



**Ing. Miguel Lifschitz**  
Intendente

**Horacio J. Ríos**  
Secretario de Cultura y Educación

**Lic. Florencia Balestra**  
Subsecretaria de Cultura y Educación

**Lic. Valeria Boggino**  
Directora Centro Audiovisual Rosario

**Pablo Rodríguez Jáuregui**  
Coordinador de la Escuela para Animadores de Rosario

#### **Centro Audiovisual Rosario (CAR)**

Secretaría de Cultura y Educación. Municipalidad de Rosario  
Chacabuco 1371. (2000) Rosario. Santa Fe. Argentina.  
Tel.: +54 341 480 2545 / 728  
contactocar@rosario.gov.ar  
www.centroaudiovisual.gov.ar

#### **Equipo**

Mariana Sena, Gustavo Escalante, Cristian Cabruja, Marcela Storni, Pamela Gaido, Luciano Redigonda, Patricia Pattacini, Lía Tejeda, Luz Olazagoitia, Alejandro Ghirlanda, Sabina Schroeder, Pablo Rodríguez Jáuregui, José María Beccaría, Sandra Carracedo, Alejandra Cáceres, Matías Cabezuelo y Mariana Valci.

#### **Equipo Escuela para Animadores de Rosario**

*Asistente de coordinación:* Lía Tejeda y José María Beccaría. *Tecnología:* Diego Rolle. *Animé:* Alfredo Piermattei. *Dibujo:* Diego Fiorucci. *Historia de la Animación:* Leandro Arteaga y Diego Fiorucci. *Historia del Arte:* Leticia Santa Cruz y Melisa Lovera. *Teoría del color:* Silvia Lenardón. *Guión:* Luciano Redigonda. *Audioperceptiva:* Sandra Corizzo. *Entrenamiento actoral:* Laura Copello. *Tecnología sonora:* Ernesto Figge. *Historieta:* Max Cachimba. *Animación:* Pablo Rodríguez Jáuregui, José María Beccaría, Germán Malissia y Ariel Papich.

**Compilación:** Pablo Rodríguez Jáuregui

**Ilustración de tapa y separadores:** BK y Basta

**Edición y corrección:** Pamela Gaido y Luciano Redigonda

**Diseño:** Cecilia Garavelli y Florencia Martini

#### **Agradecimientos:**

Fernando Martín Peña, Víctor Iturralde Rúa, Raúl Manrupe, Fernando Kabusacki, Alejandro González, Luis Bras y familia, María José Cubiles Méndez, autoridades y personal de La Isla de los Inventos, personal del Centro Audiovisual Rosario y Horacio J. Ríos.

