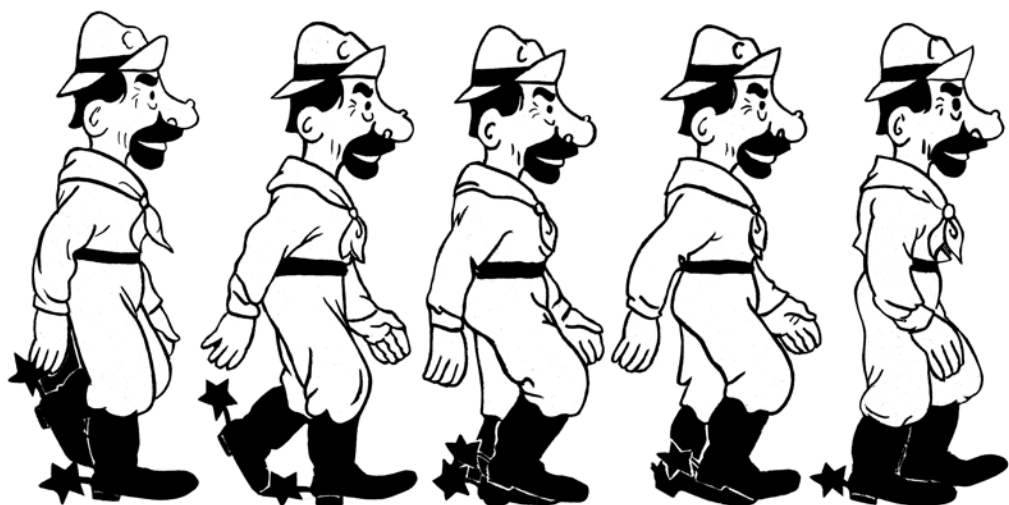


# HISTORIA DEL CINE ANIMADO EN ARGENTINA



## **AUTORES:**

Raúl Manrupe / Andrés Levinson

## **COLABORADORES:**

Carolina Cappa

Javier De Azkue

Christian Aguirre

Pablo Marín

Irene Blei



# INDICE

Introducción

1. Pioneros / Quirino Cristiani

2. Juan Oliva y José Burone Bruche

3. CINEPA, una empresa olvidada

4. Dante Quinterno

5. Cine escuela argentino

6. Animación experimental  
Luis Bras y Víctor Iturralde

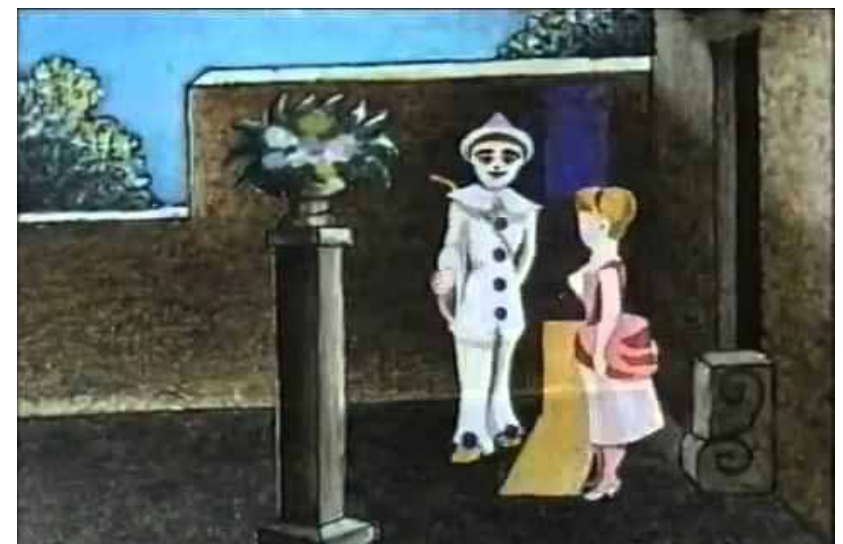
7. Experimentación y renovación  
Catú, Alventosa, Feldman y Bróccoli

# INTRODUCCIÓN

*Andrés Levinson*

Algunas de las imágenes más hermosas que ha dado la historia del cine se produjeron antes de que fuera oficialmente inventado en 1895. Emile Reynaud, autor de esas imágenes, comienza a mostrar sus Pantomimas Luminosas [películas animadas pintadas a mano] en el Museo Grévin de París en 1892 y lo hace durante ocho años ininterrumpidos. De sus cinco obras sólo sobrevivieron dos, el resto las arrojó al río Sena una noche de enero de 1910, ya arruinado por la competencia del cine de los Lumiere y la bella y anacrónica sofisticación de su propia obra. La escena tiene el poder de condensar en un solo instante muchos de los motivos que han vuelto casi invisibles a la gran mayoría de los materiales de esta antología y parte del cine animado de todo el mundo.

La historia de los animadores del cine ha sido, en general, la de una monomanía, solo así se comprende el hábito, siempre insano, de realizar miles de dibujos con apenas ligeras diferencias entre uno y otro, que insumen cientos de horas de trabajo



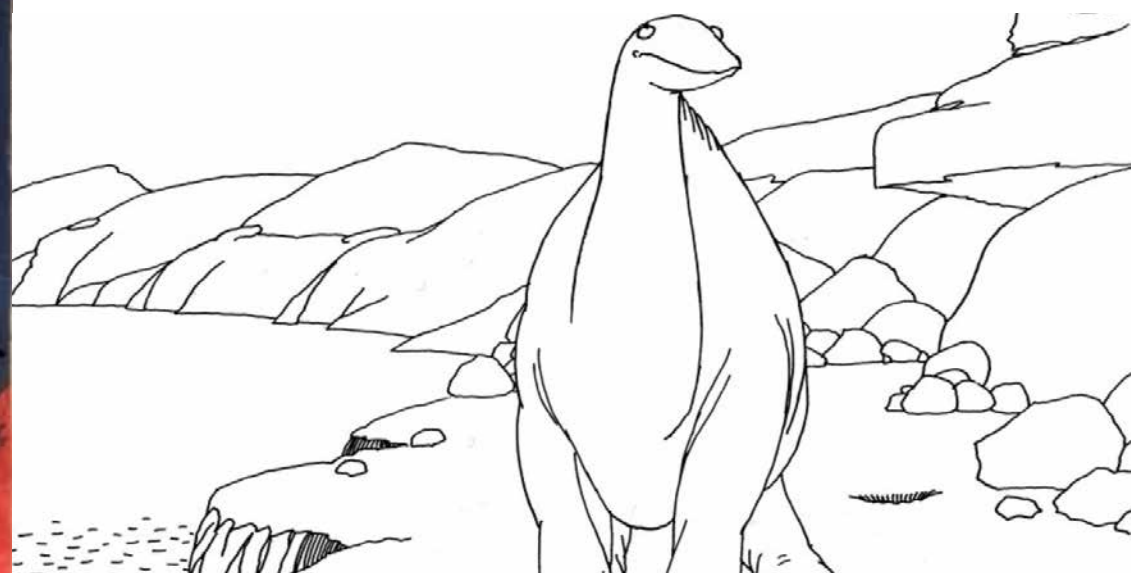




y que luego se consumen en los fugaces minutos que dura una proyección.

Si la pesada carga del cine realizado con fotografías ha sido la impronta realista, la del cine de animación ha sido la de una deuda, siempre impaga, con el arte pictórico. Y aún más, ha sido considerado un objeto absolutamente marginal al campo del arte hasta relacionarlo casi en exclusiva al mundo infantil. Que no tendría nada de malo en sí mismo, sino fuera porque excede en mucho este universo y porque además existe una odiosa/incomprensible tendencia en el campo del arte y del cine en general a menospreciar las producciones destinadas a él.

Conviene señalar tempranamente que durante los primeros casi treinta años de existencia del cine de dibujos animados su público fue exclusivamente adulto, entre otras cosas por la sencilla razón que el mundo infantil no se consideraba un público para el cine, pero también porque era precedido por una tradición gráfica, en general humorística, de donde provienen los primeros animadores del cine. El francés Emile Cohl y el norteamericano Winsor McCay, ambos caricaturistas reconocidos crean a comienzos de siglo los primeros dibujos animados, diseñados para el dispositivo cinematográfico, basados en su obra impresa en papel. La novedad radica por supuesto en el movimiento. De hecho McCay apuesta a sus colegas que en el término de un mes dará vida a Gertie el dinosaurio que ha dibujado



frente a ellos en una cena de camaradería. En efecto treinta días y mil setecientos dibujos más tarde, Gertie se manifiesta frente a los colegas, se mueve con toda naturalidad, juega, come algunas piedras, se toma toda el agua del lago y obedece mansamente a su creador. El efecto es similar al que habían provocado en 1895 los hermanos Lumiere en el congreso de fotógrafos, donde mostraron por primera vez en público sus fotografías animadas: el asombro frente a la fluidez de los movimientos. Donde antes había fijeza, cada uno de los cuadros del dibujo gráfico, ahora había animación. Sin embargo el cambio en relación a los Lumiere, en rigor, es mínimo, en el primer caso se trata de una máquina que toma fotografías a una velocidad variable entre 12 y 24 o más, por segundo, mientras que en el segundo caso, las fotografías son reemplazadas por dibujos que pueden variar de manera similar en su cantidad por segundo en el momento del dibujo y luego durante la proyección. Existe, por supuesto, una modificación sustancial; la máquina de los Lumiere toma una extraordinaria cantidad de fotografías en un segundo, mientras que para lograr animar dibujos se debe tomar una sola fotografía por cuadro/ dibujo realizado, pueden ser 12 o 16 o 24 dibujos por segundo depende de la velocidad que se establezca. Y por supuesto debe realizarse un dibujo por cuadro. Fotografiados uno al lado del otro y proyectados a la velocidad adecuada generan la impresión del movimiento.



Esto en el sentido más clásico del dibujo animado. Existen otras técnicas igualmente tempranas como la animación sin cámara, consistente en dibujar directamente sobre el fotograma. Proviene posiblemente de las primeras formas de darle color al film a fines de siglo XIX, coloreando cada uno de los fotogramas. De aquí a crear dibujos sobre material fílmico transparente había un paso. La animación con volumen junto al stop motion conforman otra de las técnicas que nacen prácticamente con el cine, desarrolladas a partir de los primeros efectos o trucos del cine.

Porque en realidad el cine de animación designa una multitud de imágenes. El punto en común de todas estas imágenes es que han sido fabricadas cuadro por cuadro. Para comprender la idea de cuadro por cuadro hay que reiterar que el cine, lo que creemos que es imagen en movimiento, no es más que una sucesión de imágenes fijas. Cuando la cámara filma, en realidad toma 24 imágenes fijas por segundo. En lugar de dejar que la cámara tome las imágenes, el animador las crea una por una. De este modo para un segundo de película, el animador debe crear 24 imágenes (o 12 filmadas dos veces). Para realizar un film de animación de 90 minutos, debe entonces crear 129.000 imágenes (o 64.800).

Se pueden animar imágenes de diversas maneras y podemos encontrar varias familias de técnicas posibles, muy diferentes unas de otras, la ya mencionada animación sin cámara, la animación plana (por ejemplo el dibujo animado), la animación en volumen (por ejemplo con plastilina), técnicas híbridas como el rotoscopiado.

La exploración de las técnicas de animación comienza con la animación sin cámara. Como su nombre lo indica, esta técnica no necesita de una cámara para realizar el film. Se trata de intervenir directamente sobre la película virgen o expuesta (un soporte de proyección hoy casi desaparecido en favor del formato digital). Los experimentos de intervención directa sobre película se vienen haciendo al menos desde 1910. Cineastas como Norman McLaren y Len Lye dan buena cuenta de esta notable técnica.

Hay varias maneras de practicar la animación sin cámara: dibujar directamente sobre la película con tinta, raspar la superficie negra del film con un punzón, colorear. En Argentina Luis Bras ha sido el mayor exponente de este tipo de trabajos.

El dibujo animado es la técnica más célebre del cine de animación. Un encadenamiento de dibujos que descomponen un movimiento, y que una vez proyectados dan la ilusión de un movimiento continuo. En 1908, Emile Cohl, inspirándose en los personajes de J. Stuart Blackton, produce el primer dibujo animado sobre película



de cine, las Fantasmagorías.

Sus técnicas influyen a numerosos estudios y se desarrollan en Estados Unidos con Windsor McKay [Gertie el dinosaurio], los hermanos Fleischer [Betty Boop], Walt Disney [Mickey], Tex Avery [Droopy]. En sus comienzos, el dibujo animado se creaba sobre papel. Más tarde se comenzó a dibujar directamente sobre acetatos [hoja de papel transparente] que facilita el trabajo, al no tener que volver a dibujar las partes sin movimiento. Esto permite la industrialización del dibujo animado, que mantendrá su técnica hasta 1990, cuando Walt Disney abandona la técnica del acetato en favor de un sistema que permite colorear y combinar las imágenes con una computadora.

Como el dibujo animado, la técnica con papel recortado forma parte de las técnicas de animación plana. Se trata de crear o combinar pedazos de papel de todo tipo [dibujos, fotografías, diarios; etc.] para crear personajes, objetos o decorados. Los papeles se disponen sobre un plano, debajo de una cámara fija, y se desplazan poco a poco, fotografiando cada etapa del movimiento. Esta técnica tiene su origen en el teatro de sombras. Esto pudo verse en la obra de una de las principales animadoras de esta técnica, a la alemana Lotte Reiniger [Las aventuras del príncipe Ahmed, 1929]. South Park usa esta técnica. En nuestro país fue Quirino Cristiani el primero que desarrolló esta técnica sentando un precedente a nivel mundial.

Otras técnicas de animación prefieren jugar con diferentes materiales y animarlos. Los más conocidos son la animación con arena [u otros polvos como especias] y la animación con pintura. El principio de la animación con arena consiste en trazar

los dibujos directamente sobre la materia, generalmente extendida sobre una tabla luminosa y directamente debajo de la cámara. La pintura animada se basa en el mismo principio, ya que se trata de modificar la imagen pintada para crear movimiento. Se puede utilizar pintura al óleo, acuarela o pasteles. Y los soportes son igualmente variados, pueden ser lienzo, papel o vidrio.

La animación con volumen, también llamada stop-motion es una técnica de animación cuadro a cuadro. A medio camino entre la foto y el cine o video, esta técnica permite crear movimiento a partir de imágenes inmóviles. El concepto es simple: se toma un objeto y se saca una foto, se desplaza ligeramente el objeto y se toma otra foto. Cuando las fotografías se proyectan en sucesión, se obtiene un movimiento fluido. Existen varias formas de stop motion, pero las más comunes son la animación con pasta de modelar [plastilina] o con marionetas.

Además de utilizarse para efectos especiales [los films de Willis O'Brien y de Ray Harryhausen], la técnica se usó también para cine experimental [Oskar Fischinger realizó Wax Experiments en los años veinte], antes de popularizarse con Art Clokey y su personaje Gumby [1955]. Otros ejemplos son Will Vinton, inventor de la expresión "Claymation" y más recientemente el inglés Nick Park [Wallace y Gromit, Chicken Run].

Esta breve descripción de las técnicas de animación es importante para comprender cada uno de los trabajos de la presente antología.

El capítulo 1 está dedicado a Quirino Cristiani quien pasó a la historia por haber







realizado el primer largometraje animado del mundo, *El apóstol* [1917], donde parodiaba al presidente Yrigoyen, pero su legado trasciende esa anécdota. Hoy casi nada se conserva de su obra, apenas unos cortos realizados para el noticiero *Film Revista Valle* y el film *El mono relojero* de 1938. En los primeros se puede apreciar su original técnica y estilo. Andrés Ducaud -*Una noche de gala en el Colón*- [1918] y Romeo Borgini -*Del puerto de Palos al Plata*- [1926] fueron sus contemporáneos y aprendieron junto a él, al igual que lo harían numerosos jóvenes más adelante.

El capítulo 2 se ocupa de Juan Oliva, quien había creado la división de dibujos animados de los estudios Emelco y fundó la Academia de dibujos animados donde se formaron muchos de sus futuros colegas.

