispensables” (AAVV, 2011:30)

1 En este sentido referimos a los procesos de concepción, pre-producción, producción y post-producción en los que se presuponen funciones tales como las de guionistas, dibujantes, animadores, editores, entre otras.

Pero retomando las características del modelo de organización de la cooperativa de trabajo, es imprescindible destacar que en él reside una concepción que se nutre no solo de la posibilidad de gestionar los medios de producción -en lo que representa una oportunidad de hacerle frente a una lógica de capital arraigada- sino fundamentalmente, de nutrirse de la transformación de las representaciones identitarias que con ella se resignifican. Entendemos que las identidades de los artistas-animadores inexorablemente se encuentran atravesadas por prácticas socio-laborales y comunicacionales específicas que son posibles de reconocer y promover.

En términos generales la opción por el cooperativismo puede ayudar a facilitar la constitución de subjetividades más politizadas en términos de instaurar un trabajador colectivo con capacidad de participar en la toma de decisiones; de influir en los procesos organizacionales; y de promover nuevos vínculos con otros grupos e instituciones. Es decir, que las vivencias compartidas pueden coadyuvar a configurar un nuevo escenario en el que, recuperando las utopías, prime el trabajo equitativo y un actor social menos alienado. Sin embargo, actualmente, en el terreno audiovisual se advierten las dificultades de romper ciertos constructos modélicos que han primado en la forma de instituir el trabajo que suele obstaculizar el sólo pensar remozadas modalidades laborales.

En particular, asumimos una definición de los cooperativistas como sujetos de comunicación, es decir interlocutores que se apropian del proceso, lo que implica distinguir la presencia de la autonomía y la autogestión como dimensiones centrales. Los desafíos que se hacen presente están ligados, en definitiva, a la existencia de un proceso que permita intercambiar y compartir, entre otras, experiencias, sueños y proyectos de sujetos libres y autónomos capaces de reactivar el motor de lo político a partir de prácticas colectivas en base a lo cotidiano y a lo local.

Esta necesidad ya la había conceptualizado el propio Paulo Freire cuando hablaba de la insoslayable capacidad de los sujetos de auto-reflexionar sobre su tiempo y espacio. En sus propias palabras, la “autorreflexión llevará a la consecuente profundización de la toma de conciencia, de la cual resultará su inserción en la historia, ya no como espectadores, sino como actores y autores” (Freire, 1969: 28). Es por ello que, en nuestro caso, acuñamos la noción de *comun(ic)ación cooperativa* (Abatedaga y Siragusa coord., 2012) como un modo de articular esta diversidad de rasgos que, desde nuestra perspectiva, colaboran a la construcción de un modo de

plantear la creación, la comunicación y las topografías de relacionamiento en este tipo de organizaciones.

Cooperativa de animadores: un modelo para (des)armar

La *Cooperativa de trabajo Animadores de Rosario Ltda.* surge en diciembre de 2007 como parte de un proceso de articulación entre la Escuela de Animadores y un espacio laboral en el que se proyecten y concreten alternativas de creación animada. De esta forma se gesta como un horizonte de posibilidad para el desenvolvimiento de proyectos que impliquen la consolidación de un ámbito de trabajo ampliado. En este caso observamos un modelo integral en el que la organización cooperativista se encuentra íntimamente ligada al espacio de *formación* de la Escuela para Animadores; el Centro Audiovisual Rosario (CAR); y el programa de TV “Cabeza de Ratón”.

“Entre las tres instancias se retroalimenta una misma consecuencia: hacer posible un cine animado en Rosario y desde Rosario.

Las nuevas tecnologías hacen viable un proyecto semejante, una practicidad mayor respecto de los recursos, pero también han propiciado una nueva semántica en la relación obra-público a la que el animador no debe estar ajeno” (Aliaga, 2012:88)

Tal como lo expresa uno de los pioneros de este proyecto, Pablo Rodríguez Jáuregui:

“La cooperativa se propuso en el mismo momento que se propuso la escuela. La propuesta escrita [ante la Municipalidad de Rosario] era: una instancia de formación, una instancia laboral profesional que era la cooperativa, a partir de que egresara la primera camada, o sea para el año siguiente, para el 2007. Y la creación de un programa de televisión donde tuvieran salida todas las producciones de la escuela más las producciones de la cooperativa. Entonces, mientras se hacía el primer año de experiencia de la escuela se hizo un piloto de ‘Cabeza de Ratón’ y se empezaron las gestiones de registro de la cooperativa, que podía arrancar con cinco personas pero arrancó con cinco docentes y doce o trece alumnos egresados de la primera camada.”²

De este modo la *Cooperativa* se instituye en un espacio de posibilidades para continuar una trayectoria en el campo de la animación a partir de

2 Entrevista realizada en el marco del encuentro con el realizador e integrantes del Equipo de Investigación “Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Es-tilos, autores, obras” (UNVM, 2012-2013).

la acción colectiva en aras a propiciar un modelo de trabajo e inclusión arraigado axiológicamente en el carácter independiente de la creación y el esfuerzo colaborativo en la producción de obras y bienes culturales de clara raigambre local.

Sosteniendo como principio articulador la autogestión, los objetivos de la organización³ tienden a *profundizar los procesos edu-creativos* (ligado específicamente a las tareas de “formación y capacitación superior de realizadores de dibujos animados” y a “la organización de actividades de formación en el oficio de la animación en otras instituciones y ONGs”); *re-valorizar* el papel del animador y su *quehacer* que siempre implica posicionarse en el campo artístico-cultural y profesional (especialmente se alude al “desarrollo, realización, comercialización y distribución de proyectos audiovisuales *propios* con objetivos artísticos, sociales y culturales” y a “la ejecución de proyectos para terceros por contrato”).

Se advierte en diversos discursos de los integrantes de la Cooperativa un interés explícito por construir un ámbito para el ejercicio laboral de carácter abierto y diverso para que los animadores puedan materializar sus proyectos pero también *concretar* colectivamente estas prácticas de participación *propias* o de *otros compañeros*. Explícitamente la búsqueda que se propone tiende a instituir una diferenciación a las formas industriales de producir animación, pero también implementando alternativas emergentes de las realidades locales (en este aspecto se asume una distinción a las prácticas de la capital del país).

Es por ello que el *trabajo-colectivo-como-ideal-para la creación* que permanentemente aparece en los posicionamientos de los actores que conforman la cooperativa implica establecer una meta en la que se evidencia la proyección, por ende el futuro y la utopía, pero que hay que construir y esa tarea posee exigencias y deseos. Y en este sentido el potencial de articulación *entre* diversos espacios educativo-culturales dota al proyecto de capacidad de expansión. Con respecto a la vinculación entre la Escuela para Animadores (EPA) y la Cooperativa se reconoce incluso públicamente en términos de lo difícil que resulta distinguir un ámbito y el otro:

“La EPA encuentra complemento con la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario, responsables de cinco temporadas de *Cabeza de ratón* (Canal 5). Decir también que en homenaje al legendario Manuel García Ferré, Incaa TV eligió emitir *Los misterios de Trulalá*, otra de las

3 Se ha recogido esta información de documentos institucionales.

producciones de la Cooperativa, con dirección de Jáuregui. Y agregar que el largometraje *Anima Buenos Aires* (2012, Caloi en su tinta), donde participa *Claustrópolis*, con dirección de Jáuregui y equipo rosarino (Lenardón, Maus, Cachimba, Balestra), sumó más reconocimientos: Mejor Largometraje en el Festival Internacional de Cine de Animación de Budapest, Hungría; Mejor Largometraje Animado en el Festival Internacional de Animación ANIMA 2013, Córdoba. A lo que se añade el mérito de su emisión por la señal HBO Max" (Publicado en *Diario Página 12*, 3/01/2014)

A lo que debemos añadir que la capacidad de *entrelazamiento* con el sector de la animación también se expresa en la organización y gestión, cada dos años, de los encuentros regionales de animadores independientes. En esos ámbitos se citan a diversos referentes de la animación independiente de nuestro país con el objeto de poner en común experiencias y producciones en pos de establecer criterios y conocimientos compartidos.

6

Foco en Córdoba



6.1

“Orson” primera serie animada de TV de Córdoba

Paula Andrea Asís Ferri

De hecho, como el mago, el dibujante de animación de los orígenes vive y hace su profesión de los vacíos y las incertidumbres en la percepción de las apariencias del mundo. La mano que aparece en los inicios de la animación no es otra, pues, que la del prestidigitador.

Alberto Ruiz de Samaniego, *Magia y Metamorfosis: los orígenes de la animación*

Introducción

Orson constituye la primera serie animada de Córdoba que accede a la televisión con cobertura nacional. Abordaremos esta experiencia desde una lectura en la que nos interrogamos acerca de su aporte al campo de la animación mediterránea, en términos de reflexionar su carácter *emergente*, siguiendo a Raymond Williams, entendido como la puesta en juego de nuevas prácticas, nuevas relaciones y tipos de relaciones que se generaron en función de los distintos movimientos culturales-artísticos que se producían en ese momento en Córdoba.

Múltiples factores incidieron en la gestación de este proyecto, entre otros: el surgimiento y accesibilidad de nuevas tecnologías para la producción como Internet que permitió ampliar las fronteras geográficas (es posible producir “desde Córdoba”); la creación de la productora *Garabato* por parte de un grupo de alumnos y egresados del Departamento de Cine y Televisión de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, que en ese momento participaban del *Centro Experimental de Animación* de esa institución o que cursaban la materia *Cine Animación con Elementos de Diseño Gráfico*; el apoyo Institucional del Departamento de Cine y Televisión de la UNC que se constituye en garante del proyecto y presta sus instalaciones para la producción. La convergencia de estas situaciones permitieron que dicha producción se instaurase como precursora del género en Córdoba y llamara la atención de un sector que, habitualmente, ha centrado su actividad en Buenos Aires.

La Propuesta

Promediando el año '98 un grupo de alumnos del Departamento de Cine y TV de la Escuela de Artes¹ de la UNC, entre los que se destacaban Sergio "Checho" Pedrosa, Gonzalo "Chalo" Fernández y Alicia Cáceres, a los que se suma luego Alejandro González como colaborador, deciden Organizar un Festival, en la ciudad de Córdoba, que se conoció como *Córdoba Audiovisual*. En el marco del entusiasmo de la organización, Gonzalo Fernández toma la iniciativa de viajar a Buenos Aires y llevar la propuesta del festival a *Canal 13*. A ésta le suma la idea de producir un programa, *El Acomodador*², que se emitía por la señal de cable del canal *Volver* y que era conducido, en ese momento, por Eduardo De La Puente. Se genera así el primer contacto con Walter Sequeira, directivo de *Volver* y gerente fílmico de ARTEAR. Después de varias conversaciones *El Acomodador* se emite en vivo desde el auditorio del Pabellón Argentina, a sala llena³. Esto llama la atención de los directivos del canal, quienes quedan muy conformes con los resultados obtenidos, el nivel de organización, y la capacidad de producción de los que participaron en la organización del programa.

Al año siguiente, 1999, *Volver* cubre y colabora en la segunda edición del *Córdoba Audiovisual*. Esta nueva puesta del festival amplía sus fronteras, sale de los límites del *Microcine* y otros espacios del Departamento de Cine y TV de la UNC, y se realiza en las instalaciones de la *Casona Municipal*, espacio perteneciente a la Municipalidad de la Ciudad de Córdoba destinado a la difusión y promoción de eventos artísticos-culturales. Es en ese momento que surge una propuesta laboral para Gonzalo Fernández (quien terminará trabajando en *Canal 13*) y para Sergio Pedrosa a quien Walter Sequeira propone la idea de crear un personaje animado que re-

- 1 En el año 2011 la Escuela de Artes, por resolución del Honorable Consejo Superior N° 1107, 2011 se transforma en Facultad de Artes
- 2 Fue el primer programa en vivo del Canal *Volver* estrenado en agosto de 1997. Un espacio con toda la información y el acontecer del cine nacional. Programa clave para cinéfilos y público en general ya que se constituyó en una pasarela por donde desfilaron los más importantes personajes de nuestra cinematografía: sus recuerdos y logros, sus proyectos y esperanzas. Desde las imágenes de los clásicos inolvidables hasta las nuevas tecnologías. Desde un viejo proyector y una antigua sala hasta los modernos cines y el resurgir de esta industria en nuestro país. Las viejas "colas" de nuestro cine, filmes inolvidables, sus protagonistas y los géneros más diversos, a través de informes especiales, encuestas, estrenos, invitados, making off, biografías, cobertura de festivales, etc. <http://www.volver.com.ar/producciones.asp#elacomodador>
- 3 La Sala de las Américas, auditorio del Pabellón Argentina de la Universidad Nacional de Córdoba, posee una capacidad para 1.146 personas

cordara al famoso *Telepibe* de los años 60s y 70s del “viejo” Canal 13, y que fuese emitido en episodios cortos semanalmente. Sin dimensionar la magnitud de lo que implicaba entonces producir una serie animada semanal, Pedrosa acepta lo que consideró su gran oportunidad.

El comienzo de la historia...

Pedrosa regresa a Córdoba y acude con la propuesta a su compañero y amigo Luis Paredes, con quien en aquel tiempo ya producía pequeños cortos animados de forma independiente por fuera de “la escuela”^{4 5}. Después de varios bocetos, pruebas y errores, en el verano de 2000, nace finalmente *Orson*, nombre de la serie de dibujo animado cuyo personaje principal encarna a un aspirante a guionista cuyo objetivo es entregar su idea a un importante productor de los medios de comunicación masiva.

El primer capítulo se emitió por el canal *Volver* el 3 de agosto del año 2000 durante el ciclo *El Acomodador*, conducido por Federica Pais y Sebastián Tabani, coincidiendo con la celebración de los seis años en el aire de la señal de cable. Permaneció en el aire entre 2000-2001 convirtiéndose en el primer caso de producción seriada de animación comercial del interior del país que alcanzó difusión nacional. Se realizaron un total de cuarenta y dos capítulos (doce en la primera etapa) de tres minutos de duración cada uno, aproximadamente, y varios separadores en los que *Orson* aparecía, entre tandas de diversos programas del canal, anunciando segmentos de programación o brindando noticias. Se constituyó así en el interlocutor ideal para *ablandar* la comunicación con el espectador: “*la animación tiene como mayor punto a favor su versatilidad*”, subraya Walter Sequeira, al explicar los motivos de la decisión de contar con un personaje animado como cara visible del canal (La Nación, 6/04/2001).

La línea argumental de *Orson* es muy simple: Orson, un joven guionista quiere entregar su historia al *Señor Productor*, cuya oficina se encuentra en el último piso de un imponente edificio. En cada episodio, en el que confluyen tramas seriales y autoconclusivas, el protagonista deberá enfrentar distintos obstáculos para resguardar su obra secreta de las garras

4 Una de las formas en que suele llamarse al Dpto. de Cine y Tv.

5 Sergio Pedrosa, junto con Luis Paredes y Dolores Esteve conformaban un grupo que se hacía llamar “914”. Durante dos años produjeron juntos algunos cortos animados. Luego el grupo se separó. Pedrosa y Paredes continuaron realizando trabajos juntos, mientras Esteve se dedicó a la fotografía publicitaria..

del malvado *Señor K*, el asistente del productor, entremezclándose temáticamente, y en clave de humor, hechos y aspectos vinculados a la historia del cine, el teatro, la radio, mitos locales (cordobeses), el comic, entre otros. Las construcciones de los personajes principales, Orson (el héroe) y Señor K (su antagonista), descansan en una serie de rasgos universalmente compartidos: el bueno y el malo; el gordito simpático e inocente y el viejo malhumorado y envidioso; etc., y los roles a ellos asignados *Guionista* y *Asistente de producción*, propios de la industria del cine, son funcionales a la construcción del conflicto principal, en el cual se pone de manifiesto, metafóricamente, la realidad del campo de la producción audiovisual cordobesa.

Encontramos, en cada entrega, una alternancia de situaciones en la que se parodian personalidades, programas y mitos con gran profusión de guiños, gags y personajes que sólo reconocen los cordobeses a los cuales se suman otros internacionalmente conocidos, personalidades consagradas del mundo del arte y del espectáculo internalizadas por la cultura de masas. Así, en un capítulo encontramos a Orson relacionándose con *el Lobizón pero de San Vicente*; participará en un *reality show* en la *Casa del Hermano Robinson*; será entrenador de la *Mole Moli*⁶, episodio en el que se hacen referencias directas a secuencias emblemáticas de la película *Rocky* (1976); participará en una película con Buster Keaton, Bela Lugosi y Rodolfo Valentino con los cuales dialogará mediante didascalias (recurso del cine mudo); interactuará con *Romeo y Julieta*, Fabio Zerpa, *Papá Noel*, *el Capitán Piluso* del Negro Olmedo, *La niñera*, etc.

En relación a los espacios, la historia central transcurre en un imponente rascacielo de ventanas espejadas, en el que cada piso es un mundo diferente, universos paralelos unidos por un ascensor blindado (que es en definitiva, la puerta de escape de cada aventura). La oficina del *Señor K* es un espacio lúgubre desde el cual, a través de pantallas que cubren toda una pared, controla todo lo que ocurre en el edificio y detecta dónde se encuentra Orson para enviar a sus matones. Detrás de cada puerta, el protagonista encuentra una nueva aventura ambientada en espacios que hacen referencia a alguna situación, programa televisivo, película, etc. reconocidos, tanto del ámbito local como internacional, tratados estéticamente como sus referentes. Se conjugan también, a nivel de los espacios,

6 Fabio Eduardo "La Mole" Moli ex boxeador argentino de la categoría peso pesado (Villa del Rosario, 1969)

lo universal globalizado (un ¿no-lugar?) en el edificio, con lo local, lo particular cordobés.

Técnica y proceso de Producción

La historia principal y los primeros capítulos fueron escritos y guionados por Sergio Pedrosa y Luis Paredes. Al incrementarse la demanda de producción se sumaron a la tarea de aportar historias Alfio D'Antona y María Eugenia Rodríguez. Desde Buenos Aires contribuían también con ideas que el equipo analizaba y modificaba si era necesario. Una vez guionado el capítulo, porque no alcanzaban los tiempos para hacer *story board*, se enviaba a Walter Sequeira y su equipo⁷ quienes daban la aprobación definitiva. Después de ese proceso recién empezaba la producción.

Para la realización de *Orson* se utilizó la técnica tradicional del dibujo cuadro a cuadro con registro, el coloreado y la composición final se realizaban digitalmente en la posproducción. En la etapa germinal del proyecto, la estructura de trabajo era precaria. El proceso comenzaba con Diego Figueroa bocetando los dibujos principales en lápiz sobre papel con los que se hacía la prueba de línea en base a un guión y a las voces previamente grabadas. En el paso siguiente intervenían Marcos Pedrosa y María Eugenia Rodríguez quienes pasaban en limpio los dibujos, luego Luis Paredes los escaneaba y procedía luego a colorearlos digitalmente. La etapa final correspondía a Claudio Rosa y a Sergio Pedrosa encargados de componer los personajes con los fondos y realizar la edición final, trabajando siempre a 12 cuadros por segundo. Esto insumió la realización de más de dos mil dibujos para cada capítulo que tenía una duración aproximada de tres minutos y siempre había algún “especial”, como el de Navidad o el del encuentro con *El Telepibe*, que duraba un poco más. Este grupo base de trabajo, al que se sumaban siempre entusiastas participantes ocasionales que colaboraban, *ad honorem*, haciendo voces, borrando líneas, cebando mates, etc. se instaló en el aula de Medios Audiovisuales, un pequeño espacio cedido por el Departamento de Cine y TV de la Universidad Nacional de Córdoba al Centro Experimental de Animación. Al poco equipamiento del Centro le sumaron una computadora, escaner y cámara que adquirieron con el anticipo de dinero que le dio la producción de *Volver*. En ese clima de trabajo, entre bromas y comentarios, surge el nombre de *Garabato* en honor a un DJ que Pedrosa y Paredes escuchaban en la radio mientras

7 Daniel Siville y Diego Valvasare que si bien no incidían en los capítulos facilitaban algunas cuestiones de producción

hacían su práctica final de la carrera de Cine.

El primer episodio tuvo muchas críticas en cuanto a la calidad. En esa época se emitía, de lunes a viernes por *Canal 13 Artear*, la serie animada *Los Pintín*⁸ con un nivel de producción muy superior. Pero también se transmitía entonces, por la señal de cable MTV, *Mercano el Marciano* de Juan Antín, un producto mucho más simple y limitado que *Los Pintín*, al cual tomaron como referencia tanto en la técnica animada como en su estética. En este aspecto se pone en evidencia una visión del campo hegemónico tradicional que si bien abre el juego hacia el interior del país marca, desde lo económico, las diferencias.

A comienzos del 2001, la partida presupuestaria fue mayor. El equipo se muda a una gran casona en un barrio céntrico cercano a la Ciudad Universitaria. Esto permitió que se incrementara a quince los integrantes el equipo de trabajo⁹ y que la estructura de producción tuviese mayores visos de profesionalismo al implementar una división clara de tareas. Se formó así un grupo contundente, ágil que, sumado al beneficio de contar con mayor y nuevo equipamiento, logró producir tres episodios completos por mes, unos diez minutos de animación con muy buena calidad. Se dibujaba en Córdoba y antes de proceder a la edición final se enviaba un *Off Line* con las voces sobre el que trabajaba en la composición de la música Edie Sierra, musicalizador de *Volver*.¹⁰

A fines del 2001 la gran crisis económica que sufrió el país repercutió negativamente en la producción, finalizó la financiación de *Volver* provocando la disolución del grupo, y Orson llegó a su fin.