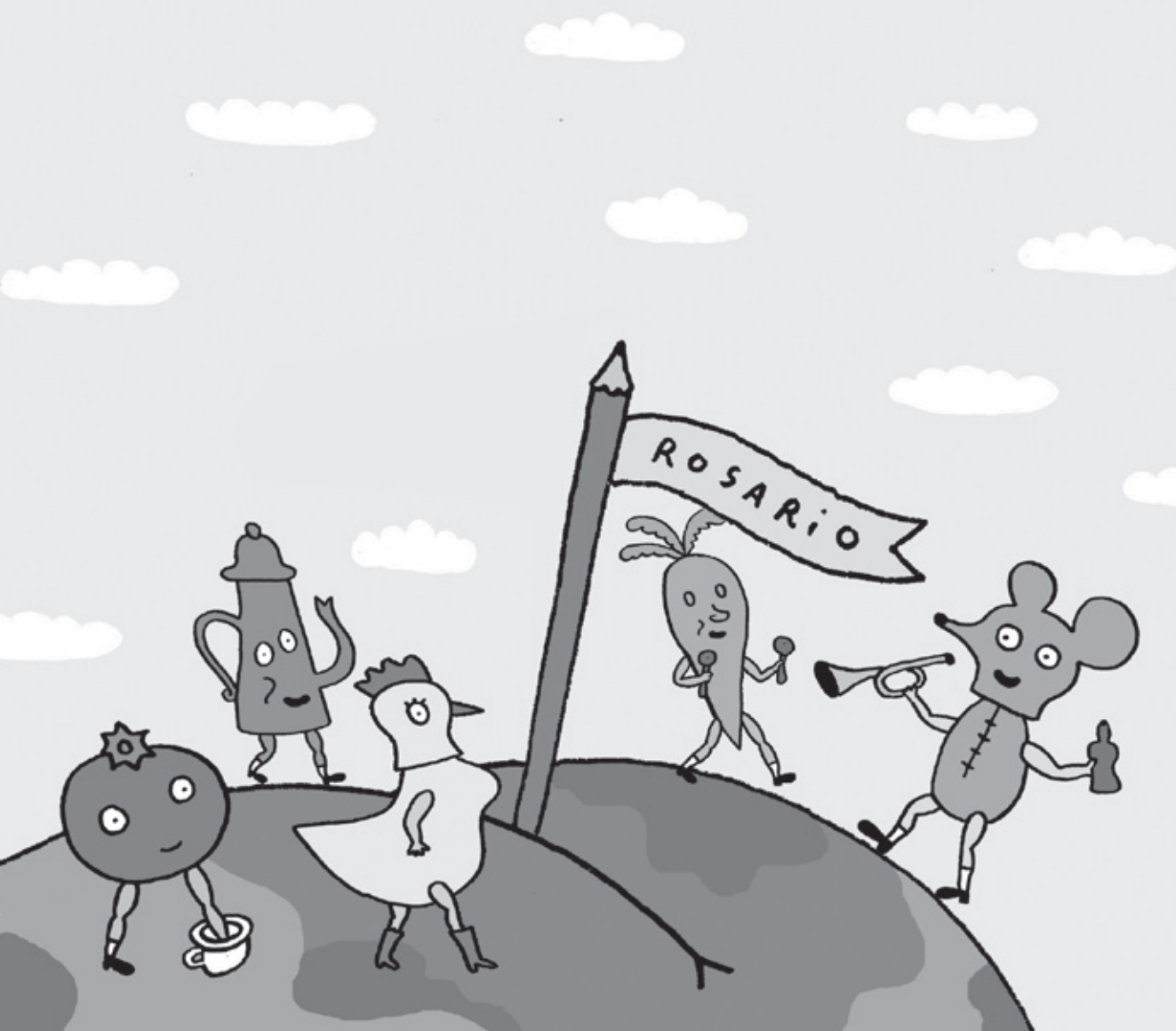
Los contenidos de esta publicación pueden ser reproducidos sin fines comerciales y citando la fuente.

# HACIENDO DIBUJITOS EN EL FIN DEL MUNDO

EL LIBRO DE LA ESCUELA PARA ANIMADORES DE ROSARIO



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO  
Secretaría de Cultura y Educación