El capítulo 3 explora el desarrollo de la mayor empresa de cine animado de su tiempo Cinepa, fundada en los años cuarenta se concentró en la realización y distribución de documentales en paso reducido [16mm], para escuelas, instituciones y hogares. Rápidamente comenzó a producir films animados a partir de un equipo donde se destacaron Juan Oliva, José Burone Bruché y Jorge Caro.

El capítulo 4 destaca la figura de Dante Quintero, el creador de los personajes de historieta más populares de Argentina, el indio Patoruzú y el playboy

Isidoro Cañones, tuvo su incursión en el cine de animación. En 1942 se estrenó el cortometraje *Upa en apuros* junto con uno de los mayores clásicos del cine argentino, *La guerra gaucha*, de Artistas Argentinos Asociados. La presentación del film de Quintero en este marco no solo señala la importancia del proyecto sino también la imagen que proyectaba la figura del indio Patoruzú como un héroe nacional. Inicialmente Dante Quintero concibió un largometraje, pero la falta de material virgen color, durante la Segunda Guerra Mundial, conspiró contra el proyecto.

El capítulo 5 da buena cuenta del tipo de trabajo que se lleva adelante en el Museo del Cine. Allí, recientemente, aparecieron una serie de cortometrajes animados de los celebrados realizadores checos Irena y Karel Dodal realizados durante el tiempo en que se exiliaron en nuestro país. El hallazgo es por demás significativo ya que se trata de materiales nunca antes vistos. Así mismo permitió indagar en una colección de films educativos organizada a lo largo de los años por el Ministerio de Educación, con el fin de producir y distribuir films de carácter pedagógico. Dentro de esa misma colección pero producidos por el Consejo Nacional de Educación aparecieron dos cortos sobre un personaje que de algún modo parece el precursor de Zamba la serie de animación sobre historia argentina que emite el Canal



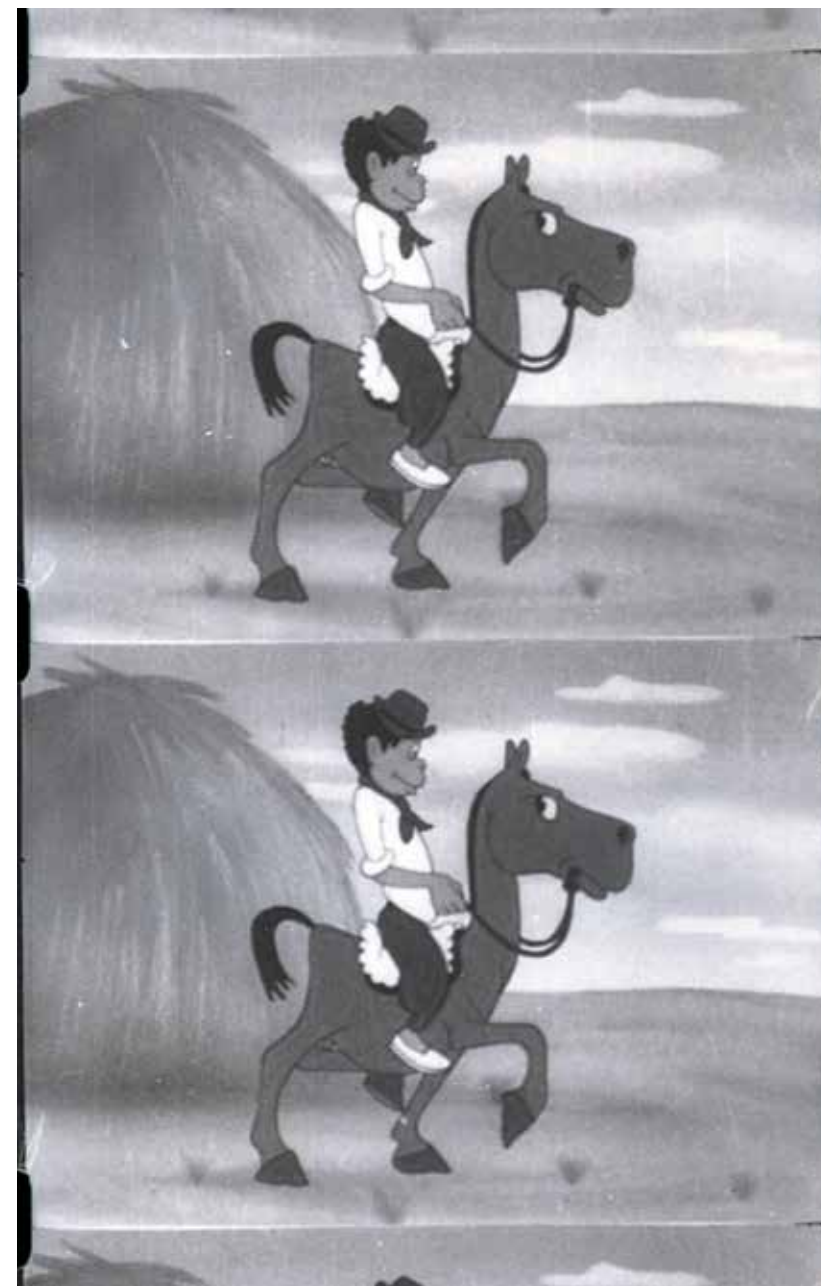
Encuentro. Realizado durante los años sesenta "Perico", visita a San Martín en Perú y acompaña a Martín Miguel de Güemes en sus acciones militares. Dirigidos por Rodolfo de Luca bajo una idea de la escritora Estela Saenz de Méndez, bajo la técnica de papel recortado se destaca la creatividad estética de cada uno de los cuadros.

Argentina tuvo al menos dos realizadores de cine animado experimental que lograron obras trascendentes: Luís Bras y Víctor Iturralde. De distintos modos ambos continuaron la tradición inaugurada por el canadiense Norman McLaren, a quien conocieron. El cine de Bras, realizado mayormente en 16mm y super 8mm resulta un ejemplo notable de arte puro, abstracto y efímero. El capítulo 6 está dedicado a ambos.

El capítulo 7 destaca la obra de cuatro importantes animadores argentinos que, si bien no dedicaron toda su obra a la animación, fueron responsables de la renovación y nuevo impulso que adquiere el cine animado en los años setenta. Nos referimos a Ricardo Alventosa, Alberto Bróccoli, Ricardo Martín [Catú] y Simón Feldman. Con ellos cerramos esta antología dedicada al cine animado realizado en nuestro país en soporte fílmico.

Durante los años noventa con la aparición de las técnicas de video y luego digitales el universo de la animación lograría una expansión sin precedentes. Pero la riqueza de las obras actuales debe mucho, sin duda, a los extraordinarios autores que los precedieron.

A ellos está dedicada esta antología.





## CAPÍTULO 1

PIONEROS /  
CRISTIANI

Raúl Manrupe / Andrés Levinson

En 1920 Federico Valle crea el primer semanario cinematográfico del país, Film Revista Valle. Sus notas eran esperadas con gran expectativa todos los jueves a las cinco de la tarde en las salas de Buenos Aires y luego de las provincias. Con el tiempo resultó el noticiero más importante entre los varios que funcionaban por entonces. Sus cameraman recorrían el país en busca de notas atractivas para el gran público urbano, de este modo los films Valle se convirtieron en un increíble repositorio de imágenes e información sobre los sucesos más significativos de su época.

Sin embargo un grave incendio en 1926 destruyó buena parte del material, mientras que la venta del archivo en 1935, luego de la quiebra de la empresa, contribuyó a su dispersión y destrucción. El poco interés del Estado por la preservación de material fílmico hizo el resto, de este modo, los noticieros Valle son una





verdadera especie en extinción del cine argentino, apenas unos veinte de las más de mil ediciones, existen actualmente. Ocho de ellos han sido hallados recientemente en Ushuaia. Lo más notable del caso es que algunas de las notas de los noticieros fueguinos eran animaciones de Quirino Cristiani.

Cristiani fue el más prolífico y original de los animadores de cine del período mudo en Argentina y, entre otras cosas, realizó el primer largometraje animado del mundo, *El apóstol* [1917], lamentablemente hoy perdido junto al resto de casi toda su filmografía.

A principios de los veinte Cristiani trabajó para Valle realizando caricaturas políticas animadas, aspecto hasta hace poco apenas conocido por los especialistas. Las latas de Ushuaia contienen al menos dos animaciones de Cristiani, breves, pero completas.

De esta manera durante 2010 comenzaron las tareas de rescate de los noticieros Film Revista Valle junto a las animaciones de Cristiani, pertenecientes al Museo del Fin del Mundo, a partir de una tarea conjunta con el Museo del Cine Pablo C Ducrós Hicken. El trabajo entre ambas instituciones permitió el envío de las latas al Museo del Cine y al laboratorio Cinecolor de Buenos Aires donde se realizaron

operaciones de preservación para luego obtener transfers digitales y poder visualizar el material. El resultado ha sido notable, no solo que algunos noticieros Valle han podido rescatarse, sino que por primera vez podemos ver las caricaturas animadas de Quirino Cristiani.

Las distancias geográficas y culturales, hicieron que él como otros creadores argentinos, desarrollaran métodos propios y originales. Cristiani lo hizo y después de experimentar con sus pequeños inserts en los Film Revista Valle, creó *Peludópolis*, el primer largometraje animado del mundo y la posterior *El apóstol*, primer largo sonoro mundial, estos films se vieron Buenos Aires y en casi todas las provincias. En un país con gran tradición en cuanto a la caricatura política, fueron un suceso. La técnica de Cristiani consistía en animar figuras recortadas de cartón articuladas, lo que permitía economizar dibujos ya que cada desplazamiento se lograba a partir del movimiento de la figura, sobre diversos fondos y paisajes. Cristiani desarrolló la técnica y el popular caricaturista "Mono" Taborda realizó los dibujos. Cada movimiento era fotografiado cuadro a cuadro. Se realizaron cerca de sesenta mil dibujos. El film concluía con una escena a todas luces extraordinaria; el incendio de Buenos Aires, para ello Andrés Ducaud construyó una milimétrica reproducción a escala de la ciudad de siete metros de largo, donde se desta-



caban los principales edificios de entonces: Obras Sanitarias, Consejo Deliberante, Congreso, el Teatro Colón, la Aduana, etc. Incluía barcos, automóviles, personas, todo en movimiento gracias a las trucas y efectos especiales. La ciudad producto del caos política se incendiaba y nada quedaba en pie. Las crónicas señalan el impacto que causó esto en el público porteño. Sin embargo el costo excesivo que implicaba cada realización puso límites muy precisos a la empresa. En 1930 El apóstol, nueva parodia de Yirigoyen, dió por concluida la etapa independiente. Tiempo después Cristiani animó El mono relojero a partir del cuento de Constancio C. Vigil, responsable de Editorial Atlántida. Su último trabajo sería Carbonada de 1943, ganador del premio de la Municipalidad de Buenos Aires. Retirado en 1955 en Unquillo, Córdoba durante años fue uno de los grandes enigmas del cine mudo argentino. En 1981 viajó a su pueblo Pavia en Italia donde le realizaron un homenaje, a partir de allí se comenzó a reconstruir su historia.



## RESCATE

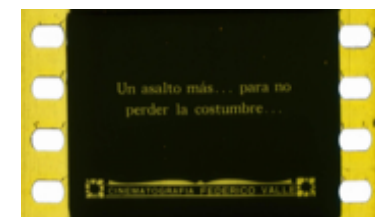
### Contenido rollo por rollo

#### F-MDC 111.718 - "Dibujo 2"

Intertítulo: "La semana en broma"

Teñido amarillo claro; en algunos casos muy claro, incluso desvanecido.

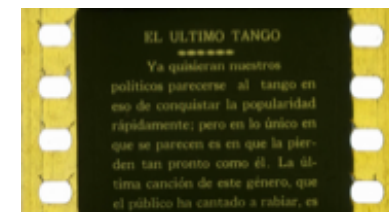
Título con teñido amarillo más intenso, probablemente por cambio de marca de material [marca Pathe, con el gallito].



#### F-MDC 111.719 - "Dibujo 1"

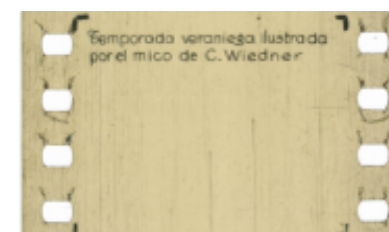
Intertítulo: "El último tango"

Teñido amarillo intenso [marca Pathe, con el gallito]



"Temporada veraniega"

Teñido amarillo claro.





**F-MDC 111.720 - "Dibujo 3"**

"Estado latente de la conferencia de Cannes"

Teñido amarillo claro.



"Motivos sobre el calor"

Teñido amarillo.



Intertítulo: "El teatro en la provincia de Buenos Aires"

Teñido amarillo claro excepto título, que presenta teñido amarillo más intenso, probablemente por cambio de marca de material [marca Pathe, con el gallito].



Los Sports

Fragmentos con desvanecimiento de teñido y pérdida de emulsión.





## CAPÍTULO 2

JUAN OLIVA Y  
BURONE BRUCHÉ*Raúl Manrupe*

Con Quirino Cristiani dedicándose a otras tareas dentro de la industria del cine, tales como el subtitulado de largometrajes, la dirección del departamento de publicidad de la MGM en Argentina o el dar espacio a otras expectativas de vida como retirarse en las sierras cordobesas, la posta de ser el referente del dibujo animado local fue tomada por Juan Oliva.

Nacido en España, en Organyá (Lleida) fue colaborador de Cristiani. Con éste maestro, compartió la dualidad de cultivar por un lado un espíritu audaz y emprendedor con aspiraciones comerciales, y por el otro una bohemia que en definitiva conspiraba con aquellos.

Su escuela de dibujo animado en el Centro de Buenos Aires, formó a decenas de artistas y se comenta que también Ernesto "Che" Guevara siguió sus clases por





correo. Hoy se diría, a distancia. El marketing personal, era el incentivo a acercarse. Tal vez por influencias disneyanas, se quería imponer al dibujo animado como profesión capaz de proveer de fama, dinero, pareja y auto en la puerta. Algo muy alejado de la realidad pero muy cercano a algunas de las utopías de cierta clase media trabajadora de aquel momento.

Es llamativa la obra de Oliva, en cuanto es muy poco de su material el que se conserva. La caza del puma tuvo su fama y estreno en cines en 1940. Julián Centeya, en la línea de los gauchos inocentes, fue producido por Antonio Angel Diaz, el dueño de Sucesos Argentinos y la revista Cine Argentino, de la que se ve una publicidad encubierta en el corto, que se exhibió en salas de continuado como

el Astor o el Porteño. De Filipito, un pajarito pendenciero, se ha perdido el rastro, salvo dibujos fijos que lo muestran como un personaje muy bien desarrollado. Lo mismo vale para otros cortos como Desplumando avestruces con Rejucilo y su caballo Ciclón, protagonistas de La Caza... En el terreno de la publicidad, otro gaucho más, Rendija, se oponía a las tabacaleras multinacionales desde historietas que Oliva firmaba con el seudónimo Neos. Contratado por Kurt Lowe formó el departamento de Dibujos Animados de EMELCO. Mientras, en el terreno de la literatura infantil, publicó comics en la revista Figuritas e ilustró tapas y libros para niños. Durante años se dedicó a experimentar sin éxito un método para hacer dibujos animados que podía ser revolucionario. No lo fue, y en los años 60s, alejado del boom del dibujo animado publicitario argentino, se dedicó a la docencia, como verdadero maestro de muchos que después lo fueron y realizando algún ocasional trabajo como dibujante. En su pueblo natal, ya en el siglo XXI, una fuente lo recuerda, lo que no deja de ser un bello homenaje a su fantasía y libertad creativa.

Su discípulo, José Burone Bruché tuvo una labor más relacionada con lo comercial, lo que lo mantuvo activo hasta la primera mitad de los 60s. Su estilo, más un buen manejo de la imagen personal (firmaba sus cortos animados y hasta las publicidades, en una modalidad que después adoptaría Manuel García Ferré) lo instalaron como el referente de la animación local por más de una década. actividad que cesó en 1949 cuando se prohibió la publicidad en cines.