Conclusiones

El surgimiento de situaciones favorables, tanto económicas como ligadas a espacios de difusión y promoción para que el proyecto surgiera y se ins-taure como precursor de la animación comercial en Córdoba, convirtió

8 Producida por Patagonik Film Group, compañía integrada por Walt Disney Company, Artear Argentina y Pol-ka Producciones, la cual manejaba presupuestos y una infraestructura de producción industrial, dotando de ventajas competitivas únicas a sus producciones.

9 La gente que se unió al proyecto provenía de diferentes espacios de formación: alumnos del Departamento de Cine y de la carrera de Plástica de la entonces Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Blas Pascal, etc.

10 En la primera etapa la musicalización estaba a cargo de un grupo amigo de los realizadores que se hacía llamar Los Hermanos de Martín.

a Orson en la gran oportunidad para dotar de exposición y visibilidad a los realizadores, animadores y artistas cordobeses que, por su carácter de emergente, en términos de Raymond Williams, lograron llamar la atención e imponerse como novedad en el campo. Tras la desaparición de Orson, *Garabato Animaciones* siguió realizando trabajos y servicios audiovisuales, pero no específicamente animaciones. En 2002, un año nefasto para la mayoría de las productoras cordobesas, *Garabato* deja de producir con continuidad, realizando alguna que otra pequeña producción, hasta que en 2006 Gonzalo Fallo, integrante del Gobierno de la Provincia de Córdoba, los contacta para hacer *Bombi*, una mini serie animada para promoción del Plan Provincial de Lucha contra el Fuego. En ese momento *Garabato Animaciones* resurge para poder desarrollarlo.

Actualmente, en la animación cordobesa, si bien surgen esfuerzos esporádicos, prima la intermitencia debido a los vaivenes económicos y la ausencia de una industria del entretenimiento que mueva los hilos de la producción animada más allá de Buenos Aires. No obstante el caso de Orson da cuenta no sólo de la posibilidad de una animación local sino también de su importancia a los fines de exponer realidades diferentes a aquellas propias de la Capital nacional.

6.2

Miguel De Lorenzi, precursor cordobés de la gráfica en movimiento¹

María Eugenia Fiorenza, Carolina Segre

Montado en el espíritu de los tiempos como un surfer de mares psicodélicos, Cachoito fue el demiurgo casi único del paisaje visual de esta ciudad desde hace 40 años. Su obra es tan vasta que alguien iba tener la dura tarea de hacer foco en alguna de sus etapas.

Guillermo Leal y Santiago Guerrero, curadores de la Exposición *ReCácholis*

Miguel De Lorenzi, sus comienzos

Miguel De Lorenzi, conocido como “Cachoito”, nace en la ciudad cordobesa de Villa María en 1940. Culmina sus estudios secundarios en el Instituto Bernardino Rivadavia, vanguardista en aquellos años por su educación humanista. Desde pequeño ya se vislumbraba su vocación artística. A fines de los años 50s comienza sus estudios universitarios en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Con el fin de solventar su estadía en la ciudad mediterránea, De Lorenzi busca trabajo en una de las agencias de publicidad más importantes de la provincia, *Nova Propaganda*, y para su grata sorpresa (Falconi, 2009) queda seleccionado.

En 1961, el joven De Lorenzi es convocado por Félix Garzón Maceda (director de la radio LW1) para trabajar como responsable del desarrollo de *la identidad gráfica-visual*² de Canal 10. De esta manera, junto a un selecto grupo de profesionales, entre ellos Rubén Rodríguez, Guillermo López,

1 Una versión preliminar del presente artículo fue presentada en el III Foro Internacional sobre Animación ANIMA2013.

2 “La identidad se define como la traducción simbólica de la identidad corporativa de una organización, concretada en un programa que marca unas normas de uso para su aplicación correcta. (...) Para la puesta en marcha de estas estrategias se cuenta con los elementos básicos de la identidad visual corporativa (como son el logotipo, el símbolo, el logosímbolo, el color y la tipografía) y los principios fundamentales de

Carlos Figueroa, Héctor Blessio y Norma "Piky" Vanina (primer conductora de TV cordobesa) integran el equipo fundacional de *Canal 10*, primera señal universitaria de Córdoba. Por 18 años, "Cachoito" se desempeña como director de arte de *Canal 10*. Su trabajo abarcaba diversas áreas excediendo las tareas específicas que le competen a dicha función, ya que no sólo se encargaba de definir los lineamientos estéticos generales como vestuario, utilería, escenografía, etc. (Kamín, 1999), sino que además ejecutaba la mayoría de las tareas de cada una de éstas. De Lorenzi se encargó de definir la *identidad visual* de dos de los medios de comunicación más importantes de Córdoba, diseñó el isologotipo de *Canal 10* (conocido popularmente como la **cebolla**) y el logotipo de los multimedios SRT. A su vez, desarrolló la gráfica estática y animada del medio televisivo, piezas como placas fijas, barridos, aperturas de programas, cortes comerciales, entre otros³. De Lorenzi era el responsable de darle una *identidad corporativa* reconocible desde el diseño gráfico a todo el conglomerado SRT.

En el año 1963, junto a Guillermo López y su esposa Norma "Piky" Vanina, co-dirige el cortometraje animado *Pinito y la Estrella*. Con una duración aproximada de 4 minutos y medio, esta animación participó de la Muestra de cine para televisión del Festival Cannes '64. Debido a este exitoso suceso, en los años posteriores, De Lorenzi y López trabajaron juntos haciendo animación publicitaria para cine y TV. Paralelamente desarrolla activamente su profesión como artista plástico, pinta cuadros y su obra es reconocida y altamente valorada a nivel provincial y nacional. Sus cuadros se cotizan muy bien en el mercado cultural y durante varios años los mayores ingresos económicos provienen de esta rama artística.

En 1979 "Cachoito" ingresa como director de arte y diseñador a *La Voz del Interior* participando en el rediseño de la publicación cordobesa en 1980, 1995 y 2001. En 2004 se encarga del diseño integral del diario *Día a Día*. En 2005 se retira del medio pero sigue colaborando de manera *freelance* con el mismo y otras publicaciones.⁴ Es interesante destacar su desempe-

ejecución." (Sánchez y Pintado, 2008:17).

3 Para mayor información se recomienda el documental: CASTAGNO, Natalia, Lucrecia CASTRO y Silvana LOVATO (2010). "*¿Te gusta nene? Homenaje a Miguel De Lorenzi*". 01 x264 [web] <http://www.youtube.com/watch?v=JpOMgYw2 op>. Visitado el 04/06/2010

4 CDT-UBA, Carrera de Diseño de Tipografía, Secretaria de Postgrado FADU/UBA. Miguel De Lorenzi. [web] http://www.cdt-uba.org/index.php?option=com_content&view=article&id=148:cv-de_lorenzi&catid=42:cv-profesores&Itemid=75. Visitado el 03/06/2013.

ño docente como profesor de Diseño Gráfico en la Escuela de Artes (UNC) y en la Carrera de Diseño de Tipografía de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad Buenos Aires (UBA).

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

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

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

¿Fue Miguel De Lorenzi un artista?

El urinario de Marcel Duchamp, en 1917, puso en evidencia un nuevo paradigma sobre el Arte: ¿Qué es arte? ¿Qué convierte algo en arte? ¿Qué es un artista? En nuestro primer acercamiento a Miguel De Lorenzi, nos preguntamos: ¿fue Miguel De Lorenzi un artista?, ¿puede concebirse a la obra de “Cachoito” como arte? La producción más visible de De Lorenzi, se desarrolló en el ámbito del diseño gráfico, sin embargo exploró otras artes como la pintura, la fotografía y la animación.

A diferencia de concepciones más pragmáticas del diseño gráfico como la elaborada por Wucius Wong (1995) que concibe el proceso de diseño en función a un propósito, a la vez que lo diferencia de otras artes, como la pintura y la escultura, afirmando que el diseño gráfico debe cumplir exigencias prácticas, sin imprimir en el mismo las visiones del artista; creemos que el proceso del diseño puede contemplar tanto la correcta transmisión del mensaje como una búsqueda estética. Por otra parte, existe una amplia variedad de diseñadores gráficos con búsquedas estéticas y aptitudes distintas, cuestión que presenta una dificultad a los fines de sentar una línea divisoria entre arte y diseño. Si bien es correcto afirmar que el propósito del diseño es la comunicación, es injusto despojar al mismo de la noción de arte. Que el fin último de un diseño no sea puramente artístico, no significa que el mismo no contemple en el proceso una búsqueda artística, al mismo tiempo que su resultado final, represente, a la vista de muchos, una verdadera obra de arte. Desde nuestra posición, consideramos a Miguel De Lorenzi un artista. Encontramos en toda su producción artística una búsqueda estética y un estilo personal. Fue un innovador y un vanguardista en su época, llevando los últimos estilos plásticos del momento al diseño gráfico aplicado a distintos medios, como es el caso del *op art* presente en el isotipo de *Canal 10*.

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

Incursionando en Animación

Aparentemente sus primeros acercamientos al mundo de la animación se generaron en 1961 al asumir el cargo de director artístico de *Canal 10*. De Lorenzi formó parte del grupo piloto de técnicos y realizadores de la señal y desempeñaba diversas actividades, desde el diseño del isotipo a la elección de la escenografía del estudio. En el momento que se le asignó diseñar las aperturas de los programas, como el de *Crónica 10*, "Cachoito"

tuvo que encontrar el modo de “poner en movimiento” sus diseños, para ello se sirvió de la animación cuadro a cuadro y, a través de técnicas como la rotoscopía y el dibujo a mano alzada, logró dar vida a imágenes fijas. Tal como revela el mismo De Lorenzi en una entrevista, dicho proceso fue arduo pues su profesión principalmente se focalizaba en la manipulación de imágenes estáticas, y debió aprender a imaginar el movimiento de las mismas.

Años más tarde, en 1964, De Lorenzi se acerca nuevamente a la animación pero esta vez desde una búsqueda personal, y de ahí surge *Pinito y la Estrella*. El material original, filmado en película de 16mm blanco y negro, se encuentra aún sin restaurar. Se conoce la existencia de una copia VHS del mismo, sin embargo, lamentablemente, no se ha podido tener acceso a la misma. La información que se ha recabado referente al corto *Pinito y la Estrella*, surge de una entrevistas con Emiliano López, hijo de Guillermo López y Norma “Piky” Vanina. López hijo cuenta que “Cachoito” De Lorenzi, además de vecino, era una especie de tío de la familia y los unía una gran amistad. Si bien Emiliano no había nacido aún cuando sus padres y Cachoito realizaron el corto, recuerda muchas anécdotas referidas al cortometraje relatadas por los mismos realizadores. En aquella época no era común ver películas en reuniones sociales, sin embargo, en su hogar, cuyos integrantes estaban relacionados al mundo del cine y la televisión, existía un proyector de 16mm y *Pinito y la Estrella* era con frecuencia proyectada durante los eventos familiares. Al igual que su padre, Emiliano López se formó como cineasta y recuerda a “Cachoito” como uno de sus referentes e influencias más significativas.

Por desgracia, al no poder realizar el visionado del cortometraje se dificulta un análisis exhaustivo y preciso del mismo por parte de las autoras. En *Pinito y la estrella* Guillermo López y Cachoito compartieron la dirección. Mientras el primero realizaba el registro de los cuadros en filmico, el segundo realizaba los arreglos del escenario en la mesa de animación. El proceso fue intenso, en esta fase de la animación, ambos trabajaron aproximadamente cuatro meses. En cuanto a la técnica empleada, Emiliano recuerda vagamente que en *Pinito y la Estrella* la cámara estaba dispuesta perpendicular a la mesa retroiluminada, y recorría el escenario (una lámina hecha en acetato, réplica de una pintura de Paul Klee) que poseía gran detalle. El corto narraba a manera de cuento la historia de un pino y una estrella; por lo que es dable reconocer que esta obra estaba concebida principalmente para un público infantil. El relato del cuento estuvo a cargo de “Piky” Vanina, quien brindó su voz para la película.

A su vez existían ciertos elementos narrativos que apelaban al público adulto, la historia tenía múltiples interpretaciones. Emiliano compara a *Pinito y la Estrella* con el medimetraje francés *Le ballon rouge* (El globo rojo) de Albert Lamorisse en el sentido que este último, si bien parece ser una historia lúdica e inocente para niños, ante los ojos de un adulto los personajes se transforman en fuertes símbolos ideológicos.

Tenemos conocimiento, a través de notas y relatos, que *Pinito y la Estrella* fue relevante en la historia de la animación cordobesa y nacional. Mencionamos anteriormente que en el año 1964 el corto fue seleccionado para la Muestra de Cine para Televisión del Festival de Cannes, donde participó de una muestra paralela por no reunir ciertos requisitos técnicos para la competencia oficial. Cuando el director del Festival, el reconocido cineasta francés René Clair, visionó *Pinito y la Estrella*, quedó impactado y envió una postal a la ciudad de Córdoba. En dicho mensaje dirigido Clair afirmaba que el cortometraje, de haber cumplido con ciertos requisitos técnicos de la competencia y haberse trabajado en película color, seguramente hubiese ganado el primer premio. Este reconocimiento de Clair y el hecho de haber participado en Cannes, causó un gran entusiasmo a los directores y en el entorno cinéfilo.

En función a esto creemos importante destacar que Miguel De Lorenzi fue más que un diseñador gráfico, fue un artista en movimiento, su búsqueda sobrepasaba las fronteras del propósito básico de comunicación. A su vez, consideramos que a causa de esta inquietud notable en "Cachoito", es que indagó en la animación de autor con *Pinito y la Estrella*, luego de ser introducido por "encargo" a este género audiovisual. Por otra parte, sus obras tanto profesionales como personales tienen esa mixtura de varios saberes artísticos que las convierten en trabajos ricos, complejos y altamente valorados por sus pares (Fontana, 2008).

A modo de conclusión

Miguel De Lorenzi fue un artista de lo visual, un diseñador gráfico y pintor que concibió a la animación como una herramienta, un género y un medio para explorar sus inquietudes artísticas tanto en lo laboral como en lo personal. De Lorenzi impregnó su estilo en todos sus trabajos, creando de esta forma tendencias que inspiraron a colegas en el ámbito local, provincial y nacional.

El diseño gráfico fue su profesión y su vocación, pero eso no fue lo único que lo definió, y por fuera de su actividad profesional en la televisión y en la prensa, recorrió una búsqueda personal que fructificó en ilustraciones, cuadros y también animaciones. Es entonces nuestra intención, destacar a Miguel De Lorenzi como un artista más de nuestra provincia y rescatar su labor en el mundo de la animación. Creemos que “Cachoito” y su producción animada deben ser revalorizados y estudiados. Consideramos necesario continuar indagando sobre sus obras en esta forma audiovisual, y analizarlas para aportar así al patrimonio inmaterial de la animación cordobesa. Es necesario recabar información y procurar un visionado y análisis de las animaciones publicitarias que Miguel De Lorenzi realizó para cine y televisión, puesto que por sus características son muy relevantes en la historia cultural mediterránea.

7 Adaptaciones y Homenajes



7.1

El papel de la adaptación en el cine de animación argentino entre 1960 - 2010¹

María Luz Cantisani Rovasio

El espectáculo de la animación nos coloca, pues, ante una suerte de (tecno)lógica infantil; lógica traviesa, fragmentada, extenuada y alucinatoria o, incluso, maliciosa, retorcida más propia de Alicia que de Aristóteles. De hecho, se puede trazar con claridad una línea *carrolliana* que ya está, por ejemplo, en los cambios de escalas y las barajas animadas de Méliès.

Ruiz de Samaniego, *Magia y metamorfosis. Los orígenes de la animación*

Nos proponemos relevar aquí el papel de la adaptación en el cine de animación argentino de largometraje en el período 1960 - 2010; por lo que es importante definir en primer lugar el término *adaptación* que delimitará el contenido a estudiar. Pérez Bowie lo atribuye a André Bazin, quien lo describió como un método negativo de transformación, en tanto conlleva a la pérdida de fidelidad al *estilo* (2010:25-26). Luego Christian Metz profundiza el estudio hablando de *interferencias semiológicas*² que no necesariamente poseen tal acepción. Sin perjuicio de lo anterior, nos limitaremos a considerar el concepto general de adaptación que supone "un pasaje de un medio a otro que implica en su naturaleza ciertos cambios"

1 Una versión preliminar de este texto fue presentado en el III Foro Internacional de Animación ANIMA 2013; Organizado por CEAn - UNC y UNVM.

2 A saber, Metz divide estas interferencias en tres grupos: "1) La interferencia localizadora interesa muy poco al estudio sistemático [...] 2) En el otro extremo, la interferencia códica sin transposición sensorial representa en realidad un caso (e incluso el Único de los tres) donde se puede hablar con todo rigor de un único y mismo código manifestado en varias artes o lenguajes y se refiere sobre todo a la investigación diacrónica [...] 3) Por fin, en el caso intermedio, el de la interferencia códica acompañada de transposición sensorial, no nos encontramos ya ante manifestaciones múltiples de un mismo código, sino ante códigos diferentes más o menos ampliamente isomorfos, cada uno de los cuales se manifiesta en un lenguaje diferente; al conjunto que forman le daremos el nombre de grupo de transposiciones códica" (1973:262)

(Seger, 1993:30), *sean éstos favorables o no en el resultado*. Esto involucra no sólo la conversión literatura-cine, en nuestro caso, sino de todo aquel material en el que la pantalla grande se ha basado para elaborar historias, por ejemplo historietas, personajes populares, temas musicales, series de televisión, entre otras.

Taquilla, números e historia

No es extraño repasar diversas fuentes y advertir que entre las películas más vistas mundialmente en los últimos años siempre se hace presente al menos una historia adaptada: la saga de *Harry Potter* (2001-2011); *Los Vengadores* (2012); la saga de *Batman* de Christopher Nolan (2005-2012); *El Hobbit: Un Viaje Inesperado* (2012); y *Los Juegos del Hambre* (2012). Esta situación no es en absoluto ajena en Argentina, puesto que nuestras cinco películas más taquilleras son adaptaciones según se refleja en la Tabla N°1.

Tabla N°1			
Película	Año	Cantidad de espectadores	Basado
Nazareno Cruz y El Lobo	1975	3.4 millones	Radioteatro homónimo de Juan Carlos Chiappe
El Santo De La Espada	1970	2.6 millones	Novela homónima de Ricardo Rojas
Juan Moreira	1973	2.5 millones	Novela homónima de Eduardo Gutiérrez
Martín Fierro	1968	2.4 millones	Novela homónima de José Hernández
El Secreto De Sus Ojos	2009	2.3 millones	Novela La pregunta de sus ojos de Eduardo Sacheri ³

Otro caso relevante se produce simultáneamente a la redacción de este texto, puesto que la película animada *Metegol* (2013) – inspirada en el cuento *Memorias de un Wing Derecho*, de Roberto Fontanarrosa – encabeza la lista de films nacionales más taquilleros del año 2013 (Geloz, 2013). Y en lo que compete a animación, observamos una particularidad: el primer largometraje animado es una adaptación. Quirino Cristiani, respaldado por Federico Valle, se aventura a la creación de *El Apóstol*, una

3 Diario Clarín (2009) <http://edant.clarin.com/diario/2009/11/19/espectaculos/c-02043755.htm>. Cabe aclarar que si bien los datos no están actualizados, sirven como eje para analizar el período 1960-2010.

obra estrenada el 9 de noviembre de 1917 efectuada con una técnica de figuras recortadas propia del realizador. El trabajo consiste en la sátira a un reconocido personaje argentino de la época: Hipólito Irigoyen. Se opera el inicio a la historia del largometraje animado que luego sigue confiando en la adaptación como recurso para sus relatos. En 1926 se estrena en Alemania *Las Aventuras Del Príncipe Achmed* de Lotte Reiniger basada en *La Historia Del Príncipe Ahmed* y *El Hada Paribanou* presente en *Las Mil y Una Noches*. En 1930 Ladislav Starewicz finaliza la película pionera del stop-motion *Le Roman de Renard* basada en un conjunto de poemas franceses del mismo nombre. Sin embargo, por problemas con la banda sonora, recién se estrena en 1937 unos meses antes que *Blancanieves* y *Los Siete Enanitos* de The Walt Disney Company, empresa que luego continuó recuperando historias y personajes populares para sus realizaciones.

¿Cuál es el devenir de este fenómeno en nuestro país? En la tabla N°2 exponemos a modo de inventario una lista de los largometrajes argentinos realizados con la técnica de animación, o en donde la misma cumple un rol importante, entre los años 1960-2010.