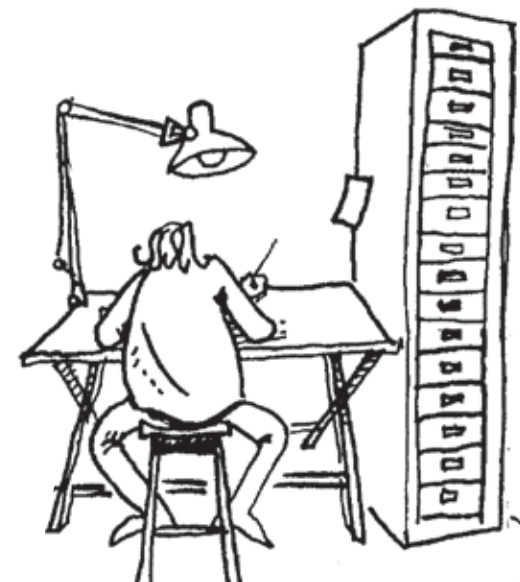


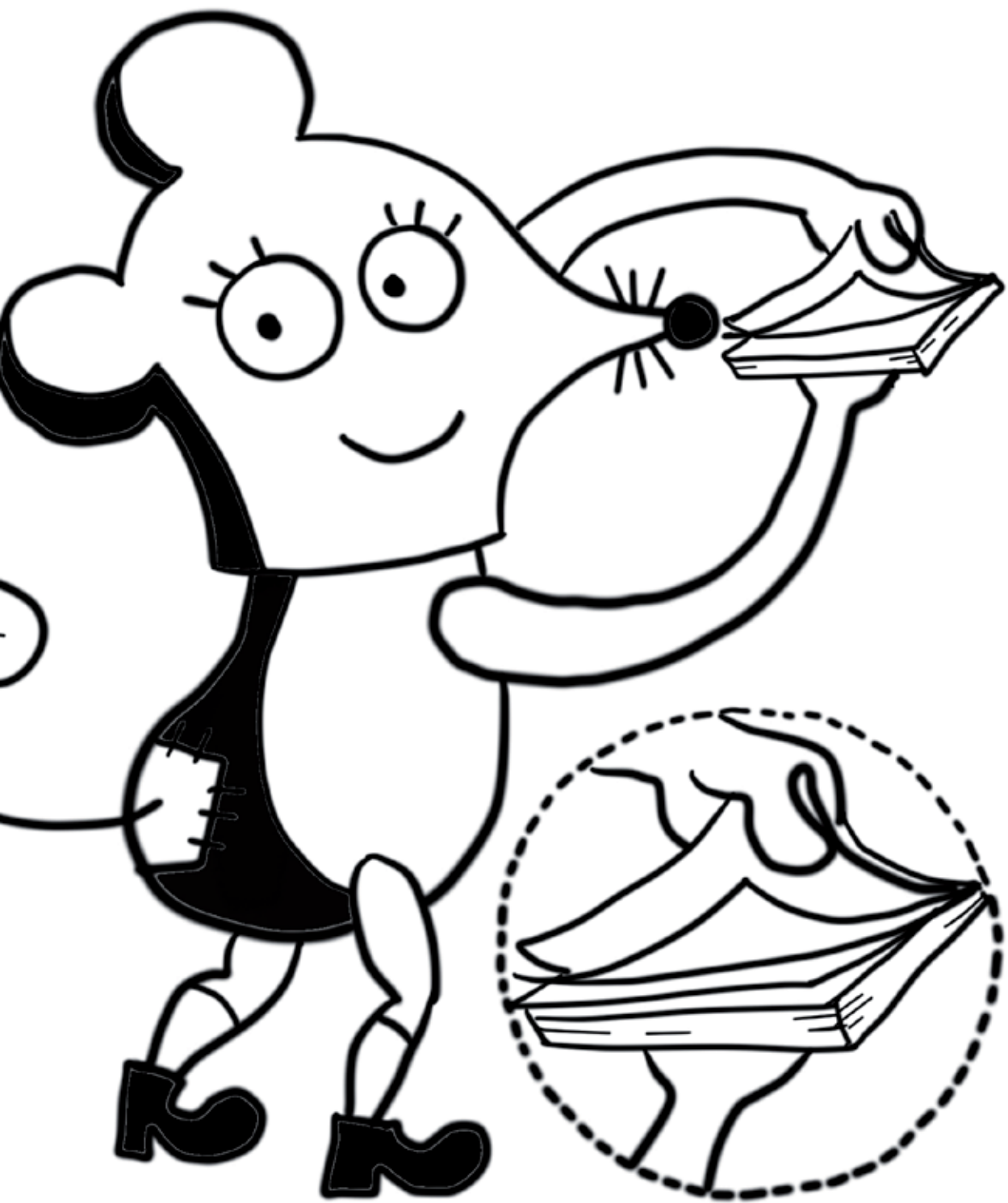
# HACIENDO DIBUJITOS EN EL FIN DEL MUNDO

EL LIBRO DE LA ESCUELA PARA ANIMADORES DE ROSARIO

# ÍNDICE

<b>9</b>	<b>CÓMO SE USA ESTE LIBRO</b>		
<b>11</b>	<b>INTRODUCCIÓN: Información versus experiencia</b>		
<b>15</b>	<b>CAPÍTULO 1: Nuestra historia y contexto</b>		
17	Dibujos animados argentinos ¿Qué es eso?		
20	Rosario, Córdoba y Canadá		
25	Panorama de los dibujos animados rosarinos. Una sinfónica de «hombres orquesta»		
31	La animación en Argentina		
51	Intrínquilis chínquilis! Sobre Anteoquito, Hijitus y Manuel García Ferré		
56	Víctor Iturralde: intuitivo y experimental		
58	Cine para los niños		
<b>65</b>	<b>CAPÍTULO 2: Los dibujitos animados y el cine</b>		
67	Pioneros del dibujo animado		
73	Dibujitos graciosos. Los cartoons de los hermanos Fleischer		
81	Visita a un mundo paralelo		
87	Ren & Stimpy «El derecho a la pasión»		
92	A propósito de Disney		
98	Walt Disney hablando sobre la creación de Mickey Mouse		
99	Charles Chaplin		
99	Chuck Jones sobre la influencia de los cómicos del cine mudo en el cartoon		
104	Buster Keaton		
112	Jean-Claude Carrière escribe sobre Tati		
<b>119</b>	<b>CAPÍTULO 3:</b>		
121	Dibuja		
124	Animación. ¿Y eso con qué se come?		
131	Guión de animación		
141	De cómo funcionan las historietas		
145	El diseño de personaje		
150	Principios físicos aplicados a la animación		
154	Fondo y verosimilitud		
165	Sobre las influencias de estilo en los fondos de Disney y la UPA		
171	Actuación para animación		
178	Animación digital y animación asistida digitalmente.		
189	¿Para qué le ponen música a las animaciones?		