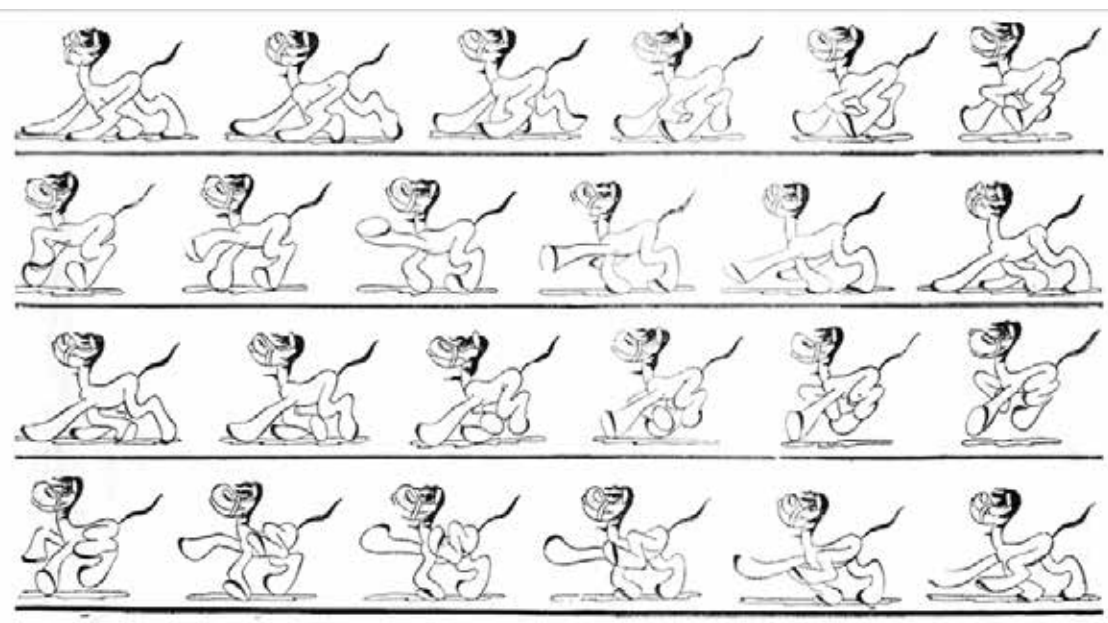


Creador de personajes como el payaso Pamplino o Contreras (el hombre que siempre lleva la contra), un personaje que nada tiene que ver con el contenido político que se le dio al término durante la presidencia del Gral. Perón, se destacó por la calidad de sus gags, de humor efectivo y todavía vigente en una revisión actual. Estos trabajos tuvieron difusión en el cine de alquiler y ocasionalmente en alguna proyección.

En 1945 realizó en ferraniacolor bipack Los consejos del Viejo Vizcacha de diez minutos.

Para Cinepa, desarrolló la serie de cortos de un minuto denominados El refrán animado y fueron conocidas en 1947. Eran poco más que chistes animados, simples e infantiles, de ambiente rural por lo general, con un remate al final con el consabido refrán "Haz bien sin mirar a quién", "No por mucho madrugar..." etc. que por lo general eran el título de cada corto.

Hacia 1950 montó su propia empresa: Estudios Argentinos de Dibujos Animados América - Producciones Burone Bruché para producir material didáctico y posteriormente publicidad para la recién nacida televisión, ya que entró en 1949 y 1955



estuvo prohibida la inclusión de filmes publicitarios en las salas cinematográficas. Trabajó con colaboradores suyos de Cinepa: Francisco Blanco y Pablo Leiva. Burone entonces, como Cristiani y Olvida sucesivamente, fue considerado sinónimo de dibujo animado local y sus cortos publicitarios llevaban su firma al comienzo. Para CINEPA, desarrolló una buena cantidad de la serie El refrán animado, de ambientación rural, y de la que han sobrevivido varias entregas.

Los consejos del Viejo vizcacha fueron una evolución, partiendo del personaje de José Hernández fue un corto rodado en ferraniacolor del que hasta se llegaron a hacer libros para niños.

A fines de los 50s, El Fausto criollo sería otro proyecto ambicioso, de líneas estilizadas. Con el regreso de la publicidad a los cines, y el nacimiento de la televisión, crearía spots para clientes como Chapadur, o los quintillizos para los productos de higiene infantil Avanta, que estuvieron en el aire hasta mediados de la década de 1970, primos de algún modo de aquel cupido que había creado mucho antes para el final de Eclipse de Sol, de Luis Saslavsky,

Uno de sus últimos trabajos parece haber sido Qué melón tan embrollón, en los 60s.

## CAPÍTULO 3

CINEPA, UNA  
EMPRESA OLVIDADA

Andrés Levinson

CINEPA desde sus avisos publicitarios se definía como "la primera productora Argentina en 16 mm". En efecto se trató de la mayor empresa local en ocuparse del formato reducido que tuvo gran expansión desde los años cuarenta. Pero CINEPA, fundada por Leonardo Goilemberg, también fue distribuidora de films en paso 16mm así como productora de documentales, films didácticos, sociales y por supuesto películas animadas. Los dibujos animados de Cinepa, cuya realización se extiende durante casi toda la década del cincuenta, dieron continuidad y mayor visibilidad a una serie de dibujantes entre los que se destacaron Jorge Caro, Fernando Blanco y Pablo Leiva, todos ellos formados en los estudios de José Burone Bruché, referente del dibujo para cine desde 1940 junto a Juan Oliva. Para CINEPA Caro, Blanco y Leiva dieron vida al más popular de los personajes de la productora; "Plácido" la vizcacha, quien luego de su debut en "El último recurso", fue protagonista de varios cortos que hasta hace poco tiempo se creían perdidos. Sin embargo buena parte del material fue hallado en la vasta colección del Museo del Cine durante los últimos años.



la película que  
Ud. prefiera a la  
hora que Ud.  
quiera ...

con

**FILM OFFICE**

La más notable colección de películas en **SUPER**  
Más de 1.500 títulos y tomas.

**CÓMICOS FAMOSOS - DOCUMENTALES - VIAJES - WESTERNS**  
**GRANDES PRODUCCIONES - CINEMATECA - MUSICALES**  
**CANTANTES POPULARES**

**WALT DISNEY Y SU MUNDO DE MARAVILLA**  
**EL SEPTIMO ARTE EN SU PROPIA CASA**

**FILM OFFICE**

LOS ACTORES MAS RENOMBRADOS  
LOS DIRECTORES MAS FAMOSOS  
TAMBIEN EN NORMAL 8

Representante exclusivo:  
**CINEPA S.A.**  
Tucumán 1744 - Tel. 45-6678

Solicite catálogos y adquiéralas en los  
buenos comercios de foto y cine.

**¡ULTIMO  
MOMENTO  
LLEGO  
"LA BATALLA  
DE ISRAEL"  
(6 días de  
junio de 196**

EN 8 MM  
Y SUPER 8







A su vez CINEPA distribuyó parte de la obra de otro importante pionero de la animación; Juan Oliva de quien veremos La Caza del Puma y Julián Centeya. Estos films tenían una doble circulación, en ocasiones salas comerciales y en mayor medida en el circuito de alquiler doméstico.

Los films de la productora CINEPA se hallan entre las colecciones más valiosas del Museo del Cine.

## RESCATE

Inicialmente quien comenzó a revisar esta colección fue Raúl Manrupe interesado fundamentalmente en el cine de animación, luego se sumó Noelia Ugalde. Ambos hicieron un gran trabajo cuyo resultado fue una catalogación parcial y el rescate de muchos cortos animados que se proyectaron en el Festival Internacional de Cine Independiente de Buenos Aires en 2011. No obstante todo lo realizado la dispersión de la colección y el estado de los materiales indicaba que aún podría haber nuevas sorpresas en la colección. Desde hace cuatro años el equipo del Museo del Cine sigue trabajando intensamente, continuando lo iniciado por

Manrupe. Se logró finalizar un inventario general, ahora se sabe que contiene cada lata, y a partir de allí fuimos encontrando los films documentales de la productora y nuevos cortos animados. El objetivo es recuperar la mayor cantidad de películas producidas por Cinepa y poder difundirlas, así mismo queremos contar la historia de la productora, algo que hasta hoy nadie ha hecho. Cinepa fue la más importante de las productoras y distribuidoras de films en paso reducido, fundamentalmente 16mm, para un circuito distinto al de las salas comerciales aunque algunos de sus cortos se estrenaron en grandes salas. Aquí tenemos toda una zona prácticamente desconocida del cine argentino, la de los circuitos alternativos a las grandes salas, que a nosotros nos interesa mucho porque revela la existencia de un público y una forma de relación con el cine completamente distinta a lo que habitualmente conocemos.

Por otra parte como ya señalamos en CINEPA trabajaron animadores notables, por ejemplo Jorge Caro creador de un personaje muy popular; Plácido la vizcachita, quien era empleado de la productora. Otros como Juan Oliva, uno de los primeros animadores argentinos, formado con Quirino Cristiani, creó su propia compañía -efímera- de dibujos animados en 1940, CADA [Compañía Argentina de Dibujos Animados], allí realizó uno de los más destacados cortos; La caza del puma que luego sería distribuido por Cinepa. Lo mismo con varios cortos de







Burone Bruche y Francisco Blanco realizados para su empresa Dibujos Animados América que luego fueron retomados en Cinepa. De algún modo Cinepa vuelve a poner en circulación trabajos animados realizados con anterioridad por empresas que tuvieron un recorrido muy breve. A su vez contrata dibujantes que habían pertenecido a esas empresas, como Pablo Leiva y el propio Fernando Blanco. Y por supuesto también contrata todo el equipo de técnicos, entre los que había muchas mujeres, que eran alrededor de veinte personas habitualmente que en general habían tenido experiencia previa con Oliva o Burone Bruché. Resulta interesante además porque se trató de una empresa que produjo a la vez una notable serie de films documentales, Alejo Minuzzi, gerente de Cinepa en 1951, señalaba en aquel momento la importancia de los films documentales en 16mm; “por ser más económicas, y por su fácil acceso a todos los públicos y todos los rincones”. Allí radica una de las cuestiones, la versatilidad y economía del film 16 frente al 35. Por otra parte la opción de ofrecer sus films a instituciones científicas y educativas que podían contar fácilmente con un proyector de 16mm, barato y fácil de usar y no uno de 35mm mucho mas caro y para el que habitualmente se requería de un proyectorista profesional.

Para ese circuito cada vez más amplio se realizan los documentales, en general piezas breves de bajo costo y luego los films animados que si bien requerían

de otro tipo de estructura y mayor inversión también se dirigían a ese circuito y también al cada vez más importante público doméstico. Aunque existía de algún modo la secreta intención de emular en algún punto la experiencia de Disney, ir creciendo en importancia hasta crear una empresa que pudieran producir films de largometraje para las salas comerciales. Existieron diversos proyectos pero en todos los casos la inversión resultaba demasiado abultada.

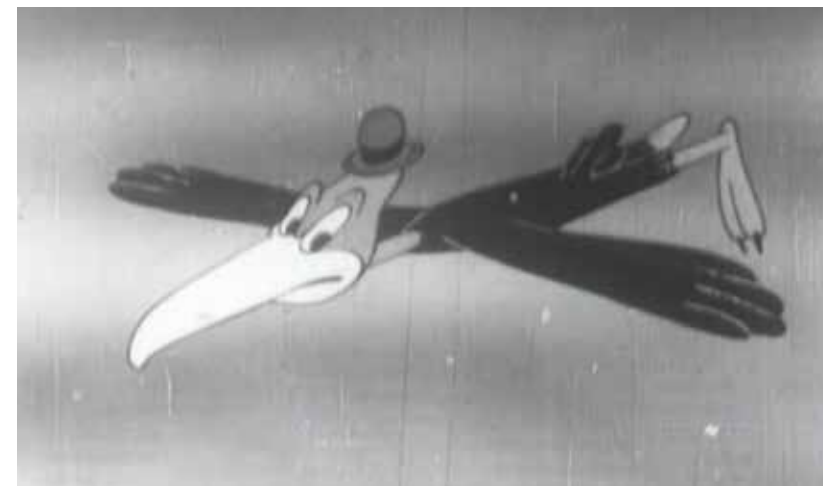


## Nuevos descubrimientos en CINEPA

Javier de Azkue

La Serie Cinepa es una colección diversa de films en distintos formatos perteneciente al fondo Museo del Cine Pablo Ducrós Hicken que contiene animaciones, documentales y ficciones de producción nacional así como también films de producción extranjera.

La historia de Cinepa se remonta al año 1948 luego del éxito de su primera producción, Los Pueblos Dormidos, un documental sobre el norte del país y sus habitantes. A partir de ahí comenzó a funcionar como productora y distribuidora de films cortos de ficción, de animación y de documentales. También se dedicaban al alquiler de películas en formato reducido y fabricaban y comercializaban sus propios proyectores, como el Cinepavision o el Superson, este último sonoro. El material de alquiler eran las producciones de Cinepa y también materiales extranjeros, mayoritariamente del cine mudo norteamericano, como Charles Chaplin o Harold Lloyd.



Cinepa también se destacó en la distribución de obras de animación ya existentes de animadores como Juan Oliva, como La Caza del Puma [1940], e incluso financió y produjo nuevas animaciones durante su existencia para animadores como Jorge Burone Bruché o Jorge Caro, con personajes como Plácido la vizcacha y la serie de Refranes Animados.

Es por eso que el acervo que conserva el museo es de suma importancia para el estudio de la animación en la Argentina. Además, cuenta con una colección importante de material en soporte Nitrato en 35 mm.

El trabajo principal que se llevó a cabo en el museo es el inventario y la conservación de los materiales e identificación de copias y de negativos. La colección también contaba con materiales de otras épocas y de otros orígenes, no menos interesantes, como el caso de El Rompe Huesos, con un joven Martín Karadagian luchando en el ring. En este caso, como se trataba de puro material de descarte, desde cineteca se procedió al montaje físico del material. Otro ejemplo interesante de la colección es Fantasía Submarina, o como se la conoce internacionalmente, Fantasía Sottomarina, el primer trabajo como director del italiano Roberto Rossellini.

Algo destacable también de la colección es que, enfocados en la renta y distribución de las películas, solían recortar los cortos en versiones más cortas aún, como el caso de Plácido y los fantasmas, con sus versiones cortas más acotadas, como Los Fantasmas se Divierten.

## CAPÍTULO 4

## DANTE QUINTERNO

*Raúl Manrupe*

El éxito del indio Patoruzú, comic publicado desde 1928 primero en diarios y después en revista propia, fue tan grande que Dante Quinterno en los años 40s creó el "Sindicato Dante Quinterno" a la manera del King Features en los Estados Unidos. Esto llevó a su creador Dante Quinterno a querer llevarlo al cine aún antes de llegar a tener su propia revista. Ese proyecto de Quinterno se construye a partir del éxito de Patoruzú como personaje de aventuras publicadas en La Razón y El Mundo y esto lo lleva a pensar tempranamente en una adaptación al cine. En 1932 ya aparecen en las páginas de la revista, los avances de un posible corto con el título El indio Patoruzú decide divertirse.

En 1939, apenas un año después del estreno mundial de la Blanca Nieves de Disney, en pleno éxito comercial, comenzó la tarea de realizar un largometraje animado y en colores sobre Patoruzú. Los fondos estaban. La capacitación también: después de la recordada visita de Walt Disney a Latinoamérica, sobrevino la no menos famosa huelga de sus estudios, que terminaron con el despido de todo un plantel de dibujantes.