Tabla N°2			
Año	Película	Director	Duración
1972	Mil Intentos y un Invento	Manuel García Ferré	90 min.
1973	Las Aventuras de Hijitus	Manuel García Ferré	82 min.
1975	Petete y Trapito	Manuel García Ferré	70 min.
1976	Los cuatro secretos	Simón Feldman	70 min.
1982	Mafalda	Carlos Márquez	75 min.
1983	Ico, el caballito valiente	Manuel García Ferré	90 min.
1996	S.O.S. Gulubú	Susana Tozzi	90 min.
1997	Dibu, la película	Carlos Olivieri y Alejandro Stoessel - Patagonik Film Group	105 min.
1998	Dibu 2, la venganza de Nasty	Carlos Galettini - Patagonik Film Group	90 min.
1999	Manuelita	Manuel García Ferré	90 min.
2000	Corazón, las alegrías de Pantriste	Manuel García Ferré	80 min.
2000	Cóndor Crux	Juan Pablo Buscarini, Swan Glicer y Pablo Holcer	88 min.

2000	Los Pintín al Rescate	Franco Bittolo - Patagonik Film Group	80 min.
2002	Dibu 3, La Gran Aventura	Raúl Rodríguez Peila - Patagonik Film Group	100 min.
2002	Mercano el Marciano	Juan Antin	87 min.
2002	Micaela, una película mágica	Rosana Manfredi	90 min.
2004	Patoruzito	José Luis Massa	70 min.
2004	El Guerrero sin Nombre	Davis Iglesias - Patagonik Film Group	80 min.
2005	El color de los Sentidos	Liliana Romero y Norman Ruiz	83 min.
2006	Patoruzito, la gran aventura	José Luis Massa	81 min.
2006	El Ratón Pérez	Andrés G. Schaer	90 min.
2007	El Arca	Juan Pablo Buscarini	88 min.
2007	Isidoro, la película	José Luis Massa	80 min.
2007	Martin Fierro, la película	Liliana Romero y Norman Ruiz	87 min.
2008	El Ratón Pérez 2	Andrés G. Schaer	90 min.
2008	Valentina, la película	Eduardo Gondell - INCAA	75 min.
2009	Boogie el Aceitoso	Gustavo Cova	82 min.
2010	Plumíferos	Daniel de Felippo	80 min.
2010	Cuentos de la Selva	Liliana Romero y Norman Ruiz	85 min.
2010	Gaturro	Gustavo Cova	86 min.

Son un total de treinta películas estrenadas en ese período, de las cuales más de un sesenta por ciento se basa en historias y personajes ya conocidos previamente. Es decir que la adaptación para los largometrajes de animación no solo nace en nuestro país, sino que es una tendencia que se mantuvo en el tiempo.

Adaptación ¿el secreto para el éxito?

Entre aquéllos que han reflexionado acerca del fenómeno de la adaptación podemos encontrar aportes como el siguiente:

“La idea de que el riesgo debe quedar fuera del negocio del espectáculo no es una intuición gratuita, ya que una de las características

esenciales de los productos audiovisuales es la gran inversión económica necesaria y la dificultad de rentabilizarlos en un corto plazo de tiempo. Esta filosofía de producción se manifiesta de diferentes formas, entre las que la adaptación de obras que ya han funcionado anteriormente del mismo medio o de otros, es la más evidente." (Cascajosa Virino, 2006:13)

Las realizaciones argentinas no escapan a esa idea y, a excepción de *El Arca*, todas recurren a materiales preexistentes: Hijitus, Mafalda, Manuelita, Martín Fierro, Isidoro, entre otros. Manuel García Ferré fue el primero en atreverse a exhibir sus personajes en la pantalla grande con *Mil Intentos y un Invento*, alcanzando un éxito inmediato al mismo tiempo que obtenía varios premios internacionales. *Las aventuras de Hijitus y Petete y Trapito*, del mismo modo, disfrutaron de una fuerte aceptación del público.

Luego de un impasse de varios años, García Ferré regresa al cine apostando esta vez por la historia de Manuelita basándose en el tema musical de María Elena Walsh, con una repercusión asombrosa que se expresó cuantitativamente: alcanzó el sexto puesto de las películas argentinas más taquilleras con 2,3 millones de espectadores. No cabe duda de que el historietista supo aprovechar al máximo a sus creaciones. Sin embargo, la fórmula no fue eterna. Una vez más quiso apostar por la concurrencia del público con *Soledad y Larguirucho* (2012) y, esta vez, fracasó.

José Luis Massa fue responsable de llevar a Patoruzito e Isidoro a la pantalla grande, ambos personajes de gran raigambre en nuestro país a partir de las historietas de Dante Quinterro. La primera fue un éxito para la animación argentina, logrando el noveno puesto en la historia de las películas nacionales más vistas en nuestro territorio. Su secuela no contó con la misma suerte. Lo mismo sucedió con *Isidoro: La Película* que se arriesgó a partir de la creación de un protagonista y un entorno que no resultaría acorde para el público infantil. El mismo año se estrenó *Martín Fierro, la película* cuya audiencia no se encuentra claramente definida así como tampoco son muy apreciados sus logros:

"En principio, la elección de los dibujos originales (sencillos, artesanales y al mismo tiempo muy expresivos) de Roberto Fontanarrosa es un gran acierto, mientras que también son vistosos los fondos pintados al óleo. Sin embargo, la integración entre la animación de los personajes y esos paisajes fijos no termina de funcionar del todo en el terreno estéticos ni en términos dramáticos, ya que la fusión entre ambas dimensiones genera un efecto de gran artificialidad (por

momentos cercano al de una obra de títeres) que conspira contra la credibilidad y la conexión emocional con el relato" (Battle, 2007)

De las series de televisión destaca *Dibu*, la película que contó con gran concurrencia del público familiar acostumbrado a reírse en casa con los sucesos de los personajes de la pantalla chica. Lamentablemente, más tarde, se intenta seguir recurriendo a esta fórmula estrenando dos películas más, resultando la tercera un fracaso de taquilla.

Las historias populares también ocupan un espacio en esta revisión. *El Ratón Pérez* de Juan Pablo Buscarini, filmada en el 2006 en co-producción con España, se convirtió en un inesperado éxito tanto por su guión como por la buena mezcla de actores reales con personajes animados por computación. Otra vez, se intenta una segunda parte que, si bien no es un fracaso total, decae en audiencia.

Hacia el final del período estudiado, *Gaturro*, basada en la historieta de Nick - quien también colaboró en el guión - se lleva los aplausos del público en tanto adaptación de historietas. Las aventuras de este gato son seguidas incondicionalmente por los más pequeños, y sus realizadores destacan por su pericia en el 3D. En oposición, *Cuentos de la Selva* no logra deslumbar por su producción ni por su convocatoria.

Fuentes de Inspiración

Literatura

La literatura es una de las primeras en ser transformada para la pantalla grande provocando un gran número de críticas tanto a favor como en contra. Ya desde el cine mudo se confiaba en el prestigio de ciertas novelas para atraer al público (Cascajosa Virino, 2006). Sin embargo, a pesar de su popularidad pocas películas en el cine de animación argentino adaptan historias apelando a este campo: *Mil intentos y un invento* (1972); *Martín Fierro, la Película* (2007); y *Cuentos de la Selva* (2010).

La primera está basada en el cuento *El pararrayos o historia de una ambición* del propio Manuel García Ferré. La segunda, en el poema clásico de José Hernández, específicamente en su primera parte, también conocida como "La Ida". El libro es todo un hito en la cultura nacional, considerada un aporte de relevancia dentro del género gauchesco. El tercer largometraje aborda los *Cuentos de la Selva* del escritor uruguayo Horacio Quiroga, publicado en 1918, siendo su libro más exitoso para lectores infantiles.

De los films mencionados destaca *Martín Fierro*, siendo una producción basada en una minuciosa investigación donde se intentó trabajar tanto desde lo visual como desde lo sonoro una mezcla de tradición y actualidad pero que, lamentablemente, no logró armonizarse en el trabajo final.

Historieta

Cascajosa Virino posiciona al cómic como uno de los modos de representación que se ha incorporado en los últimos años con más fuerza a la ficción cinematográfica. Del total de las películas de animación adaptadas en el período cerca de un cuarenta por ciento toman personajes de ese medio, y en la mayoría de los casos tuvieron éxito en la taquilla.

En este caso, se adaptan personajes más que historias en sí. Los mismos deben enfrentar nuevas situaciones, las cuales resuelven de manera altamente previsible. No observamos evolución dramática en los protagonistas, que a lo largo de los años y en los distintos soportes parecen congelados en el tiempo⁴ a diferencia de los héroes norteamericanos que maduran, evolucionan y cambian según la época.

Dentro de este conjunto ubicamos a *Las aventuras de Hijitus* (1973); *Mafalda* (1982) de Carlos Márquez; *Patoruzito* (2004); *Patoruzito, la gran aventura* (2006); *Isidoro, la película* (2007) de José Luis Massa; *Boogie el Aceitoso* (2009) y *Gaturro* (2010) de Gustavo Cova.

Series

Las series televisivas son otra gran fuente para el cine de animación que, a su vez, suelen basarse en la historieta. Como ilustración es posible mencionar tanto a *Mafalda* como a *Las aventuras de Hijitus*, donde el largometraje recicla capítulos televisivos con la finalidad de llegar a nuevos públicos.

Otras películas surgen directamente en la pantalla chica como *Dibu* (1997-1998-2002) y *Los Pintín* (2000). En el caso de la primera, sus tres películas aportan datos a la diégesis televisiva, por ejemplo la primera es una pre-cuela de la primera temporada de la serie. *Mercano el Marciano* (2002),

4 Puede objetarse aquí la existencia de *Patoruzito*/ *Patoruzú* e *Isidorito*/ *Isidoro*, pero si bien se presencia un cambio físico de los personajes según la tira entre unos y otros no hay una evolución psicológica concreta, no hay una transformación gradual de los niños a los adultos. Son en sí dos historietas por separado.

basada en la serie homónima del canal de cable Much Music, amplifica también el universo del relato: mientras que los cortos televisivos se caracterizan por el uso de diversos gags en la que interviene el protagonista, el film narra de manera ordenada la vida del mismo tras llegar a la tierra en busca de venganza y quedar atrapado.

Música

“El cine ha tenido una nutrida relación con la música desde sus mismos orígenes gracias a la incorporación de la banda sonora como un recurso estandarizado para enriquecer dramáticamente la ficción cinematográfica. Pero además, entre el cine y la música popular se han establecido relaciones de intercambio y algunas canciones han inspirado de forma esporádica la realización de películas” (Cascajosa Virino, 2006:75-76)

Ese es el caso de *S.O.S. Gulubú* (1996) de Susana Tozzi, basado en un mundo de fantasía donde los personajes de María Elena Walsh encuentran un espacio para vivir sus aventuras, y cuando éste se encuentra amenazado, se impone la lógica del revés. La película combina dibujos animados con títeres, y personajes de carne y hueso. También pertenece a este apartado la exitosa *Manuelita* (1999) de García Ferré basada en el tema homónimo de, nuevamente, María Elena Walsh.

Otros

Finalmente, nuestro cine de animación de largometraje ha recurrido a un mito popular con *El Ratón Pérez* (2006-2008), y a una narración bíblica (también literatura) en *El Arca* (2007). Por último, *Valentina* (2008) tiene la particularidad de proponer como protagonista a un personaje que es una marca juvenil y está presente en una serie de productos (agendas, útiles escolares, ropa, entre otros) como estrategia de mercado.

A modo de cierre

Nuestro cine de animación nace con la adaptación y ha confiado principalmente en ella, pero eso no la convierte en un seguro para el éxito comercial. Puede decirse que hay algunos personajes que ya se han explotado sobremanera sin alcanzar ese vínculo renovado con su público.

Si bien series como *Hijitus* aún se reciclan en el medio televisivo, los niños ya no las eligen como primera alternativa, en parte porque no están en las señales que ellos suelen consumir y porque no se han actualizado acorde a las nuevas demandas. En contraposición, personajes modernos como Gaturro han alcanzado una interesante aceptación en las audiencias infantiles y se han desplegado en una amplia gama de soportes (historieta, cine, videojuegos, entre otros). El nacimiento de la señal nacional especializada *Pakapaka*, que presenta personajes nuevos, puede modificar el panorama en los años venideros.

Fuera de la historieta, las adaptaciones de series han logrado también una amplia difusión, no así aquellas con orígenes literarios. Importantes obras como el *Martín Fierro* y los *Cuentos de la Selva* obtuvieron una taquilla “pobre”. Arriesgamos que eso se debe a una falencia en la transformación de las historias para el formato cine animado, y no por no ser adaptables al medio - recordemos que la película en acción real *Martín Fierro* de 1968 aún no ha sido destronada de su cuarto puesto en taquilla.

En conclusión, la adaptación en el cine de animación argentino ha tenido sus variaciones, pero cada éxito animado adaptado representó un acontecimiento de gran relevancia. Consideramos que nuestra cultura nacional es lo suficientemente rica para seguir aportando fuentes, métodos y materiales que puedan ser adaptados para la gran pantalla.

7.2

Las dos caras de Isidoro. De la historieta a la película

Daiana Cristaudo y María Luz Cantisani Rovasio

Viva el vino, viva el dinero, viva la vida fácil...
¡Viva el indio que me da plata!

Isidoro Cañones

Luego de la gran aceptación y popularización de sus dos películas, *Patoruzito* (2004) y *Patoruzito, la gran aventura* (2006), José Luis Massa decide llevar a la pantalla grande al emblemático Isidoro, también proveniente de las historietas de Dante Quintero. A diferencia de las anteriores no significó una película más de animación, sino que ésta involucró a un público nuevo, más adulto, conformado por aquéllos que crecieron con el protagonista. El reto era importante, darle movimiento y sonido a un personaje estático cuya voz se representa por un texto escrito. Se distingue, además, de las películas de García Ferré en la medida en que el autor de la tira cómica no se encontraba en vida al momento de su realización, siendo otro sujeto quien dirige la transformación al nuevo medio. Proponemos aquí, analizar ese trasvase entre la historieta y el cine de animación tomando como eje *Isidoro, la película* (2007).

Panorama histórico

La historieta en Argentina se origina en 1912 con la inclusión en *Caras y Caretas* de las publicaciones *Viruta* y *Chicharrón* (1912) y *Goyo Sarraque-ta* (1913), los primeros en presentar personajes fijos que perdurarían en los siguientes números. En 1920 el diario *La Nación* también comienza a publicar tiras, en una jugada arriesgada frente a sus lectores que las consideraban poco serias. Sin embargo, es en *Crítica* en donde la historieta nacional tiene su gran desarrollo. Allí es donde Dante Quintero publica *Aventuras de don Gil Contento* en 1927¹, que en 1928 incorpora como personaje secundario a *Patoruzú*. En 1931 el cacique debuta con su propia tira en *La Razón*. Quintero se desarrolla y crece profesionalmente, indepen-

1 Quintero ya había desarrollado otras tiras desde 1925.

dizándose y construyendo su propia editorial y sindicato² en el período denominado “la edad de oro de la historieta”:

“Concuerda con un punto de expansión de la industria cultural en el país. Precisamente, en el transcurso de las décadas del cuarenta y cincuenta la historieta no sólo se posiciona como un producto masivo en la industria de cultura sino que consigue conformar su público, consolidar su sistema profesional, imponer una ideología y definir una estética gráfica propia. Durante esta etapa, las editoriales Abril, Códex, Columba, Dante Quintero, Frontera y Manuel Láinez conforman en el mercado de ediciones semanales una oferta clave.” (Vázquez, 2010:9)

Isidoro se presenta como tal el 11 de diciembre de 1935 en el primer capítulo de *Las Aventuras de Patoruzú* publicado en el diario *El Mundo*, donde se convierte en el padrino del cacique. Particularmente, se considera que el personaje resulta de una mixtura y evolución de *Manolo Quaranta* (1925), *Don Gil Contento* (1927), *Julián de Montepío* (1928) e *Isidoro Batacazo* (1931), todos personajes previos de Quintero que comparten la ambición por el dinero fácil como un rasgo común identitario. Sin embargo su apariencia difiere de la actual, respondiendo a su evolución gráfica a lo largo de los años. En 1940, y debido a su popularidad, se editan sus propias aventuras en la revista semanal de Patoruzú, y el 1968 se establece como publicación separada. Guzmán (2006) señala que el rasgo distintivo de su caracterización es la de presentarse como un ser humano con tentaciones, rodeado de mujeres, viviendo entre fiestas, y buscando siempre la vida fácil en un contexto geográfico cercano al de sus lectores. Algo similar describe Matamoros:

“Isidoro Cañones es un prototipo, con referentes que pretenden ser reales. Es un hidalgo pobre, un venido a menos, que navega en un margen social, con antiguas costumbres del ocio, los modales de su clase de origen y una cierta necesidad de dinero que nunca es la abundancia ni la miseria.” (Matamoros, 2010:158)

La emisión de historias originales continúa hasta 1977, a partir de allí y hasta la actualidad, se publican reimpresiones con cambios menores bajo el título *Selección de las mejores Locuras de Isidoro*.

2 En el sentido de agencia propietaria y distribuidora de sus historietas y personajes.

De la historieta a la película

Seger (1993) define al proceso de adaptación como una conversión de un medio a otro que demanda una transformación en distintos niveles del texto original. El pasaje de la historieta al cine significa una variación del soporte que implica distintas herramientas y procesos para construir el relato. Por ejemplo, varían las metodologías de producción, sin embargo tanto la animación como en la historieta comparten la relevancia de los dibujos, por lo que muchas veces se estima que la adaptación de una a otro es un proceso simple. Barbieri (1998) afirma que no todas las historietas pueden ser llevadas al cine de animación, de la misma manera en que no todas las películas de animación pueden ser trasladadas a la historieta. Mientras que cada viñeta necesita tomar una postura estática del personaje que demuestre de modo evidente qué está haciendo, la animación se sirve de varias poses para generar una actuación del personaje. En el medio impreso, el “estatismo” de los dibujos debe contrarrestarse con *signos de movimiento* (Barbieri, 1998), mientras que la animación es, en sí misma, movimiento.

Otro aspecto común entre ambos medios es la presencia del montaje. Ambos hacen uso de encuadres y tomas que se suceden unos con otros, marcando escenas y tiempos. Pero nuevamente, todo ello no significa que un medio se adapte perfectamente al otro. Los encuadres en el caso de la historieta son de formatos rectangulares variables, y su número máximo está prescripto por la cantidad de viñetas que caben en una página; mientras que en el cine el formato es el de la pantalla. Sin embargo, en este último es posible modificar el encuadre en una misma toma e incluso se puede contar todo un relato sin necesidad de cortes a través de un plano secuencia. Por otra parte las reglas de continuidad fílmica son divergentes a las del medio impreso: en la historieta es constante la aparición de viñetas sucesivas con encuadres muy parecidos, que se percibirían como errores de montaje en la gran pantalla.

En cuanto al tiempo, diferenciamos el *interno* y el *externo*. Llamamos *tiempo interno* a aquél que se corresponde con los sucesos del relato, de las acciones de los personajes y se corresponde con la clasificación de *orden, duración y frecuencia* propuesta por Casetti y DiChio (1996). En el caso de la historieta está delimitado por los diálogos, los movimientos y sonoridades representadas en cada viñeta; en el cine, en cambio, por las palabras y acciones de los personajes así como también por los tiempos dados en las tomas en donde éstos no se presentan. Tanto la película como

las historietas de Isidoro poseen un *orden* lineal de acontecimientos, con una *duración anormal* presente en las *elipsis* y una *frecuencia simple* predominante. Ambos medios soportan *elipsis*: en lo impreso se vale de frases como *al día siguiente*, *horas después*; mientras que en el cine se emplean cortes directos y fundidos.

El *tiempo externo* está relacionado con la experiencia del público frente a cada obra. Al interactuar con los fascículos de Quinterno, el lector se encuentra en un espacio definido por él mismo y puede interrumpir la acción cuantas veces quiera, tiene la posibilidad de volver a páginas anteriores o adelantarse si lo desea. El tiempo de lectura depende de cada uno, de su ritmo, de lo que le interese, de su entendimiento. Por otro lado, la lectura de las imágenes puede variar según el contenido y composición de cada página. En cambio, la película de Massa se presenta al espectador en el cine, donde comparte su experiencia con más personas; en un tiempo ya establecido por la duración del film que no puede cambiar ni alterar.

Adaptaciones: acerca del personaje y su época

Isidoro, la película reproduce el universo y los personajes creados por Quinterno, pero no relata ninguna de las aventuras que se publicaron en la versión gráfica sino que se trata de una historia novedosa. Así, dentro de las tipologías de la adaptación se corresponde con una *transficción* "limitada a su inscripción al universo de un corpus, antes que de un texto dado" (Gil González, 2013:161). Se conservan, entonces, aspectos básicos como la personalidad y apariencia de los protagonistas, pero no así algunas características correspondientes a la época ya que los eventos se desarrollan en un contexto contemporáneo.

Refiriéndonos a la historieta, el momento histórico en donde nace el personaje se vincula estrechamente con algunos de sus rasgos identitarios. Esto sucede en los inicios de la llamada *década infame*, un período que se inicia tras el golpe de Estado que derroca al presidente Hipólito Yrigoyen en septiembre de 1930 y finaliza en 1943. Entre los acontecimientos más relevantes destacan el pacto Roca-Runciman que favoreció las exportaciones de carne; la creación del Banco Central de la República Argentina; y el plan de desarrollo industrial a través de la sustitución de importaciones que provocó con su crecimiento, una migración masiva del campo a la ciudad. Isidoro es sobrino de un militar, el Coronel Urbano Cañones.

"Su receptor virtual es la antigua oligarquía, un tanto venida a menos, un tanto desconcertada ante los conflictos sociales que se dan

en la escena de un país otrora arcádico y progresista. Bien mirada, la esquemática moral de la historieta coincide con un estado de conciencia generalizado entre los sectores intelectuales elitistas del *establishment*" (Matamoros, 2010:158)

En cambio, la película se realiza en un contexto político kirchnerista, con una fuerte impronta en la defensa de derechos humanos y, en contraste con el período antes mencionado, una restricción a las exportaciones de carne que se realizaban desde nuestro país. Además en 2006 se aprueba la Ley 26.093 de biocombustibles "que impone, entre otras cosas, la obligación para todos los vehículos a gasolina de circular con al menos un 5% de biodiesel en sus tanques a partir del año 2010" (Garrido, 2010:75-86). Este último dato es el que José Luis Massa establece como eje contemporáneo para la película, actualizando así el entorno propuesto por la historieta. También se han incorporado objetos tecnológicos modernos (cámaras digitales, vehículos, entre otros) y marcas con sus isologos de 2007. Al respecto, genera extrañeza ver a Isidoro rodeado de *sponsors*. Muchos recordarán publicidades intercaladas entre las páginas de la historieta, pero ninguna se hacía presente dentro del mundo propio del protagonista. Por lo tanto, se evidencian mecanismos propios de la producción correspondientes a cada medio de comunicación que implican transformaciones, aunque no es ésta la primera vez que Isidoro muta para adaptarse a otro momento histórico. Ya desde sus comienzos el personaje se encontraba en un constante cambio.

"No puede ignorarse una cierta evolución del personaje en estos cuarenta y cinco años. No en tanto prototipo, sino en cuanto retoques que hagan posible su lectura por el público de hoy. [...] La antigua castidad caballeresca y el piropo puramente verbal de Isidoro se convierten en relaciones prematrimoniales con su novia." (Matamoros, 1980:158)

Pero no todo es transformación, también intentan mantenerse algunos rasgos originales como su vestimenta, su peinado, ciertos vehículos, y algunos temas musicales que escuchaban en los 70s.

La narrativa

La estructura narrativa del comic posee la siguiente lógica: Isidoro vive "de fiesta" hasta que pierde todo su dinero, o surge una oportunidad de ganar más - generalmente bajo engaños o estafas - pero no todo sale bien.

Sin embargo, resuelve el conflicto gracias a su capacidad para generar discursos envolventes y manipuladores, apelando también a su buena suerte y el respaldo de su cómplice *Cachorra*. Finalmente la situación regresa a la normalidad y el protagonista retorna a las fiestas, sin que esos acontecimientos produzcan alguna reflexión o lo motiven a cambiar su actitud. Son historias autoconclusivas en las que el personaje parece no tener memoria porque no opera en él ningún tipo de modificación.

En la película los acontecimientos se suceden de manera similar, pero parece haber un pequeño cambio en Isidoro, o mejor dicho un aprendizaje que hace que él y su tío valoren su mutua compañía. Como siempre, obtiene lo que busca dado que recupera su posición social de hombre adinerado y mantenido, a pesar de haber despilfarrado toda su herencia. Por otro lado, la historia parece ser más larga que la de los fascículos impresos, con un tiempo prolongado del conflicto.

De los globos y onomatopeyas al sonido

Otorgarle una voz y tonada a los personajes constituye un cambio en el imaginario de los lectores de la historieta. La película es imprecisa sobre la época que representa en cuanto al habla: por momentos se moderniza el léxico de los protagonistas reemplazando expresiones tales como *a correrla* por otras como *a vivir la vida*, y recurriendo a nuevas frases de moda como *sorry gordo*. Consideramos que, en cierta medida, estas transformaciones a nivel del habla modifican la personalidad de Isidoro, caracterizándolo como un hombre más libidinoso. Por otro lado, personajes como el Coronel Cañones parecen detenidos en el tiempo, usando palabras como *badulaque* y *desfachatado*. La mixtura temporal también se exhibe en la musicalización con nuevas versiones de temas de la banda argentina *Los Náufragos*; y el tango *Desencuentro* de 1962.

En la historieta la palabra escrita resulta de gran importancia para lograr explicar lo que la imagen fija y la ausencia de sonido no permiten representar. Por ejemplo, el uso de *negritas* sirve para resaltar algunas palabras importantes para la comprensión de la historia. Los diálogos impresos suelen aclarar algunas acciones de los personajes no representadas en la ilustración, o de compleja reproducción. En el caso de la película se siguen empleando algunas de estas aclaraciones en los diálogos de los personajes, resultando redundantes. Este problema surge al intentar mantener el estilo literario del autor original, utilizando recursos que son innecesarios en el nuevo medio, en este caso en el cine.

A modo de cierre

La historieta fue la primera en inspirar al cine de animación argentino con sus historias y personajes. La apuesta no es a ciegas, las publicaciones que sirvieron como fuente ya estaban fuertemente arraigadas en el público, siendo relatos con los que muchos han crecido y que pasaron de generación en generación, historias y personajes nacionales, cercanos a nuestra realidad, por los que sentimos un fuerte cariño. Un tema complejo es el abordaje del público objetivo, que creemos se trata de quienes han leído la historieta y sus hijos. Los primeros representan un reto difícil, ya que no tienen la misma edad que cuando leyeron la aventura gráfica y han pasado por varios cambios que modifican su posicionamiento frente a este tipo de historias. Los segundos son aún más complicados, los tiempos han cambiado y la figura de un adulto adinerado ya no es tan llamativa, menos aun cuando no está a la moda ni en su vestimenta o peinado.

Isidoro ha sufrido varios cambios en la adaptación al cine, que han respetado de manera aceptable su fuente. Sin embargo, creemos que el movimiento y el nuevo contexto histórico no favorecen al protagonista, sino que lo alejan de la identificación que generaba en su historieta. Por momentos no entendemos en qué mundo habita este nuevo Isidoro. Consideramos entonces que, en el caso de *Isidoro, la película*, la dicotomía cambio-no cambio no ha sido bien aplicada, rompiendo la diégesis en este caso en particular. Pese a ello, la respuesta del público en taquilla fue positiva.

7.3

Dibujando a García Ferré: animaciones desde Rosario¹

Cristina A. Siragusa y Paula Asís Ferri

No miramo' a Los Transformers
no miramos a He-Man ...
nosotros miramo' a Hijitus
que es industria nacional

*Cántico de fans de
Patricio Rey y Los redonditos de Ricota*

Paradójicamente en la historia de la animación argentina es un español, Manuel García Ferré², quien emerge como “el” exponente local de la cultura de masas que coadyuvó a la constitución de la *animación-comercial-de-entretenimiento*. En el imaginario infantil nacional de los años 50s-70s habitaban una multiplicidad de personajes y lugares surgidos de su obra (muchos de ellos habituales presencias en el medio televisivo³): *Pío-Pío*, *Anteojito*, *Antifaz*, *el caballo Ovidio*, *Neurus*, *Paco-Pum*, *Larguirucho*, *Pepe el Largo*, *Cachavacha*, *Oaky*, *Hijitus*, *Pichichus*, *la ciudad de Trulalá*, entre otros. Más allá de que es claro que en nuestro país no se consolidó una “industria” de la animación, la producción de García Ferré puede ser clasificada como *trabajo de estudio* (Sáenz Valiente, 2011) para diferenciarlo de la *obra de autor*.

Anclados en otra perspectiva ubicamos a distintos representantes de la *animación-de-autor* entre los cuales destacamos a un conjunto de creadores santafesinos ligados a Luis Bras, asociados a *El Sótano Cartoons*, y

- 1 Una versión preliminar de este texto bajo el título *De animador a animador: sobre el fenómeno de la meta-animación en la Argentina* fue publicada en Memorias del III Foro Internacional de Animación ANIMA 2013; Organizado por CEAn – UNC y UNVM.
- 2 En su productora se aglutinaron algunos de los mejores dibujantes y animadores argentinos tales como José Luis Salinas, Juan Arancio, Osvaldo Viola (más conocido como Oswal), Enrique Rapela, Natalio Zirulnik, Horacio Colombo, Carlos A. Pérez Agüero, y Néstor Córdoba, entre otros.
- 3 La historia protagonizada por *Hijitus* (cuarenta episodios) se constituyó en la primera serie de televisión de dibujos animados de Argentina, y quizás pueda considerarse la de mayor éxito en América Latina.

a los que puede concebirse como una nueva generación que, a partir de fines de los 80s y durante los años subsiguientes, dotará a Rosario de una importante visibilidad dentro del espectro de la animación argentina. A partir de una observación atenta y reflexiva de algunas de sus obras comenzamos a contemplar la presencia de un fenómeno constructivo-referencial al que denominamos *meta-animación* cuyas propiedades serían:

- a. Un dispositivo propio de la recursividad y la alusión directa, la *animación dentro de la animación*, que puede asumir diversas modalidades en términos expresivos; pero que también puede constituirse en el tópico central al que refiere la obra.
- b. El carácter dialógico apela a re-tomar estilos estéticos, técnicas de animación aplicadas, entre otros, porque lo que importa es *desnaturalizar* todo aquello que refiere a cuestiones estéticas y/o técnicas, por ejemplo. Indudablemente implica, igualmente, una actitud de inter-penetraciones con otras artes (visuales, audiovisuales, música, entre otras) inconfundible del *hacer-animación* pero que se profundiza en función de la necesidad de incluir variados recursos a la construcción de la propia “visión”.
- c. La meta-animación se proclama así misma como un discurso complejo plagado de citas explícitas, en nuestro caso, de obras de animación (universos diegéticos, estilos estéticos, formas de abordar ciertas técnicas, etc.). Por lo que se activa un dispositivo de la interpretación que exige, o al menos propone para su apreciación, la posesión de una “enciclopedia intertextual” (Eco, 1994). El animador, de esta manera, genera una serie de indicios, a modo de guiños cómplices con sus espectadores “expertos”, para disfrutar de un recorrido que exige un mayor esfuerzo comprensivo, y por ende más comprometido y “gozoso”.
- d. La meta-animación implica una distancia crítica entre el texto-referente y el nuevo texto creado, lo que implica un ejercicio de reflexividad por parte de su autor (o autores) que se expresa en la obra animada.

A los fines de interrelacionar estas ideas con prácticas concretas hemos seleccionado dos trabajos gestados en la animación rosarina (*Los misterios de Trulalá* y *Trulalá City*) que refieren al universo *Hijitus/Trulalá* en los que entendemos se efectiviza un mecanismo de referencialidad que, con dis-

tintas estrategias de distanciamiento crítico, se posicionan con respecto a la producción de García Ferré.

Trulalá: una y otra vez en pantalla

Producido por el Centro Audiovisual Rosario y la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda., *Los misterios de Trulalá* (2012) es un *documental animado* ó *animadoc* en el que se rinde homenaje a la figura de Manuel García Ferré y en el que se indaga cronológicamente acerca de la constitución de la experiencia *Hijitus*. Las decisiones acerca del género (*documental*) y del subgénero (*animadoc*) son observadas aquí como un aspecto que nos permiten reflexionar acerca de la meta-animación de manera particular.

En principio, asumimos que el *documental animado* se ubica en esa zona de confluencia, por ende inestable, entre el discurso de no-ficción y la narración ficcionalizada. La extrañeza de este entrecruzamiento es destacada por Vidal (2011) para quien este tipo de género se instituye a partir de una operación en la que se articula lo que en principio (o tradicionalmente) es excluyente, a saber: el *documental* con su pretensión de representación “objetiva” de lo real; la *animación* ligada a una práctica asociada a la construcción subjetiva y fantástica (esto último dado que se dota de vida-ánima a lo que no lo posee). Tal como lo indica dicho autor, como resultante se gesta una obra que testimonia una dimensión de lo real empleando una visualidad subjetiva del creador.

El *animadoc*, entonces, es transparente en la exhibición de su “puesta en escena” lo que “permite al creador cuestionar lo representado y al proceso discursivo de toda obra audiovisual” (Fallas, 2010:57). Este es un aspecto central que abona nuestra posibilidad de construcción conceptual del fenómeno de la meta-animación porque la propia obra se convierte en declaración acerca de aquello a lo cual se alude, en este caso la producción de Manuel García Ferré, a partir de un proceso de *creación animada* en la que se expande la perspectiva subjetiva del colectivo de animación de Rosario.

Específicamente, en *Los Misterios...* se alude explícitamente a la visita de Manuel García Ferré y sus colaboradores a la Escuela de Animadores de Rosario (abril de 2008) por lo que el *animadoc* se propone como un homenaje. Con tono nostálgico se advierte en este corto un movimiento de recuperación de lo que podemos denominar las *memorias de la comunica-*

ción mediática nacional en términos de distinguirlo como un pionero de la animación.

Desde el punto de vista *estilístico* el documental animado al que hacemos referencia exhibe una *diversidad de recursos* imagéticos (materiales de archivo, fragmentos de animaciones que constituyen parte del acervo histórico televisivo, entrevistas, elementos gráficos específicos de la historia, entre otros); *presencia de componentes nostálgicos* (entrevistas a fans históricos); *despliegue de componentes descriptivos*; *tensión del principio de referencialidad* erosionado por la expansión del mundo ficcional dado que *Larguirucho* aparece al mismo tiempo como personaje y como enunciador; entre otros.

Con respecto al *tratamiento visual* es dable destacar en las entrevistas la presencia de planos “clásicos” donde en el montaje las mismas son incluidas en espacios no convencionales (insertas en viñetas de una historia; en la pantalla de un televisor de la época o en la de la maquina del laboratorio de Larguirucho). Y también el *picture in picture* que permite un juego de temporalidades, la superposición de discursos pasados con actuales lo que refuerza constantemente desde qué época y mirada se está abordando el fenómeno animado.

En relación al *tratamiento sonoro* se identifica un *narrador off* en primer plano sonoro que se constituye en el principal soporte del relato y posee una función explicativa; *voces* que conllevan procesos de reconocimiento de los personajes “originales”; a nivel *musical* se incluyen fragmentos de la serie *Hijitus* que permite reforzar desde lo sonoro el recuerdo del espectador; la presencia de *música de foso* (Chion, 1990:68) en las entrevistas que permite rellenar silencios sin enmascarar las palabras de los entrevistados, locutor, etc., fijar el ritmo interno de la narración y enlazar distintos tiempos y espacios; y *ráfagas de sonido* puntualizando acciones o elementos gráficos que aparecen en el cuadro, por ejemplo cuando ingresan las fajas con los subtítulos debajo de los entrevistados aportando información sobre los mismos.

Finalmente, este *animadoc* puede considerarse como una propuesta compleja en la que se despliega un proceso de referencialidad a la vasta producción animada gestada por Manuel García Ferré materializada a través de un *dispositivo imagético de la memoria* que, por ejemplo, incluye una breve historia de la animación argentina que presenta lo que implica, cual cajas chinas, descubrir un acto documental dentro de un documental:

mecanismo extraño porque emerge una pretensión sonoro-visual “objetiva” y despersonalizada en un producto documental caracterizado por la impronta subjetiva de su creador.

Por otro lado, en *Trulalá City* (2005) con un estilo irreverente José María Beccaría (BK & Basta) propone un cortometraje de dibujos animados en el que retoma las aventuras desarrolladas en la diégesis creada por García Ferré y las proyecta veinte años después. Desde el *retro-sarcasmo* (Arteaga, 2012) BK ofrece una obra que se distancia críticamente de ese ethos moralizante-conservador propio del universo García Ferré y plantea, a diferencia de *Los misterios...*, una operación de recuperación del texto-pasado que en absoluto puede considerarse nostálgica, sino más bien asentada en la ironía y la sátira.

Con respecto a la *temporalidad*, el relato ofrece algunos flashback que se ligan, en algunos casos, a ese universo conocido de la serie de García Ferré, por lo que puede advertirse que el tiempo se instituye en un intersticio donde es posible instaurar el diálogo y la referencialidad entre dos producciones, o quizás, dos visiones contrapuestas de los personajes. El desfase temporal (tiempo pasado/infancia; tiempo presente/juventud) permite que “funcione” una estrategia tendiente a romper ese estancamiento del personaje en el tiempo de la serie, pero también abre una posibilidad para incorporar nuevos rasgos contrastantes que lo vuelvan más “humano”, es decir más ligado al retrato que a la máscara.

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

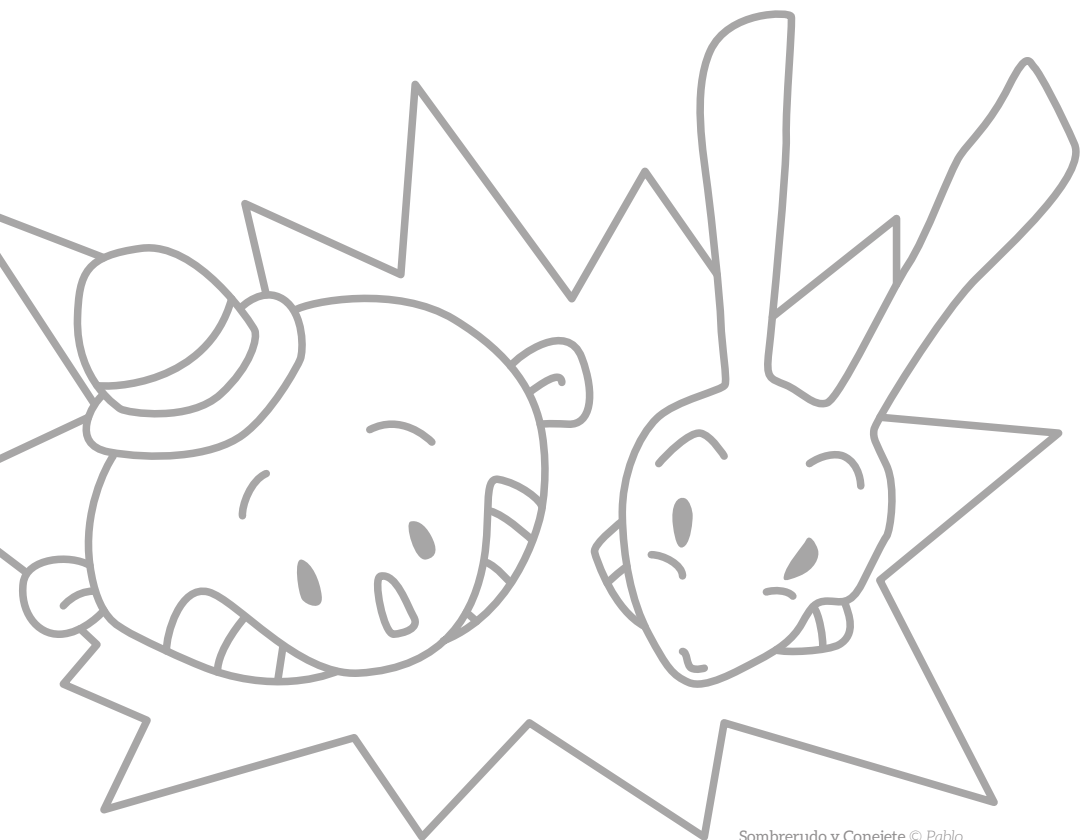
Desde el punto de vista *estilístico* cabe reconocer el *dibujo simple con líneas bien delimitadas* tanto en la producción de García Ferré como en *Trulalá City*; en este último el estilo de la animación puede considerarse *caricaturesco* dado que prima la *exageración* de las formas pero con un grado de reconocimiento de los objetos a los que refiere; además se reconstruyen los personajes retomando algunos rasgos típicos-estereotipados adaptándolos a unas fisonomías juveniles pero absolutamente decadentes; se aprecia un proceso de *estilización de los cuerpos exagerando las formas curvilíneas* desde un estilo sin pretensión naturalista; la trama y textura de

los fondos permite ostentar el artificio propio del dispositivo del dibujo animado apelando a la simplicidad (remite al dibujo en crayón infantil) y a la espontaneidad; por último destacamos la inclusión de *inserts* que funcionan como separadores entre secuencias temáticas, los cuales adoptan la forma del videoclip.

Un apartado específico merece la reflexión que toma como objeto al componente musical. El ritmo en *Trulalá City* adopta la forma del rock&pop con el estilo de Charly García (incluso éste es uno de los personajes del relato). La referenciación-distanciada al universo García Ferré se vuelve, nuevamente, evidente cuando se incorpora un fragmento en el que se escucha de fondo un tema tecno-pop con el leitmotiv musical del comienzo de los capítulos de *Hijitus*, pero ahora remixado. Por último, la letra de la canción del video clip central *Abre los ojos* refuerza el carácter irónico y bizarro del corto, ya que este tema musical pertenece al grupo rosarino *Mamá nos pegaba*, quienes imitan a su vez a Charly García.

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

8 Foco en Realizadores



8.1

El Fantástico Mundo Animado de Pablo Rodríguez Jáuregui

Alejandro R. González

... La fantasía está a nuestro alcance, al alcance de nuestra sensibilidad y de las ganas de hacer. Yo he visto esa magia y he leído en hermosos filmes la poesía del movimiento, del color y de las líneas. Dibujos de pequeños, de chicos, de adolescentes, de jóvenes, de adultos, de personas de edad. Trabajos de alumnos y entusiastas que se llegaron de aquí o de lejos a mi taller a solicitar el asesoramiento de mi modesta experiencia, engrandeciendo por otro lado el círculo de mis amigos.