Uno de ellos, que había venido a la Argentina en la alegre comitiva de 1941/2, era Art Babbit, que contratado por muy buena paga, viajó a la Argentina para asesorar durante un año a Tulio Lovato y el resto del equipo puesto a producir lo que sería el primer largo color animado de la Argentina. Los profesionales a cargo del proyecto gigantesco provinieron exclusivamente del medio editorial. El Director General de los Estudios del Sindicato, Tulio Lovato fue el director de la animación sumándose en una verdadera selección nacional de dibujantes de distintas publicaciones como Oscar Blotta, Eduardo Ferro, José Gallo, Raúl Bonatto, J. Romeu, L. Destuet. En los fondos y la supervisión de colores estaba a cargo Gustavo Goldschmidt. Como ayudante, un muy joven Alberto del Castillo. La información de la estadía de Babbit está consignada en el diario personal del dibujante. El animador argentino e investigador Ignacio Carlos Ochoa, escribió una larga nota al respecto, echando luz sobre este episodio poco conocido, pero evidente al observar la calidad de la animación final, imposible de ser producida por un equipo sin supervisión de alto nivel. La idea original planteaba un largometraje en 35mm, y en Technicolor. La firma exigía un tiraje mínimo de 25 copias, entonces el material virgen vino de Alemania. La segunda Guerra Mundial y la no alineación argentina con los aliados, incidió en la concreción física del largo que no fue. Con un material filmado sufi-



ciente para un mediometraje, se decidió limitar a un corto de 16 minutos. Eventualmente aparecen pencil test en manos de coleccionistas que revelan fragmentos no utilizados de ese gran proyecto. Upa en apuros, tal el nombre del corto, se estrenó luego de un par de amagos, junto con La Guerra Gaucha, superproducción de Artistas Argentinos Asociados y posteriormente clásico de clásicos del cine nativo. Hoy todavía es recordada y citada por animadores y especialistas como un hito del dibujo animado local en cuanto a resultado artístico. El color bipack, con ausencia de azules, ha resistido el paso del tiempo, aunque recuerda los primitivos cortos de la Metro o la Warner anteriores de 1938.

Del corto que fue estrenado en el Ambassador el 20 de noviembre de 1942 se hizo una tirada de cuatro copias en 16 mm, lo que contribuyó al fracaso económico a partir de una distribución acotada. Con los años, llegaría la distribución para proyectores hogareños de bobinas de super 8 mudas.

## CAPÍTULO 5

## CINE ESCUELA ARGENTINO

*Carolina Cappa*

Los Dodals, Kowañko y Cine Escuela Argentino

En el marco del primer gobierno [1946-1952] de Juan Domingo Perón y como parte de las estrategias diseñadas para la presencia extensiva del Estado de Bienestar en todo el territorio nacional, el 1 de junio de 1948 se creó la Comisión Nacional de Radioenseñanza y Cinematografía Escolar. “Hoy, fieles al lema de nuestro Líder General Perón “mejor que decir es hacer y mejor que prometer es realizar”, se inician dos nuevas formas de vinculación argentina”, pronunciaba Eva Duarte de Perón en el discurso inaugural de este nuevo departamento cuyo fin sería facilitar “el conocimiento, el intercambio informativo, técnico, científico y sobre todo afectivo con todos los habitantes de la Patria” . La Comisión perseguía el empleo de la radio y el cine como auxiliares didácticos, para lo cual diseñaría una serie de transmisiones y proyecciones con contenidos de divulgación educativa destinadas a “completar la labor educadora y cultural, principalmente en lo que atañe a exaltar los sentimientos de la nacionalidad, con el ejemplo heroico de los próceres, la moral cristiana y los múltiples deberes civiles, grandes y pequeños, aseguraran a la comunidad argentina un puesto de privilegio entre las naciones civilizadas” .

Cine Escuela Argentino, el nombre que rápidamente adquirió la rama cinematográfica de la Comisión, fue iniciativa del Ministro de Educación, Dr. Oscar Ivanissevich, peculiar personalidad dentro de la política de aquellos años . Durante aquel acto inaugural del 1 de junio del que también participó Ivanissevich, se proyectaron las dos primeras películas producidas por el departamento: DANZA DE LA VIDA DE LOS VEGETALES, sobre el crecimiento de las plantas, registrado éste con la técnica de timelapse, y ESTAMPAS SALTEÑAS, sobre las bondades de las tierras del norte. Ambas películas marcan el comienzo de dos de las vertientes



temáticas y discursivas que perseguirá Cine Escuela Argentino: la divulgación científica y la exaltación de los valores patrios a través del folklorismo y el turismo. Para conseguir su misión, Ivannisevich creará en 1949 la Sección de Dibujo Animado, cuyos fundadores y jefes de departamento serían Irena y Karel Dodal.

Irena Dodalová [Checoslovaquia, 1900 – Argentina, 1989] y Karel Dodal [Checoslovaquia, 1900 – Estados Unidos, 1986] fueron conocidos como dos de los más relevantes animadores de vanguardia en Checoslovaquia durante la década de 1930. Con su productora IRE-film crearon películas de animación abstracta pintadas sobre el soporte fílmico y trabajaron la animación de muñecos. Hacia fines de la década de 1930, los crecientes conflictos políticos internacionales llevaron a los Dodals a viajar primero a Francia y desde allí planificar su exilio a Estados Unidos. Karel viajó solo a finales de 1937 mientras que Irena lo seguiría tan pronto como resolviese problemas familiares y comerciales en Praga, donde regresó a comienzos de 1939 a fin de enviar el equipamiento de IRE-film. Desde allí Irena solicitó autorización para viajar a Estados Unidos mediante la invitación que recibiera de la Universidad de Minesotta, donde se encontraba trabajando Karel. Pero para entonces ya era imposible dejar el Protectorado de Bohemia y Moldavia [nombre con el que se conoció al gobierno durante la ocupación nazi en Checoslovaquia] y en junio de 1942 Irena sería tomada prisionera y llevada junto a su madre al campo de concentración Theresienstalt, que hoy lleva el nombre de Terezín, en territorio de República Checa. Entre 1942 y 1945, Theresienstalt fue escenario de varias películas de propaganda nazi que describían la vida ejemplar de los prisioneros judíos. Irena Dodal fue elegida entre otros prisioneros para realizar el guión y coordinar la producción de la primera de estas películas realizada en 1942. Debido a que el resultado del rodaje no cumplía las expectativas para una efectiva propaganda, la película nunca se terminó y sólo sobreviven 12 minutos de fragmentos de descarte, que fueron aparentemente robados y enviados fuera del campo por la propia Irena.

Finalmente la pareja se reúne en Nueva York en 1945 pero allí no resultaba fácil establecerse como productores de películas animadas. Hacia 1949 llegaría la propuesta de Ivanisevich de sumarse a Cine Escuela Argentino con un contrato de dos años para crear la Sección de Dibujo Animado. Los "Dodals" no sólo ofrecieron sus servicios como técnicos especializados en cinematografía educativa sino que también crearon una escuela de jóvenes animadores argentinos y proveyeron materiales y equipamiento para la realización de películas. De hecho, el decreto de incorporación de los Dodal al Ministerio argumenta la "doblemente oportuna

A la izquierda, fotogramas de THE UBIQUITOUS FELLOW (1936). Fuente: Narodni Filmovy Archive, Praga. A la derecha, LA REINA DE LAS ONDAS [ca. 1949] Fuente: Museo del Cine "Pablo Ducrós Hicken".





contratación de los técnicos aludidos, dada su especialización en la relación de películas de dibujos animados, y la circunstancia de que ellos poseen también equipos y materiales de la índole mencionada”, destacando además “la escasez de personal especializado y las dificultades existentes en la actualidad para la importación de los equipos y materiales”. Eva Strusková, en su libro dedicado a los animadores, dice que los Dodals realizaron tres películas durante sus dos años en Cine Escuela Argentino; el Museo del Cine conserva dos de ellas, EL GIGANTE BUENO y LA REINA DE LAS ONDAS.

El equipo de Cine Escuela Argentino estaba conformado por animadores con tareas específicas y separadas: dos directores, Irena y Karel Dodal, responsables de la idea y coordinación general; un jefe de animación, Rafael Iglesia, responsable del trazado general de la animación; un dibujante de intercuadros; dos fondistas, dedicados exclusivamente al diseño de fondos; dos especialistas en aerógrafo; dos responsables de la transcripción del papel a la película. Bajo este



El departamento de animación de Cine Escuela Argentino. A la derecha al fondo, Irena Dodal; en el centro de guardapolvos, Rafael Iglesia; de pie a la izquierda Karel Dodal. Fotografía tomada el 11 de agosto de 1949 en el Estudio D de la División Técnica de Cine Escuela Argentino. [Fuente: Narodni Filmovy Archive, Praga].

régimen de trabajo se realizó EL GIGANTE BUENO, película animada que promueve la utilización prudente de la madera obtenida en la tala de árboles. Con manifiesto carácter didáctico evidenciado a través de una voz en off de tono infantil, la película utiliza una técnica de animación tradicional de dibujos cuadro a cuadro, por momentos algo torpes e irregulares. No obstante la película tiene también momentos de delicada precisión gestual, como la escena de los dos pájaros bailando zamba. El propio Rafael Iglesia contó que para su realización utilizó la técnica de rotoscopia, a partir de la cual filmó a una de sus compañeras de equipo bailando, que luego proyectó y copió cuadro a cuadro sobre el papel.

La segunda de las piezas de los Dodals rescatada por el Museo del Cine es LA REINA DE LAS ONDAS. Se trata de una versión de la película que los Dodals realizaron en Checoslovaquia en 1936, THE ADVENTURES OF A UBIQUITOUS FELLOW (título original: VŠUDYBYLOVO DOBRODRUŽSTVÍ), cuya “compraventa” había sido también incluida como parte de la contratación de los animadores. LA REINA DE LAS ONDAS cuenta la historia de un muchacho que desea saber todo sobre la transmisión de ondas de radio y la propagación del sonido. La película es protagonizada por Curioso, el nombre



Edición de La banda sonora en LA REINA DE LAS ONDAS [Fuente: Museo del Cine]



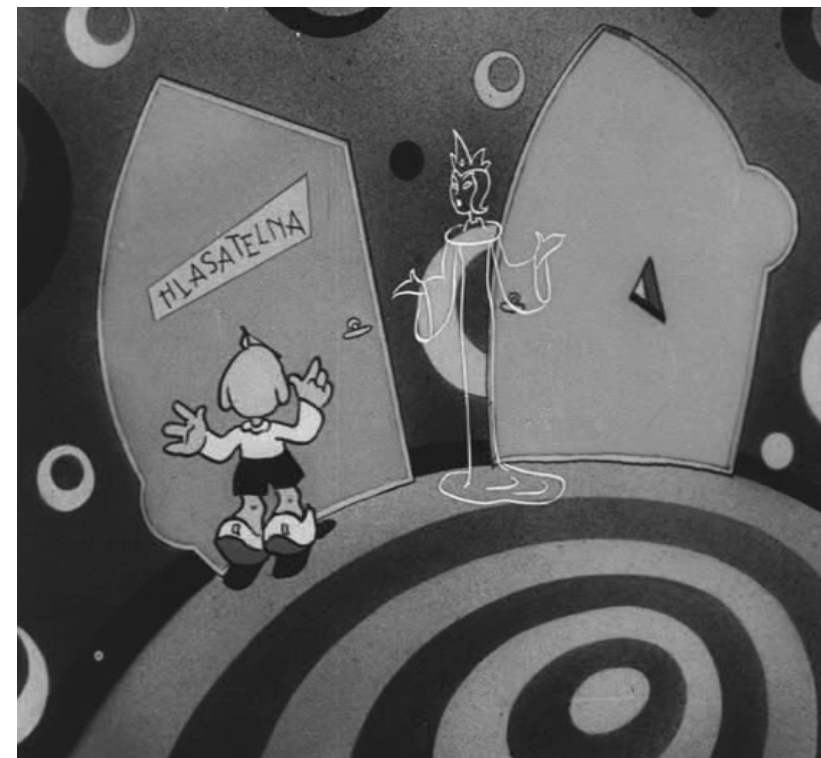
Añiche original de la versión original de LA REINA DE LAS ONDAS [Fuente: STRUSKOVÁ, Eva, The Dodals]



que adquirió para la versión argentina Hurvínek, un personaje popular del teatro de títeres creado por el profesor Josef Skupa. Karel Dodal fue el responsable de los escenarios de tipo futurista y el joven Jiri Trnka fue parte del equipo de animación checo, en el que sería su primer contacto con el cine. En esta nueva versión, todos los logos y textos fueron cambiados del checo al español, así como el diálogo entre Curioso y la Reina de las Ondas. Algunas escenas animadas y otras de registro documental fueron también reemplazadas por nuevos diseños y paisajes argentinos. La copia conservada por el Museo del Cine da cuenta de la convivencia de los distintos materiales. Por ejemplo en el caso de la edición en la banda sonora, que combina el sonido de tipo densidad variable del material checo con el sonido de tipo área variable del material argentino. Suavizado manualmente con tinta china, se observa la transición de la música perteneciente a la película checa a la narración en español de la versión argentina.

Afiche original de la versión original de LA REINA DE LAS ONDAS [Fuente: STRUSKOVÁ, Eva, The Dodals]

Los Dodals no fueron los únicos europeos del Este en trabajar para el Ministerio de Educación argentino. Wladimir Kowańko (Polonia, 1907 – Brasil, 1968) o Włodzimierz Kowańko fue un dibujante y caricaturista polaco emigrado a Argentina en 1947. Como los Dodals, también fue prisionero de guerra pero en un Gulag [llamados así a los campos soviéticos de detención y trabajo forzado] al este de la USSR. Una vez liberado se unió al ejército del General Anders, donde realizó piezas gráficas de propaganda y educación, participó en el diseño de escenarios y títeres para obras de sátira política y realizó una serie de cortometrajes de propaganda animados. En 1947 se embarcó con su mujer italiana desde Génova con destino a Buenos Aires y posteriormente se mudaría a Río de Janeiro. Prácticamente no hay información sobre su paso por Latinoamérica si no fuese por la supervivencia de POBRE DE MI, cortometraje que realizara para Cine Escuela Argentino, proba-



blemente hacia 1950. Nada más se sabe de cómo llegó Kowaňko a Cine Escuela Argentino y su vínculo con los Dodals.

POBRE DE MI es una película de divulgación que busca promover el exterminio de la plaga de langostas en el campo argentino a partir de la utilización de un cebo tóxico diseñado en el país. A diferencia de los Dodals, cuyas películas tienen un marcado tono infantil y condescendiente, Kowaňko realiza un film con tintes de humor negro. Una película sobre la guerra entre la langosta y los campos de maíz, que retoma el mito de Apolión sobre la plaga de langostas que será lanzada sobre los enemigos de Dios al final de los tiempos. Hombres de campo reciben instrucciones a través de transmisiones de televisión: para combatirla, debemos conocerla. El ejército argentino pondrá sus recursos en marcha para la defensa: camiones, lanzallamas, cebos tóxicos lanzados desde los aviones. La victoria será la tumba de la langosta, junto a la que crecerán flores y un nuevo futuro de bienestar.

Más allá de la diferencia de tono y temática, es llamativo como Kowaňko y los Dodals comparten, además de un pasado de detenciones forzadas y exilio, un recurso discursivo en sus películas surgido de las vanguardias cinematográficas: el collage. Tanto en LA REINA DE LAS ONDAS como en POBRE DE MI, las técnicas de animación comparten la pantalla con el registro de imágenes de lo real. El documental y la animación se presentan en un montaje que los desvincula de una narrativa clásica, provocando ruptura y sorpresa. Acaso haya algo también en el collage como forma narrativa del exilio, donde los orígenes son difusos y los tránsitos son desprovistos de horizontes fijos, agregando nuevas capas en cada nuevo hogar de cada uno de estos artistas .

Fichas técnicas:

LA REINA DE LAS ONDAS

Irena y Karel Dodal

Argentina, ca. 1949

35 mm, nitrato, positivo, blanco y negro, sonoro.

Versión en español de VŠUDYBYLOVO DOBRODRUŽSTVÍ [THE ADVENTURES OF A UBIQUITOUS FELLOW] [Checoslovaquia, 1936] producida para el Departamento de Enseñanza Audiovisual [luego Cine Escuela Argentino] del Ministerio de Educación y Justicia.

Procedencia: Fondo Ministerio de Educación, conservado en el Museo del Cine “Pablo Ducrós Hicken”

EL GIGANTE BUENO

Irena y Karel Dodal

Argentina, ca. 1949

16 mm, acetato, negativo original montado, blanco y negro, sonoro.

Producida para el Departamento de Enseñanza Audiovisual [luego Cine Escuela Argentino] del Ministerio de Educación y Justicia.