Luis R. Bras, Formas de Hacer Cine Animación

Pablo Rodríguez Jáuregui es un prolífico realizador de animación, uno de los primeros en emplear la computadora como herramienta de animación en nuestro país, y cuyas películas estuvieron involucradas en un movimiento de renovación del campo nacional que se gestó en los 90s. Nació en la ciudad de Santa Fe, el 19 de setiembre de 1966. Es el mayor de cuatro hermanos, hijos de padres docentes y afines al cineclubismo; por lo que a la temprana edad de seis años Pablo inició su formación audiovisual en el *Cineclub Infantil del Cineclub Santa Fe*, el más antiguo de Argentina. Su trayectoria profesional se extiende por más de veinticinco años, durante los cuales ha realizado – como director o colaborador principal – más de treinta películas animadas, series televisivas por encargo e innumerables comerciales. Sus obras han sido exhibidas y galardonadas en los más importantes festivales de cine, video y animación del mundo. Desde 1996 se dedica también a la enseñanza de la animación en la ciudad de Rosario, primero desde el *Taller de Animación “El Sótano”* (1996 – 1998) para luego fundar en 2006 la *Escuela para Animadores de Rosario*, que está en la órbita de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de esa ciudad.

En 2012, en una entrevista realizada en el marco de la investigación que se ha desarrollado desde la Universidad Nacional de Villa María, reconstruimos sus recorridos y las influencias que este artista identificaba como parte de su trayectoria. Transcribimos a continuación fragmentos de ese encuentro.

¿Cuáles eran las actividades del Cineclub Infantil en el Cineclub Santa Fe?

Pablo Rodríguez Jáuregui: El Cineclub Infantil, casualmente se sincronizó con la existencia del programa "Cineclub Infantil" de Víctor Iturralde Rua; y hacía más o menos lo mismo: trabajaban con las mismas películas disponibles en ese momento y que provenían de los catálogos de las Embajadas de Canadá - material del National Film Board of Canada -, de Checoslovaquia, de Francia, Alemania, algunas cosas japonesas. Tanto Iturralde en la tele como el Cineclub Infantil de Santa Fe programaban esas películas; y el chiste del cineclub era hacer una presentación de la película, obviamente ver algo que no se veía en la tele ni en la salas comerciales, y después debatir alrededor de la realización o de las temáticas de las películas. Nos permitía correrlos del lugar de espectadores comunes porque podíamos tocar las latas de las películas u operar el proyector; o elegir de la pila de latas la que nos había gustado de la función anterior para volver a verla. Los coordinadores nos enseñaban los nombres de los planos, de los encuadres, te explicaban cuál es la función del montaje, que no es lo mismo una secuencia de tal manera que de tal otra. En ese momento no resultaba tan sencillo como ahora hacer las prácticas de rodaje, pero por lo menos la teoría nos marcaba una diferencia muy grande, dejábamos de ser espectadores comunes porque comprendíamos el funcionamiento de lo que estábamos viendo.

¿Qué animación veías en tu infancia?

PRJ: Aparte de este programa de Cineclub Infantil, que fue el precursor del formato de *Caloi en su Tinta*, lo que se veía en el único canal de aire de Santa Fe era *Astroboy*, cosas de Hanna Barbera, y lo más importante para nosotros en esa época era *Hijitus*. Lo vimos en estreno, en sus primeras pasadas.

Hijitus era mi referente de animación argentina en ese momento, la serie y todo el universo circundante: la revista *Antejito*,

las historietas de *Hijitus*. En el '73 se estrenó el largo de *Hijitus*, que era un compilado de episodios que ya habían sido pasados por la tele pero podíamos verlos de esta manera en colores. Los domingos veíamos *El Club de Hijitus*, que era con muñecones, con actores disfrazados y donde también proyectaban la serie. Había un montón de productos alrededor de *Hijitus* que hacían que estuviera muy de moda en ese momento.

En Santa Fe existía el Cine Luz y Fuerza que proyectaba exclusivamente Disney; las películas de animación y las de acción real, pero únicamente de Disney. En el Cine Chaplin también tenían programa doble, a veces se repetían cosas que ya me habían llevado a ver. Un programa doble que vi muchas veces es el *Submarino Amarillo* y *Help!*, o *Submarino Amarillo* y *Anochece de un día agitado*, o *Submarino Amarillo* y *Let it be*. Mis viejos eran fanáticos de los Beatles y me llevaban todo el tiempo a ver lo mismo. Al *Submarino Amarillo* creo que debo haberlo visto por primera vez a los seis años; en el cine - en filmico - la vi arriba de treinta veces, y después cuando conseguí VHS se constituyó en material de consulta continua. Creo que fue la experiencia con los profesores del Cine Club Infantil y el *Submarino Amarillo*, más que García Ferré, lo que a mí me motivó e hizo que me picara el bichito y el interés por ver si podía hacer algo de todo eso. Igualmente, mis padres me mandaban a actividades que tenían que ver con la plástica y la música.

A los trece años empecé a asistir a talleres de cine. Tuve la posibilidad de estudiar con un egresado de las primeras camadas del Instituto de Cine de Birri, Luis Toledo, que junto a Luis Trossero, un camarógrafo del noticiero regional, daban clases de guión y de realización en su casa porque era la época de la dictadura. Era todo bastante de *canuto*, sólo dos o tres personas y todo en papel porque era muy difícil filmar, por ahí se hacía algún ejercicio corto en Súper 8. Al terminar el curso me regalaron una cámara Súper 8 muda con la que hice los primeros experimentos de cuadro a cuadro - unas animaciones con figura recortada como a mí se me ocurría que se hacían - entre los trece y diecisiete años, y cuando terminé la secundaria me fui a Rosario. Aterricé en la Escuela de Cine el primer año que se abrió, con toda una camada de gente muy entusiasta que estaba hace muchos años esperando para estudiar cine, éramos más de doscientos veinte en la primera comisión. No había nada parecido a animación, y nadie que supiera cómo hacerlo. Entre esos doscientos veinte estaban

Esteban Tolj y Mariana Wenger, y con ellos dos empezamos con esa misma camarita a hacer experimentos por nuestra cuenta. No terminé la carrera de cine. En tercer año, enfrentados con el Director, todo el curso al que le faltaba medio año para recibirse – y algunos docentes – abandonamos la escuela e hicimos un proyecto paralelo que se llamó *Centro Rosarino de Acción Cinematográfica (CRAC)*. Eso duró desde mitad del '87 hasta mitad del '88, en el medio de todo eso me agarró el sorteo del servicio militar y estuve todo el '88 en la Fuerza Aérea, así que para cuando volví se había disuelto el CRAC.

A la salida del servicio militar empecé a trabajar de editor para el canal de televisión por cable *Cable Verde* de Rosario. Allí compraron una computadora *Amiga 500* para subtítulo y sobreimpresión de créditos de programas, y me enviaron a Buenos Aires a capacitarme para usarla. La Amiga era una unidad cerrada sin disco rígido, sólo memoria, donde a través de disquetes uno cargaba el sistema operativo y el software, y en lo que restaba de memoria hacías el trabajo, pero tenía salidas de video y audio como si fuera una casetera. Hacías una gráfica animada, le dabas play y salía el video a una grabadora, cosa que las PCs recién hicieron tres o cuatro años después. También podías hacer cosas a 320 x 256 píxeles a 16 colores, por ejemplo animando personajes con fondo negro y superponiéndole el fondo en un mezclador de video analógico; era todo una artesanía. Estando en *Cable Verde* fuera del horario de trabajo y en mis ratos libres, hice los primeros tres cortitos digitales que terminé en U-Matic con los que fui a lo de Caloi: *Ejercicio N°1*, *Ejercicio N°2* y *El Gordo*.

Semblanzas animadas

Los cortometrajes *Ejercicio N°1*, *Ejercicio N° 2*, *El Gordo*, y *El Pibe* – desarrollados entre 1991 y 1993 – presentan ya señas particulares del estilo de Pablo Rodríguez Jáuregui en sus aspectos audiovisuales y temáticos, que luego se afianzarían con los años: la mezcla e hibridación de técnicas de animación (dibujo, rotoscopía, collage, CGI); una paleta de colores reducida; existencia de personajes en espacios definidos cuyos diseños tienen una evidente impronta de comic; y una banda sonora con énfasis en lo musical que evita el sincronismo con la imagen. Narrativamente, estos cortos se conforman como pequeñas historias protagonizadas por sujetos con problemáticas de aislamiento en universos distópicos en mayor o menor medida. Salvo *Ejercicio N°1*, las temáticas hacen hincapié en la

violencia simbólica, la opresión y el abandono.

Captain Cardozo (1994) es un video de animación original que apela a recursos humorísticos teñidos de farsa, con tono bizarro y delirante, co-dirigido por Rodríguez Jáuregui y Gabriel Yuvone. Este trabajo origina la saga de los únicos superhéroes argentinos (más allá de Super Hijitus): Enzo y Bruno Cardozo, hermanos que nacieron unidos por el torso, y que obtienen sus "súper" poderes luego de un terrible accidente de aviación. Estos personajes deben detener el crecimiento inusitado de Coca Sarli, que amenaza con destruir el mundo en un orgasmo. Realizado también en técnica mixta (collage, CGI, rotoscopía y recortes), *Captain Cardozo* posee una narrativa metarefencial con alusiones a la TV, el cine, el comic y el anime. En 1995 Rodríguez Jáuregui realiza *La noche de los feos*, una versión libre del relato de Mario Benedetti, que fue incluida en la Muestra de Animación Argentina que organizó Caloi en su *Tinta* para el Festival de Annecy del mismo año.

En 1996 Rodríguez Jáuregui y Esteban Tolj vuelven a fundar el *Taller de Dibujos Animados "El Sótano"* luego del fallecimiento de Luis Bras. El dúo capacita en animación a más de cincuenta jóvenes. Luego, en 1998, Rodríguez Jáuregui viaja a España para realizar una maestría en animación por ordenador, producto de la cual surgen sus cortos *El Pajarito* y *Fat Cat Art* (1998), ambos atravesados por gags animados, con un clima muy distinto a sus anteriores animaciones. A su regreso a Argentina realiza *El Salvavidas* (1999), un trabajo donde se aprecia una evolución técnica y una maduración artística, con un trasfondo temático complejo pero más esperanzador que el universo de sus primeros cortos, con la colaboración de Julieta Boccardo en la postproducción.

En 2000 dirige el documental *¿Conoce Ud. el mundo animado de Bras?*, donde incorpora secuencias de animación a modo de separador entre entrevistas al creador y fragmentos de su obra. Pablo Rodríguez Jáuregui ya había realizado un trabajo previo sobre Luis Bras a mediados de los 90s, pero su figura le resultaba tan motivadora que consideró necesario continuar difundiendo su obra, a fin de otorgarle el reconocimiento merecido a este pionero de la animación argentina.

Retomamos sus propias palabras como un modo de dotar de valor al reconocimiento que este artista hace de quien entiende es uno de los referentes más relevantes de la animación nacional, fundamentalmente del interior del país, y especialmente su mentor.

PRJ: Luis Bras no estaba en la planta de docentes de la Escuela (lo estuvo muchos años después pero dictando seminarios optativos). En 1984 Mario Piazza, que no era docente sino ayudante de cátedra y bibliotecario, nos llevó a Esteban (Toli) y a mí a “El Sótano” de Bras, nos puso adelante del “viejo” y nos dijo “miren lo que hace este señor”. Bras nos proyectó sus películas desde la copia única que tenía en Súper 8, y ahí empezó otro cuento. Una cosa es querer inventar la pólvora en un lugar donde no hay pólvora, y otra es que aparezca un tipo que te muestre una cosa hecha por su propia mano, autodidacta, que llegó sus conclusiones con treinta años de laburo, probando, rompiendo cosas, y haciéndolas mal y volviéndolas a hacer. Ante esto bajás el copete automáticamente, sin pensarlo, y decís “yo quiero ser su aprendiz”. Capitalizábamos eso o éramos unos negligentes totales.

De ahí en adelante tomé clases particulares con Bras. Él proponía un formato de doce clases de dos horas, siguiendo la estructura del libro que había publicado en 1990. Bras era un tipo que en el primer contacto metía un poco de miedo, no era muy charlatán hasta que entrabas en confianza. Fue un momento en el que decidí qué tipo de relación queríamos tener nosotros. Una opción era decir “yo hago otra cosa, lo mío no tiene nada que ver con lo que hace Bras, no puede enseñarme nada más, me voy por la mía, me voy a ver los dibujitos que pasan por la tele y ver qué les puedo copiar”. Personalmente, el ejemplo de su obra y las elecciones que toma con respecto al tipo de películas que realiza – películas sin negativo, copia única, sin viajar a Buenos Aires ni buscar hacerse un nombre allí – a mí me decantó después de mucho tiempo. Prácticamente recién cuatro años luego de su muerte pude relacionarme desde un lugar más cercano, y entender por qué hizo las cosas de esa manera. Bras saca el telgopor para hacer maquetas y los cubitos de su corto de la basura; para él comprar negativo de 16mm y enviarlo a Buenos Aires a revelar, cortar y copiar no tenía relación con lo que era su vida, significaba un costo en otra escala, en otro universo. El Super 8 sí estaba en su mundito y lo podía manejar. De repente, se organizaba “Función con charla con Luis Bras en la Biblioteca Argentina” un sábado a la siesta. El tipo iba con su proyector, lo ponía y pasaba él la película, cuando terminaba la película hablaba con el público, terminaba y se llevaba su única copia. Las películas iban donde iba Bras y te las mostraba él. En los hechos, Bras claramente operaba para un circuito muy cercano al de un artista

plástico, que está en su *atelier* y trabaja su obra, su pieza única, va y la cuelga y luego la descuelga, sin multicopiados ni distribuciones internacionales o *merchandising*.

En el año 2001 Rodríguez Jáuregui dirige *The Planet*, una película muda, medimetro animado de financiación independiente generado bajo la consigna de brindarle imágenes a la música del CD homónimo de Fernando Kabusacki. *The Planet* es el resultado de convocar a un numeroso grupo de artistas visuales¹ y solicitarle a cada uno que realice un cortometraje animado – correspondiente a distintas pistas de audio del CD – que se vinculan en una narrativa en fresco. La película alterna entre secuencias narrativas tradicionales con secuencias abstractas, sumamente personales. El resultado es un discurso múltiple, original y único en la tradición de animación en Argentina. *The Planet* recibió el Premio Coral en el Festival de Cine de la Habana del 2001. Otra particularidad de este film es que cada realizador tuvo la libertad de difundir su secuencia animada como cortometraje independientemente del resto: la secuencia de Rodríguez Jáuregui y Boccardo, *El Rayo Rubio*, utiliza colores saturados y líneas gruesas para narrar la epopeya de una piloto / cartero / superheroína que logra sobrevivir en una ciudad dominada por perros salvajes.

Un género que Rodríguez Jáuregui desarrolló con continuidad a lo largo de su carrera fue el videoclip. A partir de sus primeras incursiones para el grupo Los Gauchos Alemanes de Kabusacki (*The Whip*, 1993 y *Voices of Ancient Children*, 1995) Rodríguez Jáuregui continuó con numerosos trabajos para distintos artistas: María Gabriela Epumer (*Señorita Corazón*, 1997; *Despacio* y *Día de Amor*, ambos de 2001), Fernando Kabusacki en su carrera de solista (*El Globo Rojo* y *El Picnic*, 2002), DJ Lalann (*Breeze*, 2003), Juana Molina (*Zamba Corta*, 2006), The Excitements (*I do the jerk*, 2011), Vandera (*Amante del Vinilo*, 2012). También realizó animaciones sobre distintos audios del uruguayo Leo Masliah: *La verdadera historia de los dinosaurios* (2004), *Tiruriru* (2006), *Canción del pescador* (2010); y el delirante corto *Sombrerudo y Conejete en 'Ya sé hablar inglés'* (1997), publicado bajo el pseudónimo Álvaro Ferrero Roche.

1 Silvia Ambres Zugasti, Flor Balestra, BK & Basta, Julieta Boccardo, Max Cachimba, Hugo Cava, María José González, Silvia Lenardón, Luis Leonart, Andrea Ostera, Mónica Peralta, Diego Rolle, Semilla, Esteban Tolj, Pablo Rodríguez Jáuregui, y la inclusión de material inédito de Luis Bras.

¿Qué importancia le das a lo sonoro?

PRJ: Junto con mi hermano menor, que ahora es saxofonista y vive en España, empezamos los dos juntos a estudiar tanto música como plástica. Por esas cosas de los roles de hermanos claramente uno definió para un lado y el otro para el otro. Después, ahora más de viejo, yo retomé la intención de ablandar un poco la cabeza haciendo algo de música, me compré una batería y estudié tres años con un profesor muy estricto que hasta que no aprendiera a leer música de corrido no me dejaba tocar la batería; y es algo que está totalmente relacionado con la animación: el tema del *timing*, de los ritmos. Usualmente yo arranco desde el sonido, tratando de trabajar sobre un clima que ya existe, aunque sea una referencia, y después le paso esa referencia a Fernando Kabusacki para que haga algo parecido, pero a mí me sirve mucho esa base. Muy rara vez laburo sin fondo.

En general yo tomo como punto de partida música que a mí me gusta. Trabajé con distintos músicos como por ejemplo Leo Masliah, María Gabriela Epumer, mayormente con Fernando Kabusacki, con Juana Molina. La música es algo que yo personalmente consumo permanentemente, también me gusta mucho investigar y encontrar bandas nuevas. Por otro lado también existen restricciones legales. Por ejemplo me gustó una cosa de un japonés que me pasaron, lo escuché y lo descargué y voy a hacer un cortito con esta música para internet pero no tengo ninguna forma de blanquearla. Le mando un mail al japonés y le aviso, y le mando el link para que lo vea. Pero es un video no oficial.

En el caso de *Claustrópolis* es más preciso el músico componiendo sobre la imagen. Cuando hago videos musicales suelo trabajar con *loops* que tienen la métrica del *beat* del tema y que vos sabés que va caer a tiempo. Pero el sincronismo estricto tipo Fischinger o McLaren no me lo banco, porque lleva una disciplina que yo no tengo, yo trabajo muy velozmente y por ahí hago un corto en quince días.

¿Cuáles son tus referentes en el campo de la animación?

PRJ: Tuve la suerte de presentar y tener una conversación en público con Michaela Pavlátova en el Festival de Mar del Plata en el 2008. Su obra me resulta un abordaje personal, una temática con una coherencia presente en todos los cortos. Hubo dos o tres años en que no le gustaba donde estaba, realizó largos en

acción en vivo, con actores y después intenta retomar la animación pero cuando retoma hace cosas mucho más caseras, al paso, bocetos, sin plata, sin productor. Yo me siento muy identificado con esas escalas.

Estilísticamente me identifico más con Paul Driessen. Yo fui a estudiar dibujo ya de viejo, recién a esta altura te puedo decir que más o menos sé lo que estoy haciendo cuando estoy dibujando. Hace ocho o diez años atrás cada vez que me sentaba a dibujar me salía una cosa distinta, hacía lo que podía en ese momento. No soy un ilustrador, sino que habiendo hecho yo la carrera de cine y con mis antecedentes soy una mezcla de realizador audiovisual que en vez de filmar dibuja; y ahora con más conciencia de lo que hago cuando dibujo y hasta dónde puedo llegar. Por eso Driessen me parece un dibujante amigable y a los dibujantes virtuosos, como Carlos Nine, los admiro profundamente.

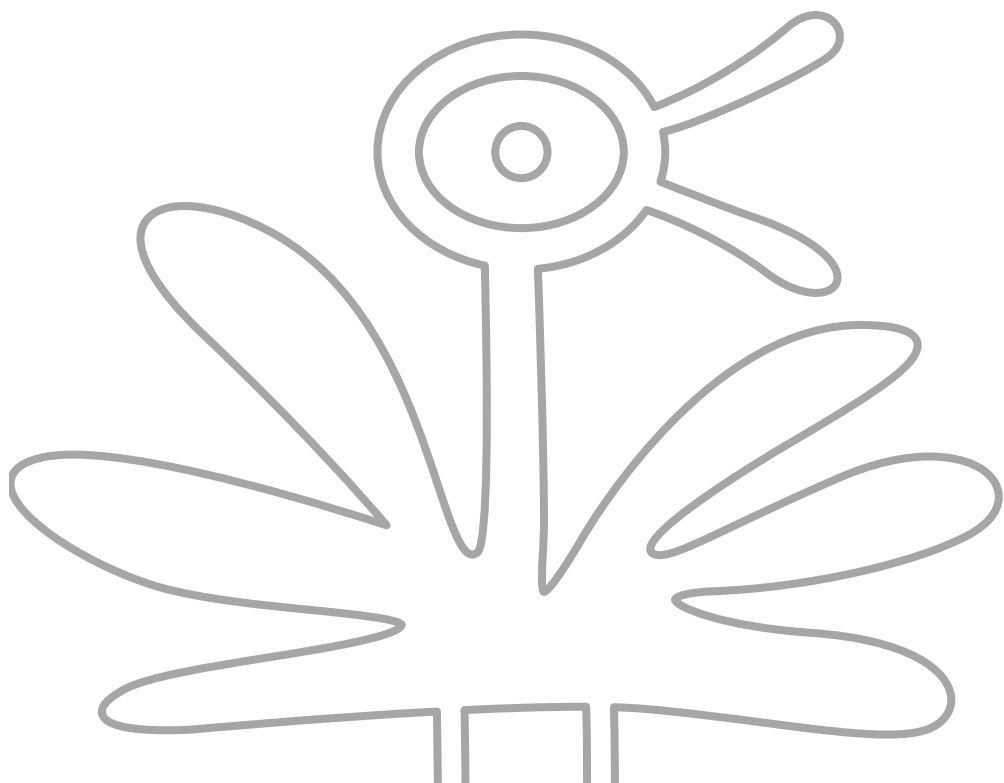
¿Vos te calificarías como un animador de autor?

PRJ: Totalmente. Estoy colado en varios proyectos que son comerciales pero como empleado de otros. Lo más cercano a cosas industriales que hemos hecho son las cosas para la tele, lo de *Pakapaka* o intervenciones en algunos largos, en *El Arca*, pero creo que *Anima Buenos Aires*, inclusive la serie *Cabeza de Ratón* son como una parada intermedia, son trabajos independientes metidos en un medio industrial, pero conservando el punto de arranque de lo independiente.

Estamos convencidos de que la trayectoria de Pablo Rodríguez Jáuregui da cuenta de una extensa producción audiovisual con estilo propio, bajo modalidades de producción alternativas, en forma totalmente independiente y por fuera de Buenos Aires. Pero además Rodríguez Jáuregui es responsable de la recuperación y la difusión de la obra y figura de Luis Bras, formador de nuevas generaciones de animadores en Rosario y Santa Fe, y uno de los fundadores de la Cooperativa de Animadores de Rosario. Pablo Rodríguez Jáuregui es un militante de la animación, y su influencia es determinante en la conformación del campo animado en la Argentina.

8.2

Juan Pablo Zaramella



8.2.1

Indagando el estilo de Juan Pablo Zaramella, representante de la animación en argentina

Maria Luz Cantisani Rovasio, Lucas Darío Charra,
Carolina Hernández, Bárbara Poszkus

Tenemos, pues, una mano destacada en primer plano, separada o incluso independizada de un cuerpo y de la cabeza. Se dispone a trazar y desplegar líneas ante la cámara; dibuja, emborrona, delira, anima mundos. Sobre una superficie que es como un espejo de Lewis Carroll, esa mano encantada, sobrenatural incluso, genera un contra-universo que acabará por ocupar toda la extensión de la pantalla.

Ruiz de Samaniego, *Magia y metamorfosis. Los orígenes de la animación*

Juan Pablo Zaramella es un consagrado animador argentino. Sus películas han participado en festivales nacionales e internacionales, alcanzando numerosos reconocimientos: destaca, entre otros, su trabajo *Luminaris* (2011) que obtuvo más de cien premios y fuera uno de los diez cortometrajes animados preseleccionados para los premios Oscar 2012.

Zaramella nació en Buenos Aires en 1972. Desde su infancia fue fanático de *Hijitus* (García Ferré), *Tom y Jerry* (William Hanna, Joseph Barbera) y *El Pájaro Loco* (Walter Lantz, Ben Hardaway). Dibujante nato, a los catorce años asiste a la Escuela de Dibujo de Carlos Garaycochea, donde realiza cursos de ilustración, caricatura y dibujo, llegando a publicar sus primeros trabajos de humor gráfico a la temprana edad de diecisiete años en el periódico *El Cronista Comercial*. Posteriormente estudió animación en el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda y egresó como Director de Cine Animado, dedicándose luego a la publicidad. Actualmente Zaramella desarrolla en forma simultánea la realización de publicidades animadas por encargo y la producción de cortometrajes animados más independientes, los cuales dirige, guiona y anima. Desde esta faceta, ha realizado las siguientes películas: *El Desafío a la muerte* (2001), *El Guante* (2001), *Viaje a Marte* (2004), *Sexteens* (2006), *Lapsus* (2007), *En la Opera*

(2011), *Hotcorn!* (2011), *Luminaris* (2011).

En función de las características de sus films y su entorno realizativo, sostenemos que podemos considerar a sus cortometrajes independientes como producciones “de autor”; entendiendo a tales como aquellas donde la puesta en escena y la toma de decisiones están directamente abocadas a los deseos del director, y la realización está basada en un guión propio; evitando, por lo general, las limitaciones y/o presiones que ejercen las grandes productoras comerciales. Estas cualidades favorecen la aparición de una impronta particular común en los trabajos de un mismo realizador, posibilitando distinguir y diferenciar su obra de otras. En base a dicho concepto indagaremos sobre cinco cortometrajes de Juan Pablo Zaramella, para reconocer y compartir las “marcas autorales” que caracterizan al realizador y a sus obras.

El Desafío a la Muerte (2001)

Realizado en stop motion en plastilina, el corto narra la ridícula proeza del faquir Fahaki Ayunanda, quien se introduce por completo en una licuadora, que destruye completamente su cuerpo; sin embargo, encuentra una forma de revivir. A partir de la propuesta de Sáenz Valiente (2006) podemos hablar de un *estilo realista* para el diseño de los espacios y personajes: estereotipo de templo islámico con columnas, arcadas y cúpula dorada; Fahaki Ayunanda moreno, delgado, que hace uso de un turbante y pañal de tela; la actividad de la meditación y ayuno y las pruebas de resistencia física y mental; como los recursos más evidentes. En la primera toma observamos un plano general que nos sitúa espacialmente, exhibiendo el exterior del templo. En el resto del corto se construye un ambiente del que solo reconocemos dos paredes, columnas y elementos decorativos, desde diversos ángulos, utilizando casi siempre cámara fija. La fotografía remite a una iluminación natural de día. Sin embargo, este realismo se quiebra en el momento en que el personaje ingresa a la licuadora, sorprendiendo al espectador.

Consideramos que estamos ante un cortometraje de narración fuerte (Casetti y Di Chio, 1996:211), en donde el protagonista posee un objetivo claro y lo cumple, y el progreso de la historia está basado en las acciones que él mismo ejecuta. El tiempo del relato es lineal (Casetti y Di Chio, 1996:153); al principio se genera un entorno místico que se quiebra en la escena de la prueba, al enchufar la licuadora “Licuatec” en una zapatilla eléctrica, hecho que acerca al relato hacia algo más cotidiano. Existe un narrador

que remite al espectáculo televisivo donde se presentan acontecimientos y proezas exóticas.

Centrándonos en elementos más técnicos, encontramos varios efectos de postproducción tales como el agregado de la llama y el espíritu del Fahaki que se va rellenando para volver a la vida. También identificamos que las tres primeras tomas están filmadas en lugar de ser fotografiadas cuadro a cuadro ya que no presentan movimiento interno, sólo de cámara.

El Guante (2001)

Zaramella aquí escoge como personaje principal a un hombre sencillo, pulcro, pacífico, de clase media e ingenuo, que anhela una vida de lujos. El protagonista tiene una vida apacible hasta que recibe como regalo anónimo un guante, que al ponérselo cobra vida e intenta someterlo contra su voluntad con el propósito de convertirlo en un tirano al estilo de Hitler, Stalin, Mao o Napoleón. El guante ejerce violencia física sobre el personaje a fin de que acepte su pedido: lo arrastra a diferentes situaciones; amenaza con tirarlo frente a un tren, le aplica la tortura del “submarino” húmedo. Ante el rechazo del protagonista, el guante decide electrocutarlo y, para mostrarle su futuro como líder, en una visión le devela que su misión es conquistar el mundo y adquirir el máximo poder económico a costa del empobrecimiento de los pueblos. A fin de evitar este futuro, el personaje se amputa la mano enguantada.

En este corto Zaramella utiliza principalmente la técnica de pixilación, a la que agrega algunos efectos digitales en post producción (el efecto negativo-positivo al electrocutar al personaje, volutas de humo de una pipa, recortes digitales en la visión del personaje). También identificamos algunas tomas de stop motion tradicional (como la rotación del planeta tierra durante los títulos iniciales, la visualización del crecimiento del edificio, el aumento de casas austeras en las periferias, y en el crecimiento de la línea de ganancias). En la escena donde el protagonista es torturado por el guante en el baño, advertimos pequeñas secuencias de video, aunque con menor cantidad de cuadros, con objeto de homogeneizar la cadencia del movimiento.

El estilo del cortometraje es *retro*, y remite a las películas de ciencia ficción de los 40s – 50s. Esto se expresa en el empleo del blanco y negro y las decisiones de dirección de arte, maquillaje y vestuario. La iluminación es tenue, predomina la luz tonal, difusa y la iluminación natural de día. En

lo narrativo, el cortometraje presenta un régimen de narración fuerte, ya que pone énfasis sobre el conjunto de acciones claras y bien ordenadas que hacen que progrese el relato, proponiendo dos frentes bien concretos, como el protagonista y el guante en lucha constante. En cuanto al orden del relato, estamos en presencia de un tiempo cíclico (Casetti y Di Chio, 1996: 152), en donde después que transcurren todos los acontecimientos volvemos a un punto similar al inicial, en el que el personaje se nos presenta apacible como al principio, leyendo tranquilamente en su casa, sólo que le falta una mano y vive preocupado ante el posible regreso del guante.

Viaje a Marte (2004)

Es la historia del paso de la niñez a la adultez de Antonio, abordando como tema principal la fantasía y los sueños de la infancia. Antonio desea viajar al planeta Marte y su abuelo le concede el deseo llevándolo en su camioneta. Años después relata la experiencia a sus compañeros en clase, quienes consideran que les están mintiendo y se burlan de él. De este modo, frente a la incredulidad de sus pares, la criatura siente que todo ha sido un engaño. Años más tarde, ya de adulto, accidentalmente retorna a ese lugar de la infancia, en un momento que coincide con el arribo de la primera misión tripulada a dicho planeta. Durante todo su desarrollo puede apreciarse claramente el tono de nostalgia por la inocencia perdida que expone el cortometraje, que se hace patente no sólo en su guión, sino en diferentes decisiones realizativas como el hecho de que los créditos finales sean dibujos realizados por el niño protagonista.

El cortometraje está realizado mediante la técnica de Stop Motion. Al igual que en *El desafío a la Muerte* utiliza añadidos y retoques digitales que facilitan el trabajo en algunas escenas (como los astronautas flotando dentro de su transbordador en la transmisión televisiva) o mejoran los resultados en otras (añadiendo las luces de la camioneta en las escenas nocturnas). Zaramella incorpora en este corto, al igual que en *El Guante*, guiños estéticos a la ciencia ficción de los años 50s. Esto se aprecia claramente en los títulos y en la serie que mira el niño al principio de la historia, y que es en parte el factor desencadenante de la misma.

Viaje a Marte resultó ser el trabajo más ambicioso del director hasta ese momento, es donde se observa su potencial para crear historias mucho más complejas, extensas y profundas. Al tratarse del trabajo de mayor

duración del director, es también el que posee un amplio desarrollo dramático de su protagonista y una mayor exposición de su entorno. A esto debemos añadir el hecho de que es el único con diálogos, los cuales aportan toda una nueva dimensión de posibilidades narrativas. La cantidad de personajes intervinientes en la historia también se eleva, así como la cantidad de escenografías y objetos. Todo esto provoca como resultado que este cortometraje se adapte más a la estética y criterios del cine de entretenimiento comercial.

Lapsus (2007)

En tono humorístico alude a la problemática de la tentación, oponiendo dos espacios en el cuadro: uno, en blanco, donde las situaciones son claras y tienen una forma definida; y otro, en negro, donde se da pie a la curiosidad y a la tentación. Se narra la historia de una monja que habita el lado claro y que, al toparse con lo oscuro, tiene curiosidad por saber qué radica en ese ámbito. A través de sus desplazamientos de un lado a otro, va sufriendo transformaciones y perdiendo los rasgos que la definen como religiosa, hasta que al final reza y por obra de un milagro vuelve a reconstruirse; pero la tentación aparece nuevamente y aparentemente sin retorno alguno.

Este cortometraje está realizado en animación 2D de recortes digitales, pero incluye también algunos pequeños añadidos de animación tradicional y efectos de morphing. El estilo visual es sintético ya que utiliza mayormente formas simples reconocibles, sólo en blanco y negro plenos. La tipografía y el sonido de los títulos remiten a una estética gótica, introduciéndonos al tema mítico-religioso. El espacio está construido por dos colores plenos, uno blanco y otro negro, aparentemente infinitos, que se refuerzan con la construcción de lo sonoro. Toda el corto está desarrollado en una única toma, en plano general donde se ven simultáneamente las zonas de luz y sombra, y se panea levemente hacia uno u otro dependiendo de la ubicación de la acción del personaje. El tiempo en este relato tiene un orden cíclico, donde las acciones se desencadenan a partir de la curiosidad de la religiosa y finaliza, nuevamente, con la curiosidad.

Encontramos en este cortometraje un tipo de narración fuerte basada en los derroteros del personaje, quien no termina de amoldarse a uno u otro lado, con la consiguiente carga tragicómica que proporciona continuidad a la historia.

Luminaris (2011)

Este corto expone una reflexión acerca de la monotonía en la vida cotidiana y cómo el protagonista lucha por cumplir su sueño; el cual solo se ve realizado cuando encuentra a otra persona que lo ayuda a hacerlo posible. En un universo motorizado por la luz, el protagonista (Él) trabaja en una empresa donde mastica bolitas de vidrio y las regurgita como lámparas. El control de calidad lo realiza una mujer (Ella) con la que comparte cubículo, que enciende las lámparas con su mirada. Él posee un proyecto que requiere bolitas de vidrio, motivo por el cual roba algunas y realiza sus propios experimentos pero sin obtener los resultados esperados. Un supervisor finalmente descubre sus sustracciones y lo despide. Él está a punto de darse por vencido y abandonar su plan pero, sorpresivamente, Ella se hace presente en su hogar dado que quiere ayudarlo, juntos construyen una lámpara gigante para sobrevolar e iluminar la ciudad, la cual Ella enciende con su mirada.

En este cortometraje Zaramella utiliza como técnica principal la pixilación, pero la mixtura con stop motion (maquetas y muñecos), chroma key, y animación 3D CGI. En cuanto a las dimensiones técnicas y estéticas, reconocemos una gran evolución en relación a sus trabajos anteriores. El estilo de animación del corto es *realista*. Las locaciones, los espacios utilizados y la dirección de arte remiten nuevamente a un estilo retro, a un Buenos Aires *for export* que presenta rasgos fácilmente identificables para el resto del mundo. Encontramos en esta obra una narración fuerte, guiada a través de las acciones de los protagonistas. El tiempo transcurre en un orden lineal, haciendo uso también de elipsis temporales. Se utilizan travellings para seguir los movimientos de los personajes en su circuito por la ciudad, como en cintas transportadoras y, es generalizado el uso de cámara fija. Observamos también multiplicidad de espacios tanto exteriores como interiores.

Luminaris fue elaborado sobre la base musical del tango *Lluvia de estrellas* de Osmar Maderna, que acompaña durante todo el relato en *over*. Zaramella utiliza la melodía como base que estructura el relato y sus tiempos. Se hace uso de ruidos en *in*, por ejemplo en los deslizamientos, el despertador, los sonidos de la fábrica, entre otros; de todo lo que sale en cuadro. Sin tanto realismo como en la imagen, algunos efectos de sonido son realizados con la voz humana, pero aun así resultan muy identificables con la imagen. Se hace muy poco uso del sonido en *off*, un ejemplo puede ser el ruido de la puerta cuando golpea la compañera con las bolitas faltantes.

En cuanto a la voz, podemos encontrar una similitud con *El guante*, en el uso de balbuceos sin un idioma definido.

Luego de haber atravesado parte de la filmografía de Juan Pablo Zaramella, consideramos que están presentes ciertos detalles generales que definen su estilo personal. En un principio, el realizador parece optar por historias breves y concisas, en donde las instancias inicio, desarrollo y final se presentan de manera clara. En la narración prevalecen relatos naíf, con cierta inocencia, tanto en general como en la caracterización de sus personajes principales, y un deseo idílico de cumplir sus sueños, historias donde los protagonistas buscan ir más allá de lo cotidiano ya sea desafiando a la muerte, rechazando un gran poder, soñando, curioseando o concibiendo nuevas ideas.

En cuanto a las temáticas, son constantes las inclusiones de elementos fantásticos, en ocasiones como parte integrante del mundo de la historia, y en otras como elementos desestabilizadores que desencadenan los acontecimientos. Los personajes suelen ser personas comunes, que luego de atravesar los sucesos cambian de manera profunda. Como técnica, el stop-motion y la pixilación son las más explotadas por el artista. Zaramella enriquece cada vez más sus trabajos en base a su experiencia, la cual a través de los años le ha permitido desarrollar cortos cada vez más ambiciosos. Quizás la característica más particular de este realizar sea su manera narrar historias que, a pesar de su simpleza, poseen humanidad y la capacidad de generar en el espectador sentimientos diferentes. Posiblemente, esta última característica sea la clave para entender su éxito, y aquello que lo define como un nuevo representante de la animación argentina.

8.2.2

La dimensión sonora del Universo Zaramella¹

Paula Andrea Asís Ferri

Los animales hablan, los autos se ríen, lloran, se enternecen, se sonrojan, se arrugan, vuelan, se rascan, estornudan... Todas estas acciones son un desafío a las leyes naturales, a experiencias o conductas normales. El animador entra en el mundo del absurdo.

Luis Bras, *Formas de hacer animación*

Es frecuente abordar el estudio de películas de animación desde una exhaustiva descripción de la técnica, los materiales empleados y la composición del cuadro, lo estrictamente visual, agotándose su análisis en esos aspectos y en lo temático-argumental, descuidándose un componente fundamental en la construcción del discurso audio-visual: la impronta de los sonidos.

El cine, en general, está formado por materiales heterogéneos, todos ellos manipulables, y de hecho, manipulados, para conseguir determinados efectos de *naturalismo* y *credibilidad* en sus espectadores. La banda sonora y la de imágenes, creadas separadamente en el momento de su producción, consiguen en su reunificación al momento de la proyección, los efectos deseados (Palencia Villa, 2002:74-75)

Dentro de los *componentes narrativos sonoros* podemos distinguir dos grandes ejes, por un lado, *el tipo de sonido* y, por otro, *su forma de representación y relación con lo visual*. Desde esta perspectiva, y considerando las variadas posibilidades desde las cuales puede ser abordado el fenómeno (lo acústico, lo semántico, y lo funcional), exploraremos en particular algunas de las producciones del animador argentino Juan Pablo Zaramella, considerado uno de los referentes de la nueva generación de animadores con proyección internacional.

1 Este capítulo fue elaborado sobre la base de una comunicación presentada en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación COMPANAM 2013.

El tipo de sonido: varios autores han propuesto posibles clasificaciones para determinar los elementos que constituyen la banda sonora². A fines de poder realizar un análisis del corpus de cortometrajes animados elegidos, determinamos la siguiente clasificación de los componentes narrativos sonoros, considerando el poder evocativo de la fuente a la que remiten, la cual puede ser real o autorreferencial (en función a la diégesis): voces - ruidos - música y silencio. A través del abordaje de algunas producciones del animador Juan Pablo Zaramella – específicamente *Viaje a Marte*, *Lapsus* y *Sexteen* – observaremos cómo se despliegan cada una de estas categorías de manera particular, y cómo son susceptibles de imbricaciones y deslizamientos entre una y otra. Sumaremos además otra variable: la representación del sonido y su relación con la imagen, en la que podemos realizar una primera distinción, si son diegéticos³ y no diegéticos. En función de esta última variable emerge una nueva taxonomía: sonido *in*; *off*; *over*. El *sonido in*, sonido diegético exterior, la fuente posee una realidad física objetiva, está encuadrada. El *sonido off*, sonido diegético exterior, donde la fuente no está encuadrada (temporal o definitivamente), suele actuar como elemento contextualizador y vinculador de distintas imágenes relativas a una misma realidad. El *sonido over*, en los que encontramos el *sonido diegético interior* (representación verbal de los pensamientos de los

2 Cassetti y DiChio (1996) establecen que los componentes sonoros en un film pueden ser clasificados en tres categorías: voces, ruidos y sonidos musicales, reguladas por códigos que trascienden las fronteras del cine para caracterizar toda forma de expresión sonora (amplitud, frecuencia, ritmo, timbre, etc.). Definen lo sonoro en su forma cinematográfica refiriéndose a “aquellos códigos que presiden la interacción de lo sonoro con lo visual, regulando la procedencia de lo primero con respecto a lo segundo [...], y a algunos efectos relacionados con esta elección.” (1996: 99 y ss). Desde esta perspectiva se ubica a lo sonoro en una mera relación de subordinación a una fuente (encuadrada, o que aún estando presente en campo, no es visible por el momento, e incluso de una fuente no directamente identificable)

Henry Pousser (1984) refiere a *mensajes acústicos*, los sonidos nos aportan una imagen de las cosas, una información sobre algunas de sus propiedades, contándonos cada uno de ellos una pequeña historia, clasificándolos en función a una intencionalidad concreta de transmitir algo. Según esto podemos agrupar a estos mensajes acústicos en *intencionales* y *no intencionales*.

Pierre Schaeffer (1988), por otro lado, propone recortar del continuo sonoro, ciertas unidades que serán luego objeto de agrupamiento y descripción. El criterio para su delimitación es la identificación de sus rasgos morfológicos, agrupándolas en lo que llama *cadena sonora*.