Procedencia: Fondo Ministerio de Educación, conservado en el Museo del Cine “Pablo Ducrós Hicken”

POBRE DE MI

Wladimir Kowaňko [su nombre tal como figura en los créditos de la película]

Argentina, ca. 1950

16 mm, acetato, positivo, blanco y negro, sonoro.

Producida en Cine Escuela Argentino, Ministerio de Educación.

Procedencia: Fondo Ministerio de Educación, conservado en el Museo del Cine “Pablo Ducrós Hicken”



## CAPÍTULO 6

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL  
LUIS BRAS Y  
VÍCTOR ITURRALDE

XXXXX

Investigadores de las formas

El cine hecho a mano de Víctor Iturralde y Luis Bras.

Pablo Marín

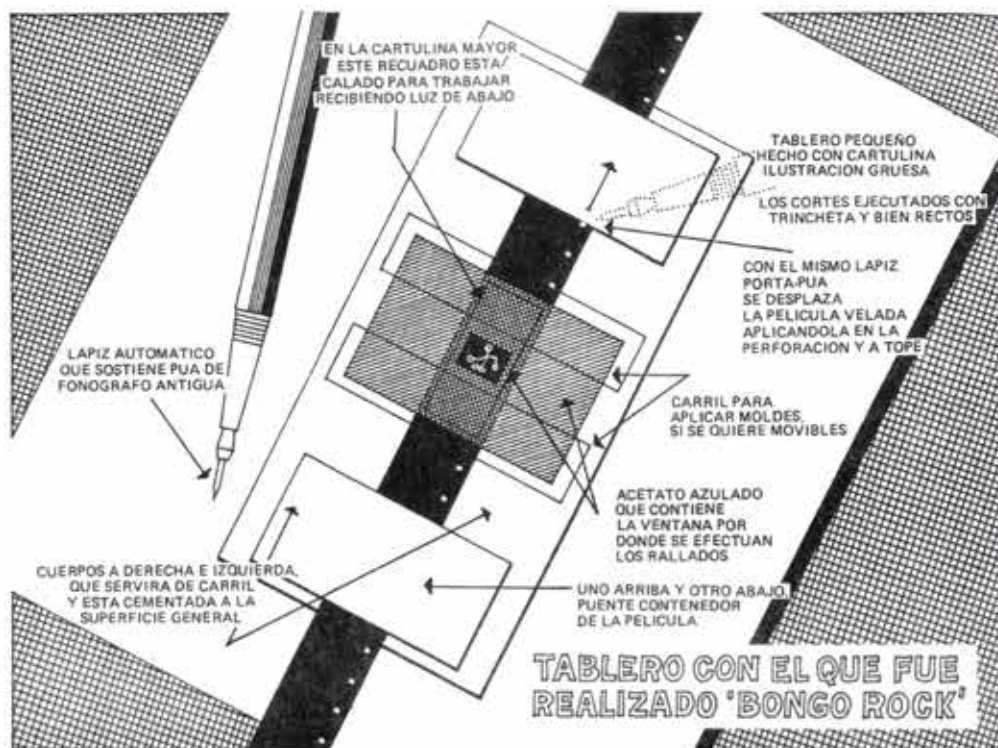
TEXTO INTERCALADO CON IMAGENES EN LA CARPETA BRAS: Ladrón de colores,  
TOC TOC, Danubio azul

“Lo conocí personalmente en 1954. Entonces se realizó el Primer Festival Internacional Cinematográfico de Argentina. [...] Un señor delgado, de anteojos, poco locuaz, de voz suave, pausada, diría con temor en emitir un concepto y que fuera mal entendido. Pero al instante se transformó en otro personaje: se enfundó en timidez y sonrisas. Y fue el ‘gurú’ que habíamos anticipado. Era un abanico de tecnología, seguridad conceptual, de fantasía creadora desbordante”. Con estas líneas abre Víctor Iturralde [Buenos Aires, 1927-2004] su libro *El ojo oye, el oído ve. Vida, obra y técnica de Norman McLaren: un genio del cine, volviendo atrás a ese momento iniciático en el que el animador escocés pisó por primera vez el territorio argentino*.

Por su parte, Luis Bras [Rosario, 1923-1995] también parecía recordar su encuentro con el maestro –esta vez durante el Primer Festival de Cine Documental y Experimental de Córdoba en 1966– como un momento decisivo: “Me presenté a una conferencia de prensa en la que había unos ciento cincuenta periodistas, técnicos y realizadores, pero esta gente no sabía mucho sobre lo que él hacía. Yo

le formulé una serie de preguntas muy específicas sobre técnicas de animación directa sobre película y McLaren –por intermedio del traductor– me preguntó mi nombre y quiso saber si yo también era realizador. Desde ese momento la conversación se volvió completamente personal y cuando le dije que llevaba mis películas conmigo se excusó y nos retiramos a un salón donde pude proyectarle mis trabajos. [...] McLaren me dio datos técnicos muy valiosos sobre cómo trabajar directamente la banda de sonido (dibujando sobre la pista óptica) y se mostró asombrado ya que él trabajaba siempre en 35mm y no comprendía cómo podía yo hacer mis cosas en el reducido fotograma de 16mm". El comienzo a través de estos relatos fundacionales dista de ser anecdótico. Por más lejana e intermitente que pueda parecer la influencia de Norman McLaren en el cine animado argentino –una tradición predominantemente narrativa que se remonta hasta la primera década del cine con la figura pionera de Quirino Cristiani–, no quedan dudas de que tuvo en Iturralde y Bras, pilares centrales de la animación experimental local, a verdaderos seguidores más que fanáticos.

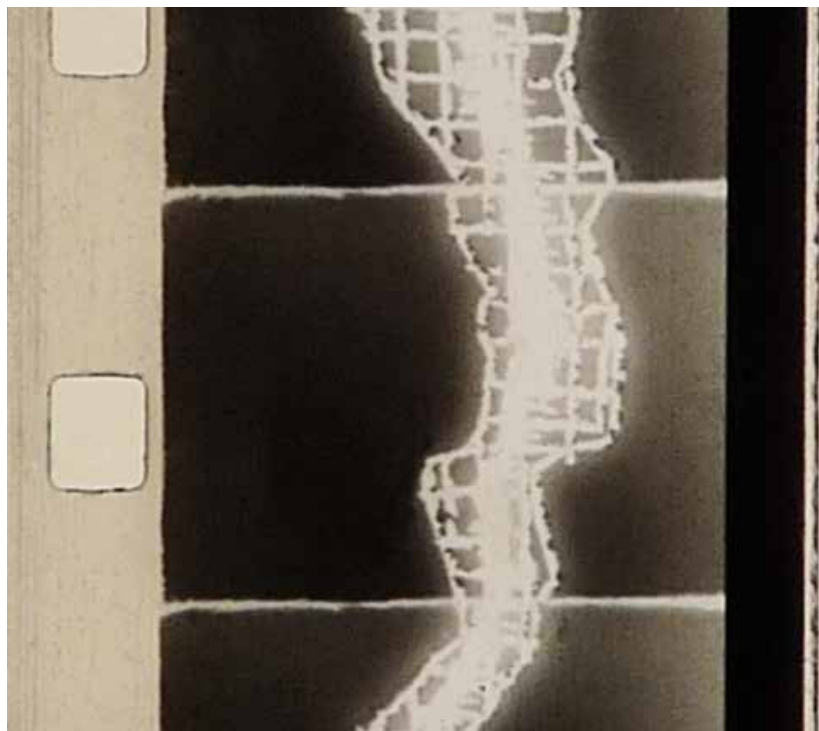
El motivo de semejante admiración hacia McLaren tampoco es casual. De todos los grandes referentes de la historia del cine animado, su obra es la que parece haber resuelto con menor dificultad el equilibrio entre la sofisticación técnica al servicio de una visión personal y el alcance masivo de público. De acuerdo a la leyenda, fue John Grierson, el cineasta escocés y creador del prestigioso National Film Board de Canadá, quien lo descubrió y amparó en sus primeros pasos como animador: "He aquí un joven loco –dijo en su momento ante sus colegas del NFB–, páguele un sueldo, enciérrenlo en una pieza, provéanle los instrumentos que necesite y no le pidan explicaciones de lo que hace". Al poco tiempo, McLaren ya contaría con un curriculum en efecto demencial: fundador del departamento de animación del National Film Board, representante cultural de la Unesco, ganador del Oscar, la Palma de oro del Festival de Cannes y realizador de más de cincuenta films cortos que revolucionaron la historia y la técnica de la animación. Su estilo, artesanalmente industrial y a mitad de camino entre la tradición del cine experimental y la del dibujo animado infantil, recogió la posta de los descubrimientos del





cine abstracto realizado en los veinte y treinta por cineastas como Walter Ruttmann, Oskar Fischinger y Len Lye para llevarlo a su máxima expresión de detalle y rigurosidad.

Sin embargo, su trascendencia internacional recayó no sólo en la calidad de su producción, sino en el hecho de haber sido el animador experimental que mayor importancia dio a la difusión de su proceso creativo. A lo largo del mundo, McLaren compartió sus técnicas de rayado, pintado, de dibujos sonoros y múltiples tipos de trucas cinematográficas con todo cineasta que cruzase su camino [tal como demuestran las declaraciones anteriores de Iturralde y Bras], siempre con la premisa de que era posible hacer cine con cualquier cosa que se tuviese a mano. En su texto emblemático de mediados de los cincuenta, “El bajo presupuesto y el cine experimental”, el cineasta desplegó con claridad sus ideas y técnicas de animación bajo la forma de una declaración de principios cinematográficos. “Según mi punto de vista –afirmaba ya en los párrafos iniciales– no caben dudas de que la limitación en los medios [ya sea presupuestaria o técnica] estimula a la imagi-



nación a tomar nuevos rumbos de planeamiento y realización cinematográfica... Todo arte necesita restricciones y limitaciones.” Del otro lado del mundo, pero en la misma senda, será precisamente esta idea la que iluminará la obra de los dos pioneros de la animación experimental argentina.

Seguidores al punto casi de considerarse discípulos, Iturralde y Bras se acercaron al cine animado a finales de los cuarenta y principios de los cincuenta [paradójicamente antes de conocer la obra de McLaren] de una manera amateur y autodidacta. El primero con raíces en la química y el cineclubismo y el segundo en el dibujo y el grabado, sus abordajes coincidieron en una fuerte exploración estética del movimiento cercana a la vanguardia pero de ninguna manera interesados en apartarse de un cine vinculado al entretenimiento más puro. Ambos pensaron su cine como una práctica audiovisual que se completaba en la proyección, en la obturación y sucesión de imágenes fijas de sus animaciones fotografiadas, dibujadas, pintadas y rayadas directamente sobre la superficie de la película cinematográfica, pero sin por eso descuidar la actividad social de comunicar [siempre] con el objetivo de intentar arrancarle una sonrisa a su público. Un interés comunicativo que, acompañado de la búsqueda de una mayor y más variada audiencia, sería lo que llevaría a ambos a incursionar, cada cual a su estilo, en el terreno del cine publicitario, práctica que mantuvieron en simultáneo a lo largo de toda su carrera.

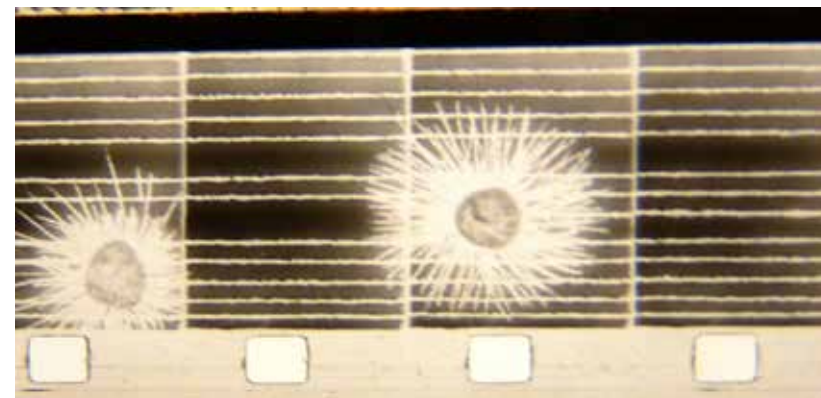
Esta agenda estética, a primera vista paradójica en su intención de alcanzar un público masivo mediante un materialismo decididamente abstracto, yacía inexplorada en el cine local, pero tenía raíces profundas en el panorama mundial. Desde los inicios mismos del cine de vanguardia, de la mano de los films de Fischinger, Viking Eggeling, Ruttmann, Hans Richter, Mary Ellen Bute, Lye y McLaren, entre otros, se acuñó el término de “música visual” para categorizar aquellas obras interesadas en crear un ritmo preciso destinado al ojo a través de colores, luces y sombras absolutas en movimiento, equiparable al del sonido musical para el oído. De esta manera, lo que unió estilos e indagaciones cinematográficas tan diferentes fue el intento por traducir las texturas y movimientos sonoros en formas y colores. Aunque en un segundo término, se podría afirmar que con el correr de los años y la distención de los impulsos más extremistas del contexto original de las vanguardias de comienzos de siglo, el procedimiento generalizado de esta tendencia se avocó a la transformación de los viejos fundamentos de lo abstracto en algo mucho más asimilable, comprensible y disfrutable para el gran público. Algo, en definitiva, cada vez más cercano al cine de animación [entendido como un género narrativo opuesto a la acción en vivo] y cada vez más alejado del arte



abstracto.

El devenir de esta suerte de adaptación del concepto de música visual de un contexto de abstracción a uno de animación puede verse de manera clara en la trayectoria de Fischinger, cineasta alemán que alcanzó una mayor audiencia luego de aplicar sus técnicas experimentales en la realización de publicidades cinematográficas en su país y más tarde como colaborador de muchos de los grandes estudios de Hollywood. Precisamente, el único film personal que Fischinger lograría estrenar en Estados Unidos bajo la tutela de un estudio, titulado *An Optical Poem* [1938] y distribuido por la M.G.M., comienza con un intertítulo que resume a la perfección los intereses de la música visual. “Para la mayoría de nosotros –dice– la música sugiere imágenes mentales de formas y colores precisos. La película que están a punto de ver es un novedoso experimento científico cuyo objetivo es expresar esas imágenes mentales de manera visual.” No cabe duda de que la aclaración de Fischinger, probablemente impuesta por algún productor temeroso, cumplía el propósito principal de advertir a los espectadores sobre el film abstracto que estaban a punto de ver (una animación cuadro a cuadro a base de recortes de papel estructurada en sincronía magistral con una composición de Franz Liszt). Al mismo tiempo, la presencia –hasta cierto punto necesaria debido a la naturaleza masiva de su exhibición– de ese texto introductorio puede ser vista como una especie de punto de inflexión entre el elevado arte visual de vanguardia [de los años veinte y treinta] y el entretenimiento popular de los dibujos animados producidos industrialmente a partir de los cuarenta [y aunque no por ello del todo ajenos a ciertas inquietudes del arte moderno].

Pero, más allá de compartir esta concepción histórica del cine como “entretenimiento estético” [utilizando un término del propio Bras], en el que la experimentación radical se acerca a su orilla más luminosa y universal, los estilos y resultados de los cineastas argentinos rara vez fueron del todo similares. Tal vez más volcado hacia lo técnico, el cine de Luis R. Bras apostó a la superación constante y progresiva, de film a film, de los materiales básicos de su arte; al mismo tiempo que es posible ver en sus películas una exaltación de los formatos reducidos mediante procedimientos cercanos al virtuosismo que enaltecen las debilidades tecnológicas propias del Super 8 y 16mm. En Víctor Iturralde, por su parte, prevalece una suerte de espíritu libre y despreocupado, no por eso menos riguroso en sus procesos, en el que se adivina una postura anárquica y, por momentos, surrealista que no siempre sigue un plan de acción predeterminado, sino que parece decidida a subrayar una y otra vez la dimensión abstracta inherente a la animación directa.



De esta manera, lo que por lo general es un movimiento fluido de figuras geométricas o líneas en el cine del primero [La danza de los cubos o Danubio azul, del período 1976-1977, parecen transmitir ya desde sus títulos el universo plástico deslumbrante de su creador] será, en el del segundo [mejor representado por una serie de brillantes títulos de bajo perfil como *Ideítas*, *Piripipi* o *Baladita*, realizados entre 1952 y 1954], una serie de viñetas encadenadas sobre la marcha alrededor de un motivo visual o directamente cromático. Allí donde uno enfatiza los elementos mínimos del cine para crear animaciones en donde lo esencial son aquellas porciones de movimiento que se excluyen de un fotograma a otro [y que abren la puerta a esa dimensión mágica cuyas raíces llegan hasta Méliès], el otro canaliza esos mismos elementos para confeccionar representaciones del movimiento que no sólo responden más de cerca al mundo natural, sino que también se ajustan a los ritmos precisos [musicales o concretos] de la banda sonora.

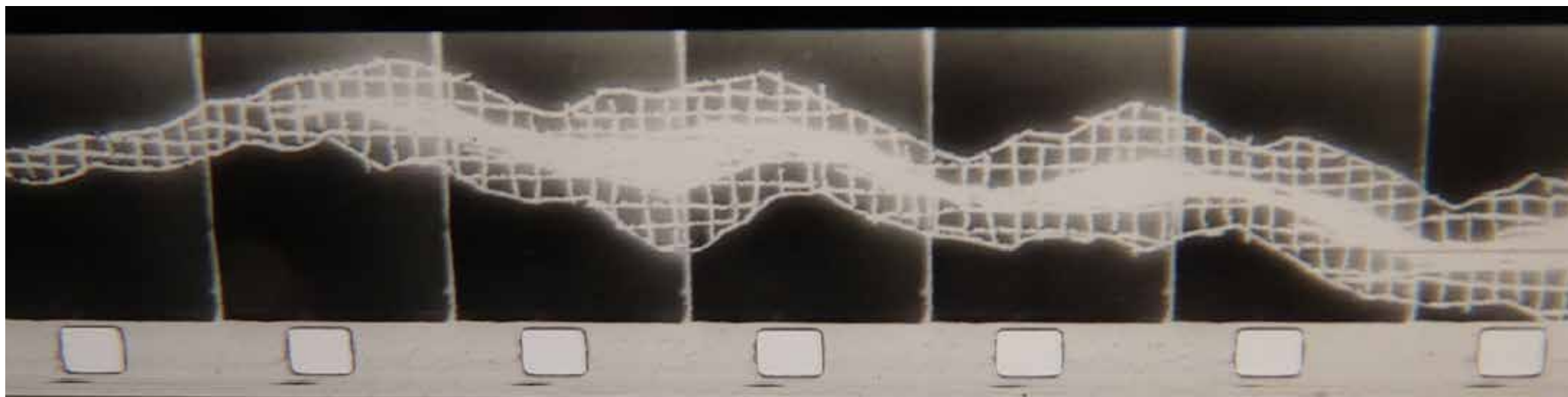
Podría decirse que esta ambición es la que impulsó a Bras hacia realizaciones cada vez más complejas que dan cuenta, al mismo tiempo, de la evolución del cine animado y de su propio proceso creativo. De *Toc, toc, toc...* [1965] y *Bongo Rock* [1969] hasta la obra maestra inconclusa *El ladrón de colores* [1982] y sus experimentos en video analógico durante la década del noventa, el mundo animado de Bras despliega un abanico de técnicas y procedimientos demandantes en su refinamiento, pero sin abandonar, por el contrario, el terreno de la artesanía que caracterizó su concepción artística. Un cine individual practicado en reclusión aunque volcado hacia el didactismo [característica compartida con Iturralde], parecería existir en Bras una celebración especial –y completamente abierta, dado que jamás se mostró receloso de sus métodos– del logro estético alcanzado con

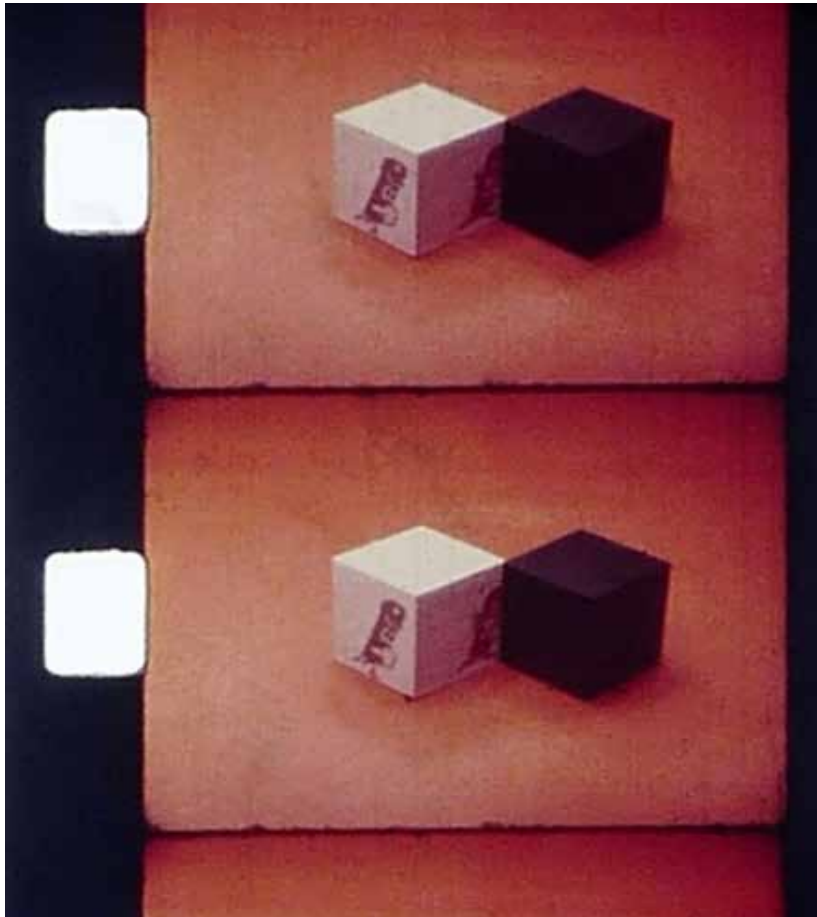
materiales despojados de su uso y propósito cotidiano, como púas de tocadiscos para rayar la emulsión, cartón, tinta china y cartulina. “Mis películas son completamente artesanales, no contaron con ningún respaldo técnico –declaró una vez, trazando una diferencia con los maestros de la animación del resto del mundo– [...] Yo llegué a desarmar una filmadora para agrandarle la ventanilla con una lima y así realizar cosas nuevas.” Lejos de un interés por encumbrar esta naturaleza casera, autogestionada, detrás de todas las películas de Bras hay, en cambio, una sensibilidad y un impulso creativo que señala con sinceridad al mismo punto central: la certeza en un cine completamente personal e independiente.

La danza de los cubos, probablemente la más lograda de sus películas, es el testamento de Bras a esa artesanidad independiente. Realizada a través de mil doscientos cubos de telgopor forrados en papel que se desplazan al ritmo de Beethoven sobre una mesa en diversas combinaciones de color, altura y profundidad, la película es su incursión a la técnica de animación fotografiada cuadro a cuadro en la que, en apenas tres minutos y medio, la investigación geométrica se funde con una imaginación desbordante. El resultado es una suerte de cubo mágico deconstruido y puesto a desfilar pacientemente a lo largo y ancho del encuadre. Viboritas sin rumbo, enfrentamientos cromáticos entre ejércitos cuadriculados, mosaicos titilantes y ruinas que se transforman en obeliscos, entre muchas otras cosas, componen la puesta en escena de un film que el propio Bras propondría

retrospectivamente como ejemplo de “lo más sencillo que se pueda realizar” cinematográficamente. Cinismo o modestia de lado, la declaración minimizadora de Bras es, en realidad, una exaltación de un proceso creativo apoyado sobre la base de la naturaleza elemental del cine: la recomposición del movimiento mediante la sucesión de imágenes estáticas. Lo más asombroso de La danza de los cubos ya no será, entonces, de acuerdo a su realizador, la delicada maestría de sus movimientos, sino la sencillez de los procedimientos puestos en juego detrás de cámara.

Años antes que Bras, Iturralde [quien firmaba sus creaciones como VAIR debido a su nombre completo, Víctor Aytor Iturralde Rúa] dio vida a un bestiario único y entrañable, rayando y coloreando principalmente en silencio, expectante de ese momento en el que la animación escapa a la prisión de la lógica y sin demasiadas expectativas en torno a la difusión y exhibición de su cine. En todas sus películas miniatura, la situación “argumental” inicial –que puede tratarse de una referencia espacial, como en el caso de Puna [1954]; animal, en Duerme liebrequita [1956]; o social, en Híc!... [1953] y en su clásico Petrolita [1958], que ofrece una historia abreviada del petróleo realizada en 35mm cinemascopé– es súbitamente tomada por asalto por una subjetividad caprichosa dispuesta a privilegiar la diversión a través de un punto de vista ágil e imprevisible. Ese protagonismo subjetivo se establece con claridad desde sus comienzos con Ideítas [1952], un film que podría





considerarse autorreflexivo en su estructura derivativa, en el que el argumento no es otra cosa que un desfile de formas y cuerpos encadenados intuitivamente. Pequeñas ideas llevadas a cabo con gran soltura a lo largo de un minuto, el film comienza su trazado colorido con un conjunto de líneas y figuras geométricas que dan paso a aviones sobrevolando tormentas de fuego cruzado, cuerpos celestes, relámpagos y viboritas hasta el desenlace en el que un cuerpo acéfalo –el protagonista “humano”– hace de una pelotita roja nada menos que su cabeza para luego metamorfosearse en la letra “f” del cartel de “fin”.

Realizada dos años más tarde, *Piripipi* (1954) comparte y expande el énfasis en

ese carácter transformativo de la animación. El film, de dos minutos de duración, tiene el aspecto de una secuela de *Ideitas* en la que su personaje protagonista sigue adelante con su metamorfosis mientras se topa con una sucesión de objetos a la velocidad de la luz [no sorprende que una de las acepciones en lunfardo del título del film sea “ametralladora”]. Figuras geométricas, una pareja de bailarines escuálidos, un conductor de monopatín, un fósforo que se enciende, paraguas, un cazador de aves, anteojos, una multiplicación matemática misteriosa: el elenco de *Piripipi* pertenece al mismo universo autoconsciente (“¡ya falta poco!”, sugiere un texto en pantalla cerca del final, como pidiendo clemencia a su espectador), irreal y mágico de todo el cine de Iturralde, aunque el despliegue formal sea mayor y más demandante. Aquí, no sólo el trazo y la recomposición de los movimientos naturales son más fluidos, sino que su telón de fondo, esa antigua base negra constante en la que el cineasta rayaba sus dibujos, es ahora intercalado con un torrente cromático de tintas y manchas aplicadas sobre película transparente en la que se complejizan las relaciones de figura y fondo de sus films anteriores.

En ambas películas de Iturralde, como en el resto de su filmografía, independientemente de sus características puntuales, el interés central yace en resaltar el costado más primitivo e ingenuo de la tradición del cine animado; como si el cineasta hubiese llegado a la conclusión de que lejos de designar estándares de calidad estos términos sugieren una postura frente a las posibilidades de creación. De una artesanía rampante, todoterreno, su cine –en cierta forma también el de Bras– trabajó con lo mínimo indispensable (sin cámara ni sonido, reciclando película subexpuesta como lienzo oscuro para rayar sus animaciones o removiendo por completo la emulsión para aplicar sus colores sobre la base transparente) hasta que esas mismas condiciones de producción quedasen en segundo plano ante el devenir hipnótico de la animación. De la misma manera, el anhelo con el que Bras decidiría abrir su libro *Formas de hacer cine animación* (mediante una frase de Robert Bresson) no sólo condensa este sentido personal de la independencia cultivado por ambos cineastas, sino que también lo proyecta hacia el futuro: “El porvenir del cinematógrafo –dice Bras en la voz de Bresson– pertenece a una raza nueva de jóvenes solitarios que filmarán poniendo su último centavo sin dejarse poseer por las rutinas materiales del oficio.”

Desde la época en la que Iturralde y Bras alcanzaran mayor notoriedad hasta la actualidad, el panorama de la animación experimental argentina ha estado relegado a la aparición esporádica de cineastas que, de alguna manera u otra, con-



tinuaron la exploración de ciertos aspectos de la música visual artesanal delimitada por estas prácticas afines pero diferenciadas de ambos pioneros. La razón principal es que tanto uno como otro ejercieron durante su época una influencia directa sobre la mayoría de los cineastas interesados en un abordaje experimental a la animación, por más fugaz que este fuera. Tal es el caso de Sameer Makarius, fotógrafo y artista plástico egipcio radicado en el país desde la década del cincuenta y fundador, entre otras cosas, de los grupos ANFA [Artistas No Figurativos Argentinos] y Forum, Fotógrafos Contemporáneos.

Amigo personal de Iturralde luego de que éste asistiese a una de sus contadas proyecciones, Makarius realizó un puñado de films breves que, si bien no podrían considerarse obras terminadas, dan cuenta de un movimiento común interesado en las posibilidades del cine como forma artística original alejada de las convenciones representativas. Dentro de este pequeño corpus presentado públicamente como complemento de sus trabajos fotográficos y, especialmente, de su serie de diapositivas intervenidas “Proyectogramas”, *Begin* es probablemente la que guarda mayor relación con las exploraciones en torno al cine como música visual. El film de apenas un minuto de duración, estrenado en 1953 en el entresuelo de la galería Galatea, es un estudio animado a partir de líneas, figuras geométricas y todo tipo de entramados realizado sin cámara mediante el rayado de película negra de 16mm y su posterior coloreado con anilinas rojas, verdes y azules. A primera vista, *Begin* se asemeja a uno de los films iniciales de Iturralde, realizados por esos mismos años, aunque en realidad la indagación cinematográfica de Makarius no parece interesada en establecer un vínculo con su espectador capaz de permitirle traspasar la naturaleza abstracta de sus procedimientos. Por el contrario, mientras Iturralde derriba lo que según su punto de vista son obstáculos materialistas en el camino de sus entretenimientos imprevisibles, Makarius los intensifica destripándolos de cualquier tipo de esbozo narrativo y musical. Aquí, el cultivo de un cine construido a partir de los límites mismos de la simplicidad es llevado hasta sus últimas consecuencias: rayas de colores sobre película negra como exploración de la luz en movimiento. Responsable de una mirada fotográfica lúcida de gran fuerza poética y de una obra plástica inclinada hacia el expresionismo abstracto, Sameer Makarius abordó el cine hecho a mano como si se tratase de un puente, como una suerte de eslabón perdido entre ambas tradiciones con el propósito de acercarse lo más posible al grado cero del arte cinematográfico.

Sin embargo, de todos los nombres que encajan en la descripción de esa “raza



nueva de jóvenes solitarios” proyectada por Bras hacia el futuro, el del cineasta tucumano Bernardo Vides Almonacid es, sin duda, aquel en donde la animación parece ser un territorio definido de creación más que una práctica transitoria reducida a uno o dos films. Prolífico y con una filmografía que incluye documentales sociales y animaciones tradicionales, Vides descubrió el cine de animación experimental de la mano de Iturralde, quien rápidamente lo puso en contacto directo con las técnicas alternativas de McLaren. Pasaría poco tiempo hasta que el propio animador escocés lo felicitara luego de ver su primer film, *Tango* [realizado en la década del ochenta y actualmente perdido], enviado postalmente por Vides. A cambio, McLaren ofreció valiosas indicaciones que el cineasta tucumano pondría en acción para realizar su cortometraje *El argumento* [1980s], el relato –en clave *pixilation*– de un hombre y su lucha por llevar a cabo una tarea cotidiana mientras los objetos de su escritorio se sublevaran.