3 *On screen* y *Off Screen* según la fuente se encuentre dentro o fuera de los límites del encuadre; y a la vez pueden ser interior o exterior (Casetti y Di Chio, 1996:99 y ss.)

personajes) y el *sonido no diegético*, ambas formas sirven para crear efectos más amplios que los proporcionados por la imagen.

El cine, en general, privilegia la voz por sobre todas las demás fenómenos sonoros (vococentrismo) y esto es así porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también se comporta de esa manera, incluso interesándonos por la voz no como fenómeno puramente sonoro (acústico) sino como soporte de la expresión verbal. Es por eso que comenzaremos nuestro análisis centrándonos en la voz, factor fundamental del discurso audiovisual. Siguiendo a Chion, podemos distinguir tres modos de presencia de la palabra oída en el cine: *palabra-texto*, *palabra-teatro* y *palabra-emanación* (1993:160). El diálogo es el caso más corriente de lo que denominamos *palabra-teatro*, se percibe como emanado de seres humanos captados en la acción misma, sin poder sobre el curso de las imágenes que los muestran (Chion, 1993:160). Incluimos aquí el monólogo y la voz *interior* de los personajes, que puede hacerse oír en presente. La voz, a través de lo que dice, estructura la visión, enmarcándola rigurosamente, reduciendo las ambigüedades de los enunciados visuales (Gaudreault – Jost; 1995:36). Emerge de este modo una función dramática (hace avanzar la acción), psicológica, informativa y afectiva. Es un elemento de identificación de los personajes a través de una adecuación entre *lo que dice* y *cómo lo dice*, y entre su situación social e histórica/geográfica. La *palabra-texto*, constituida en general por la voz en *off/over extradiegética*, actúa sobre el curso de las imágenes. La palabra expresada tiene el poder de evocar la imagen de la cosa, del momento, del lugar, de los personajes. Reina sobre el curso de las imágenes quitando total autonomía a la escena audiovisual, noción de continuidad espacial y temporal. La *palabra-emanación* pasa desapercibida en la medida en que es antiliteraria y antiteatral, no es necesariamente oída e íntegramente comprendida, se convierte entonces en una emanación de los personajes, una silueta, significativa, pero no central para la puesta en escena y la acción (fondo sonoro).

En el corto animado *Viaje a Marte* los personajes “hablan”, esa ilusión está dada por una estrategia técnica cinematográfica llamada sincronismo “*un momento relevante de encuentro [...] entre un instante sonoro y un instante visual*” (Chion, 1993:61). Los personajes, figuras de plastilina en este caso, mueven la boca, a esta acción se le agrega el sonido de las voces grabadas en otra instancia en las que, en la edición, se procura exista una perfecta coincidencia mímico fonética, dando la sensación que las palabras emanen de esas bocas con total inteligibilidad. Aquí las palabras se apoyan

principalmente en su significado denotativo⁴. A través de *lo que se dice*, caracterizan a los personajes, los dotan de un nombre, permiten describir lugares, situaciones y acciones: podemos enterarnos que el niño protagonista de esta historia se llama Antonio y que sueña con ir a Marte; que tiene un abuelo que lo lleva en su grúa para cumplir su sueño; lo escuchamos relatar la experiencia a sus compañeros de clase, quienes se burlan de él y que frente a la incredulidad de sus pares siente que todo ha sido un engaño; pasa el tiempo, nos encontramos con un Antonio adulto, casado, con un hijo (el personaje le dice “papá”) y que por un hecho accidental retorna a ese lugar de la infancia donde su abuelo lo había llevado en el mismo momento que arriba una nave con la primer misión tripulada a Marte.

La forma por excelencia en la que se expresan los personajes es a través del diálogo, y a través de este recurso la acción avanza y se presentan las diversas situaciones. El *cómo se dice*, en el que consideramos aspectos como el tono, la intensidad y el *timbre*, tiene un valor mas expresivo. El aspecto tímbrico, la principal seña de identidad que presenta cualquier sonido, nos aporta información fundamental sobre cada personaje, nos permite reconocer quién es, su edad y ubicarlos en ciertos estereotipos: *Abuelo* (voz cascada, opaca, carece de fuerza y tiene escasa sonoridad); *Niño* (Antonio y su hijo, voz con predominio de frecuencias medias, suave, sonoridad moderada); *Madre* (de Antonio, a la que solo escuchamos en el fuera de campo) y *maestra* (voz con preponderancia de frecuencias medias altas, estridente y chocante); *Héroe* (astronautas, severa, con tonalidad media baja, dominante y enérgica pues indica seguridad absoluta en sí mismo; hablan en otro idioma, tipificando la idea universal de imperio y avance tecnológico de USA). En general las voces tienen un tratamiento *in*, salvo la de la madre de Antonio a la que escuchamos en el *Off diegético* y la de los astronautas comunicándose con la base por los intercomunicadores.

En *Lapsus* nos encontramos con una particularidad, si bien el personaje habla, repite siempre la misma frase *Oh, my God!* (¡oh, Dios mío!), que en esta situación se presta para un doble juego: para expresar sorpresa frente algo increíble y determinar la característica y personalidad del personaje protagonista, una monja, creyente (indicio de que reza todo el tiempo). El énfasis, la entonación y la variación de ritmos con que dice la frase determinan la emoción del personaje de acuerdo a lo que experimenta frente a

4 Un signo o palabra equivale a una idea u objeto de percepción, dotando a la palabra de un mayor poder de excitación de imágenes auditivas en el oyente.

cada acontecimiento: confusión, picardía, inocencia, susto. Si bien se privilegia el *cómo se dice*, se encuentra algún sentido en lo *qué se dice* ya que la frase es totalmente comprensible.

En *Sixteen* las voces pierden todo nivel de significación, no hay inteligibilidad en las palabras, solo se perciben aisladas algunas en las que encontramos sentido como *mami* y *forro*, pero las voces están constituidas por puros balbuceos. Estamos frente a lo que denominamos *palabra emanación*. Si bien no se cumple la idea de la *supremacía de la palabra como soporte del relato* expresada por Chion, no podemos decir que dichos sonidos son ruidos o música. Acústicamente remiten a una fuente, la voz como emanación del aparato fonador humano, y a nivel del uso vemos que hay interacción entre los personajes, uno emite un sonido y otro contesta, condición fundamental para que se establezca un diálogo.

En cuanto a lo que llamamos *ruidos*, haremos la siguiente división: *sonidos referenciales* (objetivos, sincrónicos y con gran poder evocador), *efectos especiales* o *FX* (que sólo se referencian a sí mismos), y *ambientes* (definido por Murray Schafer como cualquier campo acústico construido por el conjunto de sonidos de un lugar determinado).

En *Viaje a Marte* predominan los del primer grupo, *sonidos referenciales* sincrónicos a los movimientos y acciones de los personajes: pasos, puertas, motor de vehículo, caída de objetos que nos dicen de qué material son (colador de metal), dando cierta idea de realismo y cotidianeidad. La definición y referencialidad de los sonidos se desdibujan en momentos en que algo maravilloso sucede, por ejemplo el ruido del camión grúa del abuelo se transforma en ráfagas de turbina, en coincidencia con el estado de somnolencia del niño, dando la idea que levanta vuelo. Este recurso de distorsionar y mutar los sonidos permiten determinar el punto de auricularización de la escena, pasando de la objetividad a la subjetividad del personaje principal. Los ambientes están totalmente tipificados: exterior/día: pajaritos - exterior/noche: grillos, no teniendo una fuente precisa de procedencia, en términos de Chion estamos en presencia de un *fuera de campo pasivo*, pero si pertenecientes a la diégesis.

En *Lapsus* todos los sonidos acompañan el movimiento del personaje o partes del mismo (tratamiento *in*) pero poseen un carácter irreal. La referencialidad de los sonidos muchas veces no coincide con la imagen a la que se encuentran asociados: los ojos del personaje caen y suenan como si fueran dos bolitas de madera pesadas, al girar incorporan el roce de un

sonido metálico, como si se tratara del piñón de una bicicleta. Inmediatamente los ojos rebotan y sufren una nueva transformación, ya no dan la idea de ser un objeto pesado sino una pelota de goma, acompañadas de un *chiflido* y sonidos de *resortes*, todo ello sin haber mutado su aspecto visual. En este cortometraje animado, los sonidos permiten acentuar acciones y transformar los objetos en distintas cosas, según el lado de la composición del espacio en el que se ubiquen. Los dos espacios representados uno blanco y otro negro, el bien y el mal, respectivamente, poseen un tratamiento acústico que los caracteriza. Todo lo que suena en el *lado negro* reverbera representando un espacio profundo, amplio pero cerrado, por momento atravesado por un viento susurrante, remitiéndonos a un abismo misterioso. El *lado blanco* presenta un ambiente seco, sin reverberancias. Es un lugar neutro sin *ambiencia*⁵ reconocible.

En *Sixteen* predomina un tratamiento *in* (resuelto en el campo) sonidos sincrónicos que acompañan los movimientos y acciones de los personajes, algunos de carácter realista y otros no, pero que metafóricamente refuerzan la idea que se intenta transmitir: sale un bebé de la panza, rebota en el suelo y cae a los brazos de la madre, escuchamos, asociado a esto, como si se descorchara un champagne y el estereotipado ruido de resorte/cartoon en el rebote del bebé.

En relación a la *música* no contemplaremos el *plano estrictamente musical* en el que se consideran cada uno de sus componentes constitutivos (ritmo, melodía, armonía, timbre y textura) para centrarnos, en cambio, a su *aspecto funcional*. En general, en los tres cortos predominan músicas que ayudan a crear un clima y, a través de elementos extra musicales, añaden información.

Viaje a Marte incorpora, al comienzo, guiños estéticos de las series de ciencia ficción de los años 50s, a través de la música del programa de televisión que está mirando Antonio. En la secuencia que van a Marte con el abuelo se alternan varios fragmentos musicales que remiten a distintas ideas: durante el viaje suena, en *Over no diegético*, la típica música de los llamados *spaghetti western* de los 60s-70s, la cual sugiere desplazamiento y viaje, permitiendo realizar importantes elipsis temporales. En *Marte*, la composición incorpora timbres distorsionados y electrónicos generando una sensación de extrañeza y misterio que se ve abruptamente detenida

5 Denominamos *ambiencia* a la sensación que permite al oyente identificar auditivamente el espacio en el que se encuentra (Técnicamente, la distribución en el tiempo de las reflexiones tempranas en un recinto cerrado crea esa sensación).

por la visión de un elemento que no pertenece a ese paisaje *supuestamente* marciano. Se suma en ese momento el tango *Guitarra, guitarra mía* cantada por Carlos Gardel que suena en una radio (oculta) en el puesto de servicios. El tema de cumbia que escucha Antonio, por la radio mientras maneja la grúa, y el tango aportan un dato localista que permite ubicar temporal, geográfica e históricamente al personaje y a distintos momentos de su historia: el *tango*, como recuerdo de su infancia y su abuelo; la cumbia, su edad adulta; y ambos géneros remiten a Buenos Aires.

En *Lapsus* escuchamos, sobre los títulos de inicio y cierre, en *over no diegético*, una obertura de Richard Bach, la cual permite reforzar el concepto de lo eclesiástico. En el transcurso del relato se incluyen fragmentos musicales que refuerzan ciertas ideas, por ejemplo: *juego*, sugerido a través de una música de baja resolución en bits que remite a lo que suena en los videos juegos de *family game* cuando se consigue un objetivo, en este caso cuando gana puntos al aplastar la cruz; *sensualidad y promiscuidad*, cuando suena el saxo sobre la monja transformada en una mujer sensual; *milagro*, coro de voces celestiales, cuando se transforma nuevamente en monja; *triunfo*, a través del redoble de tambores, cuando festeja ser nuevamente monja.

En *Sexteen*, la música se encuentra limitada al uso de algunos acordes de guitarra eléctrica que suenan de manera incidental. Siendo las otras dos bandas las que se destacan.

Como una reflexión final acordamos plenamente en que Juan Pablo Zaramella es reconocido en el medio artístico y de la animación por su particular forma de diseñar personajes y específicamente por desarrollar, la mayoría de sus cortometrajes, con stop motion. El manejo de la misma lo hace un referente para el resto de los animadores argentinos. Sin embargo, considerando la heterogeneidad de recursos sonoros y los disímiles criterios estéticos utilizados en la construcción de la banda sonora de cada una de las obras analizadas, podemos concluir que el director no posee una "identidad" sonora que lo caracterice.

9

Referencias bibliográficas

AAVV (2011), *Haciendo dibujitos en el fin del mundo, el libro de la escuela para animadores de Rosario*, Municipalidad de Rosario, Rosario.

Abatedaga Nidia y Siragusa Cristina (coord.) (2012), *Comun(ic)ación Cooperativa. Estrategias, herramientas y reflexiones*, Editorial Topos y Tropos, Córdoba.

Adler Otto (1999), "The state of independence". En *Animation World Journal Volumen 3 N° 10*. Disponible en: <http://www.awn.com/mag/issue3.10/3.10pages/alderindi.html>

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

Barbieri Daniele (1998), *Los Lenguajes del Cómic*, Paidós, Barcelona.

Bendazzi Giannalberto (2007), "Definir la animación", (*Traducción de Roberto Videla*) En González Alejandro (Comp.), *ANIMA'07 IV Festival Internacional de Animación de Córdoba*, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.

Bendazzi Giannalberto (2008), *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación*, Ediciones de la Flor, Buenos Aires.

Bourdieu Pierre (1995), *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*, Editorial Anagrama, Barcelona.

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

Bras Luis R (1990), *Formas de hacer cine animación*, Dirección de Publicaciones Universidad Nacional de Rosario, Rosario.

Cascajosa Virino Concepción (2006), *El Espejo Deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*, Universidad de Sevilla, Sevilla.

Casetti Francesco y Di Chio Federico (1996), *Cómo Analizar un Film*, Paidós, Barcelona.

Chion Michel (1993), *La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Paidós, Barcelona.

Chong Andrew (2011), *Animación Digital*, Blume, Barcelona. Costantini Gustavo (1997), "El análisis y la crítica cinematográfica académica a partir de las teorías de

Michel Chion", En *Papeles de Cine*, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Denslow Philip Kelly (1997), "What is animation and who needs to know? An essay on definitions", En Pilling Jayne, *A Reader in Animation Studies*, John Libbey & Company Limited, Sidney.

Desroches Ed (comp.) (2011). *ASIFA 50th Anniversary. The Animation Art and the History of ASIFA*. ASIFA Publication, Seoul.

Desplats Oscar (2011). "ASIFA Argentina: Cumpliendo el mandato de los pioneros", En Desroches Ed (ed.) *ASIFA 50th Anniversary. The Animation Art and the History of ASIFA*. ASIFA Publication, Seoul.

Di Núbila Domingo, (1996), *Cuando el cine fue aventura – El pionero Federico Valle*, Ediciones Del Jilguero, Buenos Aires.

Dickie George (1984), *The Art Circle. A theory of art*, Haven Publications, New York.

Dickie George (2001), *Art and Value*, Blackwell Publications, Bodmin.

Diez Puertas Emeterio (2006), *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*, Ed. Fundamentos, Madrid.

Duarte Loveluck Coca (2010), "El proceso de creación teatral", En *Revista Teatro/CELCIT* N° 37-38 Segunda Época Año 19, Buenos Aires.

Eco Umberto (1994), "Innovation et Répétition. Entre esthétique moderne et post-moderne", En *Réseaux* N°68, CNET [Publicación original: Daedalus Volumen 114 N°4, 1987].

Fallas Luis Fernando (2010), "Banana-Express: Cinéma-Vérité del Pensamiento", En *Revista Posgrado y Sociedad* Vol. 10 N° 2. Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica.

Freire Paulo (1969), *Pedagogía del Oprimido*, Siglo XXI editores, Buenos Aires.

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

Furniss Maureen (2008), *The animation bible*, Abrahms, New York.

Garrido Santiago M. (2010), *Tecnología, territorio y sociedad. Producción de biodiesel a partir de aceites usados*, Disponible en: <http://www.flacso.org.ec/docs/i37garrido.pdf> [Consultado en noviembre del 2013]

Gil González Antonio (2012), *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuegos en el ámbito hispánico*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.

González Alejandro (1999), *Tendencias de la Animación Independiente Argentina 1990 – 1998: Los casos de Córdoba y Rosario*, Universidad Nacional de Córdoba, Inédito.

González Alejandro (2010), *Apuntes sobre el relato en animación. 1ra y 2da parte*. Cátedra Animación, Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual, Universidad Nacional de Villa María, Inédito.

González Alejandro (2011), "Hacia la identificación de la figura del autor en la animación argentina", En *Señas de identidad. Reflexiones sobre el arte de la animación* Actas del 1° Foro Académico sobre Animación – V Festival Internacional de Animación de Córdoba, ANIMA '09, EDUVIM, Villa María.

González Alejandro (2012), "La enseñanza de la animación en Argentina", En *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y*

Audiovisual – AsAECA, Buenos Aires.

González Alejandro (2012). "La fiesta que queremos. El Festival Internacional de Animación de Córdoba – ANIMA", En *Con A de Animación* Nro. 3, Universitat Politècnica de Valencia, España.

Kirchheimer Mónica (2011), "Partidos poéticos en la animación contemporánea: una aproximación a sus estrategias enunciativas", En *Reflexiones teóricas sobre cine contemporáneo*, Consejo Editorial de la Administración Pública Estatal, México.

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

Manrupe Raúl (2004), *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*, Libros del Rojas, Buenos Aires.

Martín Marcel (1992), *El lenguaje del cine*, Editorial Gedisa, Barcelona.

Matamoras Blas (2010), *Saber y Literatura: por una epistemología de la crítica literaria*, Ediciones de la Torre.

Mell Natacha (1986), *Trabajo de Investigación "Cine de animación en la Argentina"*, Museo del Cine "Pablo Cristian Ducrós Hicken", Buenos Aires, Inédito.

Metz Christian (1973), *Lenguaje y Cine*, Editorial Planeta, Barcelona.

Moreschi Oscar (s/d), *Antecedentes históricos del Departamento de Cine*, Universidad Nacional de Córdoba, Inédito.

Palencia Villa R. (2002), *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*, Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat - Universitat Autònoma de Barcelona, Tesis doctoral.

Patmore Chris (2004), *Curso completo de animación*, Acanto, Barcelona.

Pellettieri Osvaldo (2008), *El sainete y el grotesco criollo: del autor al actor*, Galerna, Buenos Aires.

Peppino Barale Ana María (2012), *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*, Casa Abierta Al Tiempo, Universidad Autónoma Metropolitana, México D. F.

Pérez Bowie José Antonio (2010), *Reescrituras Fílmicas: Nuevos Territorios de la Adaptación*, Ediciones Universidad de Salamanca, España.

Pousser Henry (1984), *Música, Semántica y Sociedad*, Editorial Alianza, Madrid.

Rodríguez Jauregui Pablo (1995), "Rosario – Montreal – Rosario. El recorrido de Luis Bras", En *Revista Film* N° 16 Año 3, Buenos Aires.

Sáenz Valiente Rodolfo (2006), *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*, Ediciones De La Flor, Buenos Aires.

Sánchez Joaquín y Pintado Teresa (2008), *Imagen corporativa*, Editorial ESIC, España.

Schaeffer Pierre (1988), *Tratado de los objetos musicales*, Editorial Alianza, Madrid.

Schafer R. Murray (1969), *El Nuevo paisaje Sonoro*, Ed. Ricordi, Buenos Aires.

Schneider Carla et al (2012), "El cine animado en Rio Grande do Sul: Un vistazo sobre la influencia de animadores argentinos", En *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual* - AsAECA.

Seger Linda (1993), *El Arte de la Adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en película*, Ediciones Rialp S. A., Madrid. Traducción: Marisa Chacón y Alfonso Méndiz.

Steimberg Oscar (2008), "La dimensión estética en la noción contemporánea de generación", En Steimberg Oscar, Traversa Oscar y Soto Marita (ed.), *El volver de las imágenes. Mirar, guardar, perder*, La Crujía, Buenos Aires.

Taquini Graciela (2008), *Una crónica del videoarte en Argentina. De la transición a la era digital*, Disponible en: <http://www.gracielataquini.info/pdfs/videomemoriosos.pdf> [Consultado en diciembre del 2013]

Taylor Richard (200), *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial La Isla, Buenos Aires.

Thomas Frank y Jonhston Ollie (1995), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions, New York.

Tomas Silvia Inés (2008), "Luis Ricardo Bras. Pionero del cine experimental y de animación en Rosario", Publicado en Colombo Díaz María Inés (Comp.) *La cultura en Rosario. I Concurso de Ensayos*, UNR Editora, Rosario.

Vázquez Laura (2010), *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Paidós.

Vicente Sonia Raquel (2006), "Arte y parte. La controvertida cuestión de la investigación artística", En *La investigación desde sus protagonistas: senderos y estrategias*, Editorial de la Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

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

Wells Paul (1998), *Understanding animation*, Routledge, Londres.

Wells Paul (2009), *Fundamentos de la animación*, Parramón Editores, Barcelona.

Williams Raymond (2009), *Marxismo y Literatura*, Las Cuarenta, Buenos Aires.