Entre mediados de los años ochenta y principios de la primera década del nuevo milenio, Vides se enfocó en la producción de un cine sin cámara dibujando directamente sobre película transparente de 16mm con un plumín y tintas de colores. Prácticamente todos los films breves realizados con esta técnica están contruidos a partir de la característica central de la música visual, interesada en provocar una confusión consciente mediante la cual el espectador no pueda asegurar estar “escuchando una imagen o viendo una música”, según palabras de

Vides. A diferencia de los films musicales de Bras, Vides trabaja predominantemente con música tradicional argentina y limítrofe, lo que le da a su serie de films dibujados a mano un matiz de antología folclórica. De esta manera, todos estos films, desde Malambito de las tablas hasta Chacalambo y La doble, establecen una correlación precisa entre lo que se oye y se ve, pero ya no sólo desde el punto de vista rítmico sino también iconográfico. En La cumparsita y Taquiña, dos de sus films más logrados, el tango de Gerardo Matos Rodríguez y la cueca de Jaime Torre del título, respectivamente, son complementados por sus imaginarios visuales. Una pareja de bailarines, bandoneones, pianos, el obelisco porteño, un farol de calle –en el caso de La cumparsita– y la cordillera norteña, cactus, ñandúes y diseños visuales de los pueblos originarios de la región –en el caso de Taquiña– componen el primer plano visual en tinta negra. Detrás, sobre la base traslúcida de la película, ambos films dejan ver una suerte de danza cromática compuesta por al menos dos trazos definidos de tinta que atraviesan el encuadre verticalmente a lo largo de toda su extensión. Más que un simple telón de fondo coloreado, como es el caso en gran parte de la obra de Iturralde [cuyo film Puna, igualmente

inspirado en el paisaje norteño, permite interesantes puntos de comparación con Taquiña], la presencia independiente del color abre un segundo campo de imagen que otorga la sensación de profundidad de campo a lo que en realidad no es más que un dibujo en dos dimensiones. El resultado es una sincronía audiovisual en la que lo oído parece traducirse rítmicamente en estallidos de color y, a su vez, de manera temática en los dibujos trazados con rigurosidad en tinta negra.

La maestría huidiza del procedimiento de Vides, oculta bajo la idea de un cine directo y despojado de todo lo accesorio, señala una vez más hacia una investigación de las formas posible mediante las limitaciones [técnicas y económicas] enfrentadas por este grupo de cineastas a lo largo de las distintas épocas del cine argentino. Al igual que Iturralde y Bras antes suyo, Vides vislumbró las posibilidades del cine sin cámara de la manera más literal posible, luego de la avería de su filmadora. Lo que él consideró una salida de emergencia sería, en definitiva, lo que terminaría por dar forma al período más destacado de su filmografía. Al igual que sus antecesores locales y del resto del mundo, Vides descubriría –se podría decir casi por accidente– que el color y la forma no sólo no eran patrimonio exclu-



sivo del proceso fotográfico, sino que todo intento genuino por aproximarse a su expresión más pura partiría del hecho de saltarse ese mismo proceso básico del cine. En relación directa con este descubrimiento de la animación experimental sin cámara, P. Adams Sitney afirmó que “la aplicación directa de pintura sobre la superficie del film transformó la dinámica del cine gráfico. El color podía resultar más vívido que con un proceso fotográfico; los diferentes tipos y densidades de la pintura abrían una gama de texturas hasta el momento ignorada; y, sobre todo, los problemas de forma, escala y de las ilusiones de perspectiva que los primeros cineastas gráficos habían heredado de su tradición pictórica y fotográfica podían ser enmarcados por imágenes que permanecieran planas sobre el plano de la pantalla y evitaran el contorno geométrico”. La relevancia de la declaración de Sitney sobre el “cine gráfico”, término acuñado por el autor para referirse a un tipo de animación absoluta que incluye al cine sin cámara y a la música visual, radica en desplazar el eje de atención a la hora de reflexionar sobre esta práctica que se remonta hasta los principios del cine [si se tiene en cuenta que toda incursión temprana en el cine a color –desde el coloreado hasta el teñido y el virado– fue realizada a mano o por fuera de los procesos fotográficos]. Contrario a lo que sucede con la mayoría de las reflexiones de los propios cineastas, basadas en la cuestión artesanal como medida económica (como en el caso puntual de Vides y su cámara rota), Sitney ofrece una puesta en valor universal de estos procedimientos al compararlos con los del cine tradicional y exponer sus ventajas.

Por su parte, en su Rosario natal, Bras tuvo un taller de animación que funcionó hasta el final de sus días como una usina de dibujantes y animadores jóvenes tras las pistas de esas ventajas. Uno de los discípulos más comprometidos con la causa animada, Pablo Rodríguez Jáuregui, realizó varios films en la tradición de su maestro junto a Esteban Tolj y Mariana Wenger bajo el nombre colectivo de Nibelungos. Realizados en el por entonces casi extinto formato de Super 8, los siete films que el grupo terminaría entre 1984 y 1986 son un catálogo de las técnicas aprendidas de Bras, desde el dibujo animado clásico en dos dimensiones hasta el pixilation y el cine sin cámara. Dentro de estas últimas dos corrientes aparecen las muestras más evidentes de la deuda de los Nibelungos a su maestro. En Una de arena (1986), el trío animó cuadro a cuadro una serie de figuras geométricas sobre un piso de arena. El desarrollo del film sigue un sencillo relato que busca establecer las diferencias de comportamiento (sus movimientos) entre una pareja de esferas y una de cubos al desplazarse libremente por la superficie granulada que compone el espacio único de la acción. Un año antes, el grupo había realizado Sin cámara mediante la aplicación de letras transferibles y pequeños diseños

con tinta roja sobre un rollo de película transparente. La película, tal vez la más cercana a Bras en su predominio del concepto por sobre la técnica, es una nueva exploración del materialismo minimalista de la animación experimental argentina en la que el cine es generado a partir de elementos ajenos a su órbita. Si en el cine pintado y rayado a mano de Iturralde, Bras, Makarius o Vides la cámara era dejada a un costado para privilegiar la impresión del pulso y trazo mismo del cineasta sobre la película, en el caso de Sin cámara el proceso creativo se reduce [aún más] a la aplicación metódica de letras autoadhesivas sobre la superficie diminuta del fotograma de Super 8.

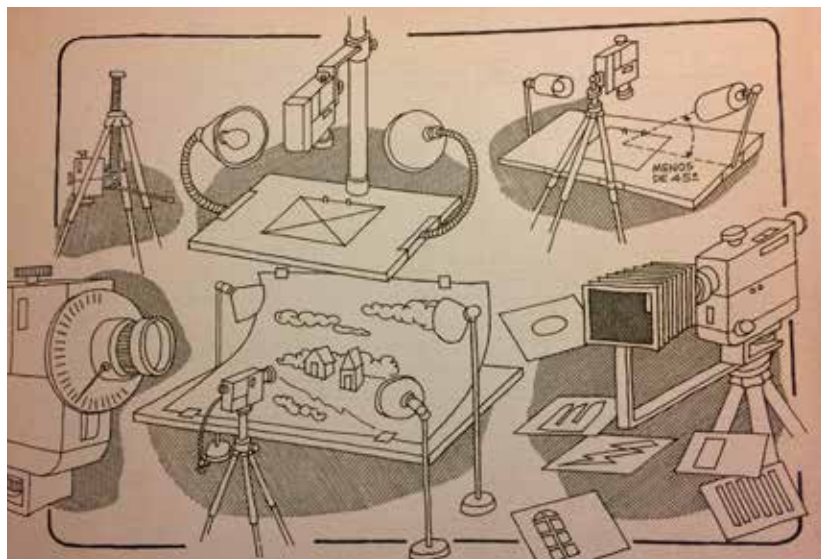
Esta reapropiación de instrumentos o procedimientos foráneos para fines cinematográficos puede observarse de manera más contundente aún en sin título (1982), de Gabriel Romano. La única película experimental realizada por Romano [que haría carrera como camarógrafo televisivo] es, al igual que Sin cámara, un film construido sobre la naturaleza gráfica del lenguaje, aunque mediante un procedimiento más radical. En este caso, Romano introdujo la tira de película Super 8 negra en una etiquetadora manual de cintas para “imprimirle” –mediante la presión directa sobre la emulsión– todos los caracteres del alfabeto de manera transversal. El resultado, por momentos tan hermético como hipnótico, es una procesión vertical de letras y números vistos de costado que ocupan la totalidad del fotograma. Para enfatizar la naturaleza material y mecánica del procedimien-





to, Romano acompaña su abecedario cinético sin sonido alguno, pero con una serie de rayas improvisadas [que por momentos dan la impresión de formar parte de una frase que el cineasta ha escrito también transversalmente sobre la emulsión] y quemaduras provocadas mediante la detención del film dentro del proyector. En cierta forma, sin título parece un film más cercano a la tradición del cine estructural o materialista, en la que la reflexión formal sobre el dispositivo cinematográfico es conducida hasta sus últimas consecuencias mediante un plan de acción predeterminado [en este caso, hacer correr todo el rollo de película por dentro de una etiquetadora de cinta]. Sin embargo, la fuerte base manual y la clara intención lúdica e improvisada de la película de Romano ilustra en mejor forma la evolución creativa del cine animado a mano con aquellos materiales a disposición.

De una manera similar, los mayores ecos en el nuevo milenio de la tradición artesanal iniciada por Iturralde y Bras en el campo de la animación experimental han provenido, paradójicamente, de formas cinematográficas no exclusivas de la animación. El motivo principal de esta apertura actual responde a que la supervivencia y readaptación de estos procedimientos directos se inscriben dentro del resurgimiento de las técnicas analógicas como acto de resistencia [manifiesto o no] frente al escenario digital dominante. En este contexto, es cada vez mayor el número de cineastas que adoptan técnicas y procedimientos de extrema artesanía para reafirmar la naturaleza manual y mecánica de la



tecnología cinematográfica. Esto explica el porqué del ligero cambio del concepto de “cine hecho a mano” en la actualidad, el cual ya no supone exclusivamente la antigua estrategia predominante de saltar el proceso fotográfico en busca de una elaboración plástica o gráfica de imágenes en movimiento, sino que evidencia una expansión hacia procedimientos manuales más híbridos y complejos.

Un rango posible de esta ampliación del campo de acción y de las herramientas del cine de animación experimental puede verse con claridad en los films *Triplete Plástico* (2015), de Ignacio Tamarit, y *Locomoción* (2016), de Ernesto Baca. Si bien ambos cineastas han realizado films que se vinculan estrechamente con las técnicas del cine sin cámara de McLaren introducidas en el plano local por Iturralde y Bras, es en estos dos films donde esas técnicas pasadas son revisitadas y aplicadas dentro de un contexto interesado en llamar la atención sobre las posibilidades táctiles y fotoquímicas de la película cinematográfica. La película de Tamarit se construye a partir de un montaje frenético de fragmentos de entre tres y cinco fotogramas (pese a haber planos de mayor duración) provenientes de descartes de películas comerciales, filmaciones caseras anónimas y material intervenido por el propio cineasta [mediante tintas, rayas, decoloraciones y caracteres transferibles sobre la película]. El resultado es una colisión audiovisual de apenas noventa segundos de duración que, en su disrupción milimétrica subliminal, obliga al espectador a concentrarse en la forma global del film más que en sus miles de partes. Súbitamente, el propósito del film animado experimental parece haber mutado hacia una forma más críptica. Tamarit define a *Triplete Plástico* como “una apología al acto de empalmar” construida a partir de bloques de imágenes y sonidos; una idea que apunta al rol del cineasta como artista de collage y no tanto como animador. Este viraje del centro de atención de la película de lo que sucede dentro del encuadre –en cada fotograma– a lo que sucede en la tira misma de película –a lo largo de toda su extensión– es un rasgo esencial de los casos más ejemplares del cine de animación experimental reciente. De esta manera, en oposición a lo que sucedía en los films anteriores de esta tradición, películas como *Triplete Plástico* apelan a los conocimientos de la naturaleza técnica del cine de su espectador para poder ser experimentadas en toda su dimensión.

*Locomoción*, la película de Baca, es otro ejemplo de collage fílmico en el que el cineasta ya no se compromete activamente en el proceso meticuloso de animación cuadro a cuadro, sino en el que el resultado de sus procedimientos creativos será un tipo de film animado más formalista, caracterizado por el desfile

horizontal de recortes de tiras de película de 8mm y Super 8 por la pantalla. A primera vista, este cambio de enfoque repercute en las posibilidades narrativas; motivo por el cual tanto el film de Baca como el de Tamarit se describen a sí mismos a través de sus técnicas artesanales de manufactura y ya no mediante un esbozo argumental, por más sucinto que éste sea. Según su director, entonces, Locomoción se comprenderá mejor al saber que la misma tiene que ver con el “copiado de películas de Super 8 y 8mm en forma transversal sobre emulsión color en formato de 16mm [en la que] las fugaces apariciones de las perforaciones y algunas imágenes [...] asemejan la visión de un tren pasando a toda velocidad”. Es probable que este énfasis propuesto por Baca para ver a Locomoción como un acontecimiento físico [y no tanto temporal] se deba a que, al igual que el film de Tamarit, éste se sitúa en la encrucijada del cine animado y del found footage; una tradición interesada en la reutilización de imágenes cinematográficas entendidas predominantemente como materialidad apta de ser recortada y remontada dentro de cualquier contexto. Al llamar la atención sobre su ensamblaje físico –ya sea a través de empalmes, como en Triplete Plástico, o de impresiones por contacto, como en Locomoción–, este tipo de films sin cámara confirman una intención escultórica tan innovadora como problemática. A diferencia de los viejos objetivos plásticos de la música visual, interesados en una fluidez capaz de ocultar su construcción fragmentaria, films como los de Tamarit y Baca [de los que se podría afirmar que bordean una segmentación casi frankensteiniana] llevan consigo la aceptación del riesgo de que la mejor manera de captar todas sus sutilezas ya no sea mediante su ritmo natural de proyección, sino a través de su inmovilidad. Dicho de otra manera, se trata de un tipo de construcción cinematográfica que cuanto más detenidamente se la observe, más detalles brindará sobre sus particularidades creativas [contrario a lo que sucedía con los films precursores, en los que era precisamente el movimiento el que otorgaba sentido al procedimiento llevado a cabo por los cineastas]. De ahí que tal vez la paradoja definitiva de la evolución del cine de animación experimental en la actualidad radique precisamente en aceptar un ataque tan rotundo a su principio esencial: proponer que la inspección detenida de un film –como si se tratara de un objeto artístico estático– pueda ofrecer una reflexión cinemática más profunda que como una verdadera película en movimiento.

Lo curioso, en realidad, es que aquello que permite relacionar los sucesivos estilos y figuras de la animación experimental a través de las décadas tiene que ver, ante todo, con una filosofía que corre subterránea e independientemente del desarrollo técnico y tecnológico del cine. Esa filosofía artesanal [por llamarla de alguna man-

era] que en determinados casos parece sustentar procedimientos antagónicos es la que ha sostenido el énfasis en el concepto de un cine personal hecho a mano de la manera más directa posible. Sin dejarse avasallar por la técnica ni por los recursos a disposición –lo que no significa que estos sean films sencillos o poco ambiciosos–, todos los resurgimientos de la animación experimental argentina confirman la misma postura lúdica y desprejuiciada frente al proceso creativo al mismo tiempo que prolongan el sendero iniciado por Iturralde y Bras hace más de medio siglo atrás.

De esta manera, lejos de los grandes temas y toda pretensión, las películas experimentales de ambos cineastas se las arreglaron para ocultar su complejidad bajo un aspecto inofensivo, que por momentos bordea orgullosamente lo infantil, en el que el color suaviza las rayas sobre la emulsión de la película cinematográfica y la banda sonora se filtra por las grietas de ritmos visuales radicales y disímiles. Figuras luminosas y despreocupadas por el éxito, sus investigaciones y avances permanecen hasta el día de hoy inigualados en la historia del cine de animación argentino, aunados bajo una ética artística que no responde a otra cosa que un llamado personal emparentado a aquello que destacó el cineasta Stan Brakhage en su famosa defensa del amateurismo: estamos ante una práctica mucho más real y honrada que aquella realizada a cambio de dinero, fama o poder. Se trata, en última instancia, de algo vivo, ejercitado y resguardado a diario. Sería apropiado decir que Víctor Iturralde y Luis Bras dejaron de lado todo lo accesorio en su persecución de “un cine ‘oxigenado y libre’ –como señalaría Bras al final de su libro–, aquel que se propuso con imaginación y belleza”.