Williams Richard (2001), *The Animartor's Survival Kit*, Faber and Faber, Estados Unidos.

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

Fuentes consultadas para la construcción documental

Capítulo 2.1 La invisible indefinición de animación.

20TH Century Fox (2009) *Avatar performance capture* [Video]. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=P2_vB7zx_SQ [Consultado el 17 de diciembre de 2013]

Capítulo 3.1 Argentina, ¿Cuna de animadores?

Blei Irene y Cano Lucía. *Taller de cine "El Mate": Un poco de historia*. Disponible en: <http://www.tallerelmate.com.ar/huellas/68-huellas-los-comienzos> [Consultado el 15 de marzo de 2012]

Centro Audiovisual Rosario. *Escuela para Animadores*. Disponible en: <http://www.escuelaanimadores.com.ar/EPA.htm> [Consultado el 18 de marzo de 2012]

Facultad de Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. *Objetivos de la carrera Diseño Gráfico*. Disponible en: http://www.fadu.uba.ar/academica/car_dg.html [Consultado el 16 de marzo de 2012]

Ferro Eduardo (1984), "Entrevista a Quirino Cristiani", En *Revista Hum®*. Ediciones de la Urraca. Buenos Aires.

Grossi Ernesto (1983, 11/09/83), "El argentino que 'inventó' los dibujos animados", *Diario Clarín*.

Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda. *Instituto de Cine y Animación Historia*. Disponible en: <http://www.idac-avellaneda.com/#!historia/crrl> [Consultado el 17 de diciembre de 2013]

Niño Marcelo y Da Col César (2005), "Juan Oliva", En *Imaginaria* Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil. Disponible en: <http://www.imaginaria.com.ar/16/3/juan-oliva.htm> [Consultado el 19 de marzo de 2012]

Vides Almonacid Bernardo (2010), *Biografía*. Disponible en: <http://www.bernardovides.com.ar/bio.html> [Consultado 17 de marzo de 2012]

Zuchelli Gabriele (2007) Quirino Cristiani. The mistery of the first animated movies [Película]. The Caravel Animation.

Capítulo 4.1 Pantallas para la Animación en y de Argentina.

AAVV (1979). *Nuestros propósitos*, En Gacetilla de la AARCA, Asociación Argentina de Realizadores de Cine Animación. Buenos Aires.

AAVV (2012). "City Hunters", En *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Disponible en: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=City_Hunters&oldid=71553613 [Consultado el 20 de diciembre de 2013]

Asociación Nueva Mirada (2007). *Antecedentes* en web del Festival Internacional de Cine "Nueva Mirada" para la Infancia y la Juventud. Disponible online: http://www.nuevimirada.com/homeF_esp.htm [Consultado el 19 de agosto de 2013]

De La Fuente Anne Marie (2006). *Fox, Axe pact on Latam toon skein*. Variety. Disponible en: <http://variety.com/2006/digital/news/fox-axe-pact-on-latam-toon-skein-1117952194/> [Consultado el 19 de diciembre de 2013]

Festival Iberoamericano de la Publicidad FIAP (s/f). *Historia*. Disponible en: <http://www.fiaponline.net/historia.php> [Consultado el 19 de diciembre de 2013]

González Alejandro (2009). *¿Qué es ANIMA?*. Disponible en: <http://www.animafestival.com.ar/2013/bienvenidos-a-anima-2013/> [Consultado el 22 de diciembre de 2013]

Lacalor (s/d). "Cinema LaCalor: Nosotros", En *Web Cinema LaCalor*. Disponible en: <http://www.cinimalacalor.org.ar/p/nosotros.html> [Consultado el 23 de diciembre de 2013]

Redacción de Rosario 12 (2006). "Empieza hoy en Rosario el primer encuentro de animadores", En *Diario Página 12*. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/rosario/12-2862-2006-03-31.html> [Consultado el 16 de junio de 2013]

Román Ignacio (2003). "Los 'Peques': animación digital made in Argentina". En *Diario La Nación*. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/529806-los-peques-animacion-digital-made-in-argentina> [Consultado el 20 de diciembre de 2013]

Capítulo 4.2 Tiren dibujitos, muchachos: Caloi en su Tinta, mucho más que TV.

Caíno Omar (2012). *Caloi (Carlos Loiseau) y "Caloi en su Tinta"*. Documento web. Disponible en: <http://pensarencine.blogspot.com.ar/2012/05/caloi.html> [Consultado el 13 de junio de 2013]

CALOI (2010). *Caloi en su Tinta*. Disponible en: <http://www.caloi.com.ar/caloiensutinta/ensutinta.htm> [Consultado el 13 de junio de 2013]

Caloi, Ramírez María Verónica y Peña Fernando (1995) *Muestra Retrospectiva de Cine Animación Argentino (1935-1995)* [Folleto]. Buenos Aires.

Colaboradores de WIKIPEDIA (2013). "Salone Internazionale dei Comics". *Wikipedia, Lenciplopedia libera*. Disponible en: [//it.wikipedia.org/w/index.php?title=Salone_Internazionale_dei_Comics&oldid=61194861](http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Salone_Internazionale_dei_Comics&oldid=61194861) [Consultado el 2 de septiembre de 2013]

CT PRODUCCIONES (Caloi en su Tinta Ltda) (2010). *Argentina en Annecy 2012 (Blog)*. Disponible en: <http://argentinaenannecy.blogspot.com.ar> [Consultado el 14 de junio de 2013]

CT PRODUCCIONES (Caloi en su Tinta Ltda). *Biografía: Carlos Loiseau (Caloi)*. Sitio web de *Caloi en su Tinta* [Versión html]. Disponible en: <http://www.caloi.com.ar/biografia/biografia.htm> [Consultado el 12 de junio de 2013]

CT PRODUCCIONES (Caloi en su Tinta Ltda). *Historia>Bio. María Verónica Ramírez*. Sitio web de *Caloi en su Tinta* [Versión Flash]. Disponible en: <http://www.caloiensutinta.com/site.html> [Consultado el 13 de junio de 2013]

Rulloni Mario (s/f). *Bio Mario Rulloni*. Disponible en: <http://www.rulloni.com> [Consultado el 14 de junio de 2013]

Valentini Juan Manuel (2002). "Entrevista a Caloi: 'El programa es un gran negocio para la educación del país'", En *El Confesionario* (publicación web). Disponible en: <http://www.elconfesionario.com.ar/entrevistas/caloi.shtml> [Consultado el 12 de junio de 2013]

Valenzuela Andrés (2012, 9/5/2012). "Un espacio vacío y una tribuna que ya no tira papelitros", *Diario Página 12*. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/18-25164-2002-01-07.html> [Consultado el 12 de junio de 2013]

Capítulo 4.3 Homenajes/2010: la animación argentina en Annecy.

Ramírez María Verónica (2010). "Gran cierre para Argentina en Annecy". Diario La Mañana de Neuquén. Disponible en: http://www.lmneuquen.com.ar/noticias/2010/6/14/gran-cierre-para-argentina-en-annecy_68630 [Consultado el 16 de septiembre de 2013]

Ramírez María Verónica (2010). "Animación argentina homenajeada en Annecy". Diario El Ciudadano Web. Disponible en: <http://www.elciudadanoweb.com/animacion-argentina-homenajeada-en-annecy/> [Consultado el 16 de septiembre de 2013]

Capítulo 4.4 Rebeldes con causa: Animación Argentina en video e Internet.

Acevedo Valentín (2011). "Mi serie animada cuadradito y circulito". En *Taringa! Inteligencia Colectiva*. Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/videos/10536472/Mi-serie-animada-Cuadradito-y-Circulito.html> [Consultado el 30 de abril de 2013]

Acevedo Valentín (2012). "¿Para cuándo Cuadradito y Circulito 3?". En *Perfil de Facebook*. Disponible en: <https://www.facebook.com/notes/hola-soy-vedito/-para-cu%C3%A1ndo-cuadradito-y-circulito-3/414170775268923> [Consultado el 29 de abril de 2013]

Acevedo Valentín (2012). *5 cosas que no sabías de Cuadradito y Circulito (+ APUESTA)* [Video online] Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=BzWo5JmDjV4> [Consultado el 2 de mayo de 2013]

Alonso Rodrigo (2005). "Hazañas y peripecias del video arte en Argentina", En *Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/incaa.php> [Consultado el 18 de diciembre de 2013]

Alonso Rodrigo (2005). *Arte y Tecnología en Argentina: Los primeros años*. Publicado en *Leonardo Electronic Almanac*, 13:4. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/primeros_anios.php [Consultado el 18 de diciembre de 2013]

Colaboradores de WIKIPEDIA (2012). "Todo por dos pesos", En *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Disponible en: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Todo_por_dos_pesos&oldid=62259818 [Consultado el 25 de abril de 2013]

Fundación Konex (2010). *Diego Lascano*. Disponible en: <http://www.fundacionkonex.org/b2420-diego-lascano> [Consultado el 10 de abril de 2013]

García Olivieri Ricardo (1999, 20/12/1999). "No somos la Disney Corporation", En *Diario Clarín*. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/1999/12/20/c-00701d.htm>

Heinz José (2011, 25/09/2011). "Kion y Vedito: Es una serie muy nuestra", En *Diario La Voz del Interior*. Disponible en: <http://vos.lavoz.com.ar/tecnologia/kion-vedito-es-serie-muy-nuestra> [Consultado el 3 de mayo de 2013]

Mercado Marcello (1997). *Sections of nothing-nothing* (Net.art). Disponible en:

<http://www.marcellomercado.com/html/Net-Art/A.html> [Consultado el 22 de abril de 2013]

Peñeñory Maximiliano (2011, 22/06/2011). "Cuadrado y Circulito, a full", En *Diario Día a Día*. Disponible en: <http://www.diaadia.com.ar/content/circulito-y-cuadrado-full>. [Consultado el 3 de mayo de 2013]

Redacción La Voz del Interior (2011, 06/11/2011). "Los padres de Cuadrado y Circulito", En *Diario La Voz del Interior*. Disponible en: <http://www.lavoz.com.ar/cordoba/padres-cuadrado-circulito> [Consultado el 3 de mayo de 2013]

Szykula Alejandro (2013). *Preguntame cualquier fruta* (documento web). Disponible en: <http://www.formspring.me/AleSzykula> [Consultado el 13 de abril de 2013]

Szykula Alejandro (s/d). *Canal de YouTube*. Disponible en: <http://www.youtube.com/user/alejandroszykula>

Szykula Alejandro (s/d). *LocoArts*. Disponible en: <http://www.locoarts.com.ar>

UNESCO (2008). *Lascano*. Disponible en: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID%3D14701%26URL_DO%3DDO_PRINTPAGE%26URL_SECTION%3D201.html [Consultado el 27 de abril de 2013]

YOUTUBE (2011). *Jobs at YouTube*. Disponible en: <http://www.google.com/intl/en/jobs/youtube/> [Consultado el 17 de abril de 2013]

YOUTUBE (s/f). *Acerca de YouTube*. Disponible en: http://www.youtube.com/t/about_youtube [Consultado el 17 de abril de 2013]

Capítulo 6.1 "Orson", primera serie animada de TV en Córdoba.

Garabato Animaciones [Página Oficial]. Disponible en: <http://garabatoanimacionesprensa.blogspot.com.ar>

Molás Verónica (2000, 28/07/2000). "Una pantalla para Orson", En *Diario La Voz del Interior, Sección Artes y Espectáculos*.

Iribarren María (2000, 29/07/2000). "Cómo es Orson, lo nuevo de Volver. Un dibujo cordobés". En *Diario Clarín, Suplemento Espectáculos*.

Itkin Silvia (2000, 26/11/2000). "La historia de Orson", En *Revista Nueva, Sección Control Remoto, Diarios del Interior*.

Redacción Diario Nación (2001, 6/04/2001). "Orson, la cara de Volver", En *Diario La Nación*.

Capítulo 6.2 Miguel De Lorenzi, precursor cordobés de la gráfica en movimiento.

Carrera de Diseño de Tipografía, Secretaría de Postgrado FADU/UBA. *Miguel De Lorenzi*. Disponible en: http://www.cdtuba.org/index.php?option=com_content&view=article&id=148:cv-delorenzi&catid=42:cv-profesores&Itemid=75. [Consultado el 3 de junio de 2013]

Centro de Producción e Investigación en Artes CePIA (2009). *La gráfica en el cine. Títulos, créditos, diseño | Miguel De Lorenzi*. Disponible en: <http://blogs.ffyh.unc>

edu.ar/editorialcepia/2009/08/31/la-grafica-en-el-cine-titulos-creditos-diseno-miguel-de-lorenzi-2/ [Consultado el 3 de junio de 2013]

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

Fontana Rubén (2008, 6/07/2008). "Una mirada sobre Cachoito De Lorenzi", En *Diario La Voz del Interior*. Disponible en: http://archivo.lavoz.com.ar/suplemento/temas/08/07/06/nota.asp?nota_id=219570. [Consultado el 6 de junio de 2013]

Leal Guillermo y Guerrero Santiago (2008). *Miguel De Lorenzi - Pinturas, Ilustraciones periodísticas y Diseño Gráfico*. Disponible en: <http://ceec.org.ar/2008/07/miguel-de-lorenzi-%E2%80%93-pinturas-ilustraciones-periodisticas-y-diseno-grafico/> [Consultado el 3 de junio de 2013]

Martínez - Salanova Sánchez Enrique (s/f). *El cine de Animación*. Disponible en: http://uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animación. [Consultado el 13 de febrero de 2011]

Rodríguez Emanuel (2011). "Miguel 'Cachoito' De Lorenzi: Un año para colorear", En *Diario La Voz del Interior*. Disponible en: <http://vos.lavoz.com.ar/artes/miguel-cachoito-lorenzi-ano-para-colorear> [Consultado el 4 de junio de 2013]

Santos Daniel (2012). "Canal 10: Una historia de medio siglo", En *Diario La Voz del Interior*. Disponible en: <http://vos.lavoz.com.ar/tv/canal-10-historia-medio-siglo> [Consultado el 5 de julio de 2013]

Uehara Valeria (2008). "Recácholis // Miguel De Lorenzi", En *Ramona web*. Disponible en: <http://www.ramona.org.ar/node/21467> [Consultado el 4 de junio de 2013]

Capítulo 7.1. El papel de la adaptación en el cine de animación argentino entre 1960 / 2010

Batlle Diego (2007, 8/11/2007). "Un Martín Fierro con altibajo", En *Diario La Nación*, Espectáculos. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/960210-un-martin-fierro-con-altibajos> [Consultado en diciembre de 2013]

Frías Miguel (2007, 8/11/2007). "Apuesta por una animación original", En *Diario Clarín*, Espectáculos. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2007/11/08/espectaculos/c-01301.htm> [Consultado en diciembre de 2013]

Gelós Verónica Sánchez (2013). *Informe Trimestral de la Industria Cinematográfica y Audiovisual Argentina 3º Trimestre 2013*. INCAA. Gerencia de Fiscalización. Argentina.

Gentile Laura (2010, 9/11/2010). "Hay un lindo gatito", En *Diario Clarín*, Espectáculos. Disponible en: http://www.clarin.com/espectaculos/cine/lindo-gatito_0_332366925.html [Consultado en diciembre de 2013]

Marín Ricardo (2012, 10/07/2012). "García Ferré no les teme a los tanques", En *Diario La Nación*, Espectáculos. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1489063-garcia-ferre-no-les-teme-a-los-tanques> [Consultado en diciembre de 2013]

Martínez Marcos (1999, 22/08/1999). "Manuel García Ferre y la ganadora es...

Manuelita", En *Diario La Nación*, Revista VIVA. Disponible en: <http://www.nacion.com/viva/2009/diciembre/14/viva2192830.html> [Consultado en diciembre de 2013]

Mazure Liliana (2009). *Anuario de la Industria de cine*. INCAA. Gerencia de Fiscalización. Argentina.

Mazure Liliana (2010). *Anuario de la Industria de cine*. INCAA. Gerencia de Fiscalización. Argentina.

Real Academia Española (2013), *Diccionario de la Lengua Española*. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/> [Consultado en diciembre de 2013]

Redacción La Nación (2013, 28/03/2013). "Murió el historietista Manuel García Ferre", En *Diario La Nación*, Sociedad. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1567705-murio-el-historietista-manuel-garcia-ferre> [Consultado en diciembre de 2013]

Stiletano Marcelo (2012, 18/07/2012). "Dos millones rompieron el hielo", En *Diario La Nación*, Espectáculos. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1491238-dos-millones-rompieron-el-hielo> [Consultado en diciembre de 2013]

Venegas William (2009, 14/12/2009). "Crítica de cine: El Ratón Pérez 2", En *Diario La Nación*, Revista VIVA. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/211645-manuel-garcia-ferre-y-la-ganadora-esmanuelita> [Consultado en diciembre de 2013]

Vinelli Anibal M. (1997, 11/07/1997). "Y Dibu cumple con los objetivos", En *Diario Clarín*, Espectáculos. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/1997/07/11/c-01401d.htm> [Consultado en diciembre de 2013]

Otros artículos en línea [Consultados en diciembre de 2013]:

<http://www.abc.es/20101227/cultura-cine/visto-2010-201012271302.html>

<http://www.cinefilo.es/taquilla/peliculas-mas-taquilleras-2010/23175/>

<http://www.cinefilo.es/taquilla/peliculas-mas-taquilleras-2011/39807/>

<http://www.ecartelera.com/noticias/12629/diez-peliculas-mas-taquilleras-2012-nivel-mundial/>

<http://www.ecartelera.com/noticias/9629/10-peliculas-mas-taquilleras-2011/>

<http://entretenimiento.terra.com.mx/cine/cine-anuario-las-peliculas-mas-taquilleras-de-2010,ceed316b86c1f310VgnCLD200000bbcecb0aRCRD.html>

<http://www.escribiendocine.com/critica/0000303-argentina-animada/>

<http://www.escribiendocine.com/critica/0000678-don-gato-y-su-pandilla/>

<http://www.incaatv.gov.ar/s-o-s-gulubu/>

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

<http://www.todaslas criticas.com.ar/pelicula/soledad-y-larguirucho>

<http://www.top10listas.com/2013/08/top-10-peliculas-mas-taquilleras-en.html>

<http://www.twitrock.com.ar/cine/la-taquilla-de-las-peliculas-argentinas-en-cartel.html>

<http://www.pochoclos.com/estrenos/isidoro-la-pelicula>

Capítulo 7.2 Las dos caras de Isidoro: de la historieta a la película.

Cabarcos Diego (2006). *Isidoro, el rey de la noche porteña*. Disponible online en http://www.codigoretro.com.ar/historietas/isidoro/elrey_delanoche.htm [Consultado en noviembre de 2013]

Giunta Néstor Gustavo (s/d). *Isidoro Cañones*. Disponible en: <http://www.todohistorietas.com.ar/isidoro.htm> [Consultado en noviembre de 2013]

Anónimo (2007, 16/07/2007). "Llegan las locuras de Isidoro", En *Diario El Día*, Espectáculos, La Plata. Disponible en: <http://www.eldia.com.ar/edis/20070716/espectaculos0.htm> [Consultado en noviembre de 2013]

Anónimo (2007, 25/07/2007). "El filme Isidoro hizo subir las ventas de la tradicional", En *Diario El Sol, Cine y Marketing*, Mendoza. Disponible en: http://elsolonline.com/archivos_adjuntos/2011/01/20070725_09.pdf [Consultado en noviembre de 2013]

Sasturain Juan (2008, 6/01/2008). "Isidoro y los cañones de Quinterno", En *Diario Página 12*. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/imprimir/diario/suplementos/radar/9-4364-2008-01-11.html> [Consultado en noviembre de 2013]

Guzmán Luis (2006, 28/03/2008). "Isidoro Cañones: Un playboy de cinismo casi inocente", En *Recopilación de Agencia NOVA de la Biblioteca Clarín de la Historieta*, La Plata. Disponible en: http://www.agencianova.com/nota.asp?id=29724&n=2006_3_28 [Consultado en noviembre de 2013]

Este libro expone un trabajo colectivo, con diversos estilos y contenidos que problematizan la creación y producción de obras animadas en nuestro país. Entre otras expresiones artísticas y mediáticas, la animación se encuentra en un sostenido crecimiento tanto a nivel nacional como internacional. Esta progresiva presencia no ha sido ajena a la mirada teórica y crítica. No obstante, son escasos los espacios que en el ámbito universitario se destinan a la reflexión sobre el tema, y se observa que dicho campo se exhibe despojado o segmentado, pese al alto grado de penetración que la animación posee en el universo audiovisual.

Los textos aquí reunidos buscan generar un aporte al reconocimiento de la identidad audiovisual argentina en relación a la animación, asumiendo que la constitución de este espacio de estudio es una oportunidad para contemplar epistemológicamente nuevas relaciones y tramas de articulación; para intervenir desde la acción-creadora; para explorar y revisitar, desde la docencia y la formación, estilos y artistas de la animación, fundamentalmente de nuestra región.

Esta publicación es resultado del Proyecto Subsidiado por el Instituto de Investigación de la Universidad Nacional de Villa María (2012 – 2013) ***“Visibilización de la animación argentina 1960 – 2010: Estilos, Autores, Obras”*** *Directora: Cristina Siragusa, Co-Director: Alejandro R. González.*

Equipo de Investigación
Animación en la Argentina