## CAPÍTULO 7

# EXPERIMENTACIÓN Y RENOVACIÓN CATÚ, ALVENTOŞA, FELDMAN Y BRÓCCOLI

## Catú, un mundo a do a descubrir

*Por Christian Aguirre*

Y en el principio fueron los chocolates y los dulces. Insólitas criaturas como Momias y nativos que clamaban por sus caramelos Sugus y una niña anunciando con total dulzura un chocolate legendario: es de "Suchard". En un furioso blanco y negro, sin existencia de grises. La otra etapa artísticamente definida es la marcada por el "azote" psicodélico de El Submarino Amarillo [Yellow Submarine, George Dunning, 1968]. Inspiración multicolor que desarrollará a fines de los 70 y principios de 80's.

Arcos iris, rayos, lluvias de colores se complementarán en una animación vertiginosa, y ultra pop, que se aggiornará a los colores "neón" de la década ochentosa. Como ejemplo las publicidades de los barras de chocolate Tubby 3 y Tubby 4, sumando técnicas sorprendentes, por ejemplo el recorrido del gatito de Eveready : un traveling en plano secuencia.

Nos referimos al mundo animado de uno de los mayores exponentes de la animación en argentina: Catú, nombre artístico de Jorge Martín [San Isidro, 1939]. Sus inicios fueron la pintura y el grabado [1957-59], luego la entrada al mundo fantástico del dibujante y humorista Landrú en la demencial revista política Tía Vicenta. A partir de 1960 se inicia su carrera con su empresa de animación

Catú formó junto a otros artistas de los 60, un dream team de la animación argentina: Oscar Desplats, Alberto del Castillo, Ubaldo Gallupo, Miguel Nanni, animadores que se acercaron a la creación de una animación argentina con estilos



y personajes propios, que se instalaron en el imaginario colectivo: las ardillitas de ginebra Llave, los alemanes de cervezas Bieckert, el niño de chuavechito, el diablo de las cocinas, estufas y calefones Orbis, los gatitos de Yelmo, el pequeño Pluma Pluma, las perritas salchicha de Viena, los mosquitos y cucarachas de los insecticidas Raid, vigentes por décadas y tantos otros. Y se produce una constante en de la historia de la cultura argentina [en este caso animadores] que al no tener los elementos correspondientes, los crean. Ellos crearon su animación, sus medios y sus escuelas.

Si bien hubo pioneros y héroes de la animación argentina, como Quirino Cristiani y Juan Oliva, quienes también de la nada, crearon obras de animación, estábamos lejos de definir un estilo propiamente dicha argentina.

Los cortos de Catú que nos convocan tienen como inspiración dos vertientes principales: el estudio norteamericano, originado por un grupo de disidente de la Disney, UPA [United Productions of América, 1943-1970], dirigido por Stephen Bosustow. Y por otro el canadiense NATIONAL FILM BOARD [NFL, Ottawa, 1939] de Canadá. El primero, una aventura independiente que, pese a su estilo distante de los cánones comercialmente aceptados, el mercado aceptará por bastantes años su rebeldía estética.

Para el segundo, será una política de estado que continúa hasta nuestros días. En una charla con unos de nuestros máximos exponentes de la animación independiente argentina, Víctor Iturralde Rúa nos comentará que al visitar los estudios canadienses, hay un cuadro gigantesco por cada uno de los animadores que aportaron vida y obra al proyecto cultural-estatal.

Catú recoge el guante artístico de estas dos corrientes artísticas y las transforma a su estilo de animación.

La otra vertiente es el social: nutrida sintonía con las ideales y pensamientos de los años 60. Para Catú no pasará desapercibido esta vertiente “revolucionaria” La crítica al estado alienante de consumo, la falta de individualidad, el sometimiento de las masas, todo cuestionamiento que nace principalmente en la revolución cubana, y nos estamos acercando a una de las máximas de los años 60: la teoría del “hombre nuevo”, una de las máximas del Che Guevara.

Los cortos de Catú rescatados por el Museo del Cine en esta antología son realizados en forma independiente a su obra comercial, al margen de los cánones establecidos. Son una actividad “clandestina”, un arte de libre albedrío. No son botellas

al mar, estos cortos “subversivos”, espejos de una época de cuestionamientos al orden establecido harán escala planetaria en varios festivales internacionales. Serán un camino paralelo al mundo de sus personajes masivos, reconocidos y adoptados por la cultura popular que los aprueba, en el anonimato de autor propia de la publicidad.

Para esta “revolución” animada, sus cortos personales se desprenden de todo canon comercial, aún del propio modelo animación Catú. Las ideas liberales de los '60 se representan en una libertad total creativa y estética.



Compacto Cupé:

En el comienzo, una pseudo descripción sonora y desopilante de elementos mecánicos, parodiando a los innumerables programas de la época al estilo Teles-cuela Técnica. A los segundos, la animación.

El corto comienza con una técnica llamada kinestasis, en donde el movimiento se produce mediante el tablero de animación, con la cámara fija, describe [con un paneo de izquierda a derecha] una muchedumbre “compacta”, del mismo color, sin diferencia entre individuos.

Están ante la presentación de la creación del anticristo al mencionado “hombre nuevo”: la reconversión del ascenso social mediante la creación que mezcla hombre y máquina: El compacto cupé

En el festejo de la inauguración del neo Prometeo colonial, el sonido suplanta a la animación, que castiga, confunde y atormenta en sintonía con la dirección de arte: confusa, una realidad a base de collages y recortes. La representación de esta cultura en sociedad es un tótem deformante, de colores desordenados.

Fondos escuetos, de pocos colores, realzan el protagonismo de los actores animados. No hay que distraerse.

Compacto cupé es el reflejo de un individuo que necesita pertenecer a la clase-casta dominante. El protagonista, una caricatura de persona, pequeña, de color amarillo muy apagado, necesita transformarse en el compacto-cupe:

El patrón lo engaña, lo adormece, le promete convertirse en cupé. Lo convierte en grúa de auxilio, sólo para reparar a los amos. Y así queda.

El hombrecillo queda paralizado. No se mueve más. No hay más nada que animar. No lo merece, al igual que la muchedumbre inicial.

Es la dialéctica del amo y el ciervo: Hegel puro.

### La pared

La Pared es aún mucho más minimalista que compacto cupé, con animación mucho más fluída que redundante en el personaje humano. De fondos prácticamente nulos, muy cercano a la nada misma, que realzan mucho más al personaje protagonista, quien en apenas en segundos ya tenemos toda la información sobre su personalidad. Catú construyó un personaje de inmediato, acelerando el tiempo del corto. Este personaje, ataviado con sombrero y ropa formal, de una algarabía sobrenatural: está a los saltos, divertido, contento, cercano a la felicidad. Recorre un mundo [imaginario?] hecho a su medida, con algunos adornos de la naturaleza. De repente aparece ante él una rajadura de la realidad, un línea divisoria, que produce confusión [también a nosotros]. Al principio es todo juego, moldea esa línea a gusto personal, juega hasta hartarse y la desecha. Hasta que la línea se reconvierte, deja de ser ilusión recreativa para transformarse en una pared, una sombra de todos los tamaños y formas cerrando todo escape posible. No se puede cruzar, no se puede saltar. No hay realidad posible sin la pared. La Pared,

una conciencia clonada de la alienación social. Pero nuestro personaje encuentra la salida.

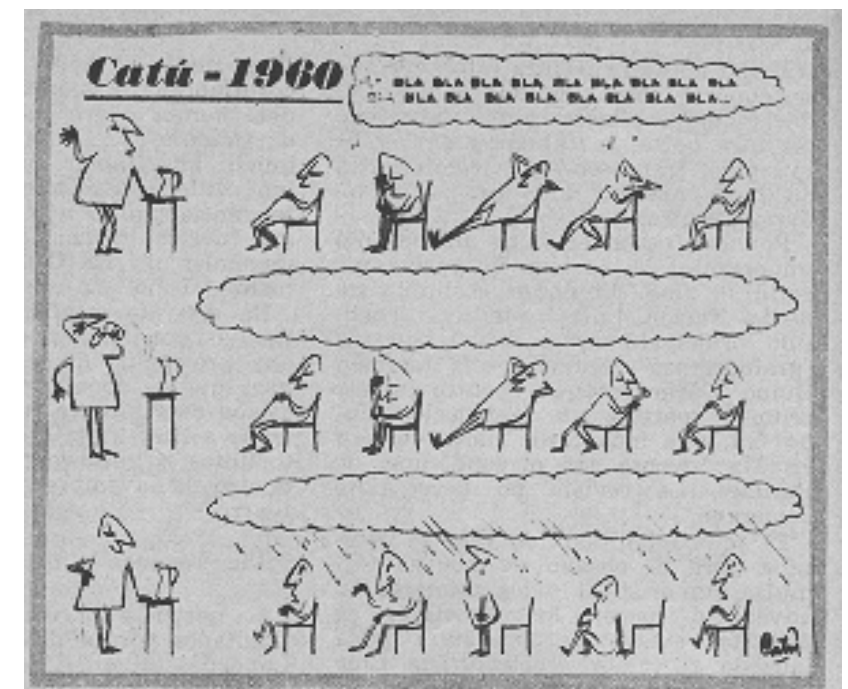
Se despoja de todo lo “material” [simbolizada por su estrafalaria ropa] .

Se convierte en la nada misma [la dirección de arte de los fondos solo permite vernos algo de su original forma humana] y cruza fantasmalmente la pared. Su espíritu del “Hombre Nuevo” no solo logra escapar de La Pared, la derrota.

Los dos cortos son muestras del Ying Yang animado de Catú: el sometimiento social por un lado y el triunfo por el otro.

“Estéticamente, el dibujo animado, con sus despliegues de trucaje, su gran cocina de implementos mecánicos, invita a desligarse de la superficie chata de la realidad. Y el diseño moderno, con su gran poder de síntesis, ofrece esquemas liberados de todo naturalismo, crea una realidad esencial.” Es palabra de Catú.

Los datos para esta nota provienen de la revista “Confirmado”, del 4 de junio de 1965.



## Simón Feldman: la animación como pincel

Irene Blei

Tal vez su pasión por la pintura lo condujo a la animación. Podría ser. Aunque él era categórico al señalar que cuando la imagen cobra movimiento, por breve o sencillo que éste sea, hay narrativa. Así que quizá, el cine mismo lo encaminó en esa dirección, donde pudo detenerse cuadro tras cuadro en la fascinación del movimiento. Realizador y pedagogo del cine argentino, Simón Feldman fue inicialmente pintor y diseñador. Cursó estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes en Buenos Aires y con el pintor André Lhote. Como becario del Fondo Nacional de las Artes, se perfeccionó en IDHEC -Institut des Hautes Études Cinématographiques- y ORTF -Office de Radiodiffusion-Télévision Française-, en París, Francia. Feldman se dedicó con energía a la realización cinematográfica, a la investigación y a la docencia. Desplegó abundante producción en los tres campos, entre los que dividía su tiempo e interés. Cuenta con cuatro largometrajes y un abanico de cortometrajes, distribuidos a lo largo de varias décadas. Sus libros -más de diez-, y numerosos artículos de referencia, fueron cimiento teórico de muchos volúmenes posteriores de otros autores. Tal como hemos dicho alguna vez, linealmente o



no: todos fuimos alumnos de Simón. Siempre sensible a las noticias nacionales e internacionales, sus recortes personales muestran adhesión, críticas y frustración ante las movidas políticas, así como sorpresa e interés por una variedad de temas de índole cultural y social. Sus búsquedas inmediatamente retrotraen al secuestro y desaparición de su hija Laura Isabel, de quien se tuvo certeza sólo en 2009 acerca de dónde y cuándo fue asesinada. Cómo es que un cineasta de su talla, pieza clave de la generación del 60, se enreda en la animación, es una consecuencia lógica cuando se lo ha oído hablar del tema. La destaca entre las artes como un formato para nada pequeño, aún realizada a escala de aficionado. La ha ponderado como recurso estético, narrativo y expresivo con singular predilección. Y consecuentemente se ha valido de ella como pincel por medio del cual pudo abordar relatos que van de lo didáctico a lo emotivo y de lo bello a lo aterrador. Dentro de la filmografía del autor, su tercer largometraje, Los Cuatro Secretos [1976], abre una ventana hacia la producción para niños. Se trata de una película realizada mayormente en animación utilizando recortes. En ella hay intención educativa y cierto humor de la mano de una banda de personajes que viajan. En su recorrido descubren de qué modo los cuatro elementos de la naturaleza -aire, agua, fuego y tierra- interactúan y forman un entramado, que no por cotidiano deja de ser maravilloso. Hay también pasajes animados en algunas de sus obras de divulgación y educativas, tal como las cataloga, y en producciones de otros





cineastas. Resulta muy valioso su aporte como animador en Castela [Biografía de un ilustre gallego], de 1980, dirigida por Jorge Prelorán. Feldman aquilata una serie de películas cortas de animación fechadas entre 1975 y 1984. Mainumbí, concebida como exponente del folclore del litoral argentino, recrea una leyenda guaraní acerca del picaflor, con música de María Teresa Corral y una delicada animación coloreada a lápiz.

Caraballo mató un gallo, relato construido sobre una canción del folclore caribeño, es posiblemente la película con la que más familiarizado está el público ávido de animación. Esto es porque Carlos Loiseau y María Verónica Ramírez lo programaron en varias oportunidades dentro del memorable ciclo Caloi en su tinta. Asimismo, porque un pícaro llamado William Chignoli lo subió a su canal de videos quitándole los títulos originales, como si se tratase de una obra propia realizada en Colombia. La pretendida autoría y procedencia son falsas, y el tal Chignoli, aparentemente, fue cliente de Simón Feldman en algún momento. La deducción se hace a partir de una placa de publicidad con este nombre hallada entre los fotolitos realizados por el cineasta. Ciertamente es lamentable que este timo se haya difundido como cierto. Happy end, basado en Una modesta proposición, de Jonathan Swift, es un cortometraje revulsivo y oscuro realizado en técnicas mixtas de dibujo y recorte. En él Feldman toma la cruel metáfora de convertir a los niños de los pobres en comida para evitar que sean una carga para sus padres o el país, y que de este modo se vuelvan útiles. Más de una vez se relacionó el origen de esta producción con el desgarró emocional ante la desaparición de su hija, ya que sobresale en su filmografía como un grito contenido. Mundo Nuevo es una obra que recorre y versiona el descubrimiento de América a través de grabados, mapas e ilustraciones. Resulta interesante hallar los nombre de Dina Rot como intérprete musical, y de Jorge Martín -Catú- colaborando en la realización artística. El Zorro y los Presumidos es un divertimento animado con recortes. Está basado en una leyenda pampeana contada a ritmo de malambo. Crónicas de Viaje, realizada a partir de grabados de viajeros del siglo XIX, obtuvo el Tercer Premio del Instituto Nacional de Cinematografía.

Cineasta, animador y maestro reconocido, en 1985 Simón Feldman fue designado por concurso como titular de la Cátedra Medios Expresivos I en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. La incipiente Carrera Diseño Gráfico halla en él al profesor ideal para que los estudiantes incursionen no sólo en el dibujo estático sino también en la gráfica cinética. El cuerpo docente se organizó distribuyendo por parejas a los profesores experi-

mentados en animación junto con especialistas en guión y narrativa. El equipo fue gradualmente capacitándose, adoptando ambas variables como premisa de trabajo. Otro de los objetivos planteados por el titular fue promover el uso del castellano en definiciones técnicas, poniendo en circulación denominaciones en este idioma, prefiriéndolas a las tradicionalmente usadas en inglés o en francés. La imagen en movimiento y su lenguaje se estructuraron orgánicamente en esta cátedra construyendo una cierta lógica en común con respecto a la enseñanza de la animación, que hasta el momento había aparecido y cesado varias veces de manera irregular en la educación universitaria argentina. Simón Feldman nació en Buenos Aires el 12 de enero de 1922 y falleció en esta misma ciudad el 16 de octubre de 2015.