## CÓMO SE USA ESTE LIBRO

Querido lector: lo que usted tiene en sus manos se llama «libro». Tiene un montón de hojas con unas manchitas negras estampadas y, lo más importante, tiene dibujos de mi bello rostro. Les recomiendo que lo agarren con las dos manos y que lo vayan recorriendo de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. En el ángulo superior derecho podrán encontrar una breve animación estelarizada por mí. Para hacerla funcionar, sólo deben usar el dedo pulgar derecho para ir liberando las páginas de adelante hacia atrás. ¡Hasta la vista!



## INTRODUCCIÓN: INFORMACIÓN VERSUS EXPERIENCIA



... «Seguramente mi trabajo no tiene la exquisitez de otros autores. Sí tiene, lo aseguro, la firmeza de querer enseñar todo lo que pude encontrar en mis comienzos y que encontré voluntariosamente, a fuerza de pruebas y más pruebas. Mis labores cinematográficas están impregnadas en la fe de que lo realizado por el hombre creativo, artesanalmente, es difícil pueda ser superado por otros medios, si lleva el espíritu de lo auténtico o la esencia de una buena intención»...

Luis R. Bras  
*Formas de hacer animación, 1990.*

Hace veinte años la Editorial de la Universidad de Rosario publicaba el libro *Formas de hacer cine animación* escrito por el pionero animador Luis Bras<sup>1</sup>.

En la era «pre-Internet» y «pre-vhs», las posibilidades de estudiar o informarse sobre el oficio de la animación en esta ciudad se reducían a unos pocos libros fotocopiados y a eventuales retrospectivas sobre animación «de autor» en el Cine Club Rosario. En ese marco y aún hoy, la experiencia acumulada a lo largo de toda una vida por un animador autodidacta relatada en primera persona es un valioso tesoro.

En la biblioteca de Luis Bras había copias de los libros *The Illusion of Life* de Frank Thomas y Ollie Johnston, una añeja fotocopia de la primera edición de 1948 de *How to Make Animated Cartoons*, de Preston Blair y los libros de bolsillo *Cómo hacer dibujos animados* y *Técnicas de cine animación*, del inglés John Hallas, además de las publicaciones *The Animation Book* y *Norman McLaren*, que fueron obsequiadas a Bras en su visita al National Film Board de Canadá, en 1993.

Hoy en día esos libros que pertenecieron a Bras forman parte de la biblioteca de la Escuela para Animadores junto con nuevos «tesoros» (libros escritos por los propios animadores sobre su experiencia) como *The Animators Survival Kit*, de Richard Williams; *Arte y técnica de la animación* del querido Rodolfo Sáenz Valiente o los fascículos del curso de dibujos animados que Néstor Córdoba publicó en los años '80 en la revista *Pif paf*, autografiados por el autor.

Una mirada superficial a todos esos libros nos permite ver que los contenidos fundamentales, en lo que a técnicas de animación se refiere, permanecen idénticos desde el más viejo al más nuevo y entre autores de distintas latitudes. Una lectura más profunda nos revelará que cada autor nos deja sus consideraciones sobre la potencia expresiva del medio, las búsquedas personales, el trabajo en equipo y las contra-

1 >> Luis Bras. *Formas de hacer cine animación, 1990.*



dicciones de lo que se define como un «arte industrial», cada uno de ellos enmarcados en su propia época y su lugar de pertenencia.

Este libro *Haciendo dibujitos en el fin del mundo* pretende resumir la experiencia reunida durante los primeros cinco años de funcionamiento de la Escuela para Animadores de Rosario<sup>2</sup>. La Escuela fue fundada en 2006 por una iniciativa conjunta del Centro Audiovisual Rosario y la Isla de los Inventos (instituciones de la Secretaría de Cultura y Educación municipal) y un grupo de animadores independientes y autodidactas que, previamente, habían fundado el taller El Sótano en el mismo local donde solía funcionar el estudio-escuela de Luis Bras. Actualmente, a dicho grupo se han sumado egresados de la Escuela, dándose lugar a la conformación de una cooperativa de trabajo<sup>3</sup>. En tal sentido, nos proponemos recopilar opiniones e ilustraciones elaboradas por los docentes de la Escuela sobre los contenidos que se despliegan cada año a lo largo del curso y citar artículos o párrafos de referentes notables que consideramos imprescindibles y esclarecedores.

El objetivo de la Escuela es reunir cada año a treinta dibujantes, interesados en poner sus dibujos en movimiento para contar historias. En una ciudad que no tuvo y no tiene un desarrollo industrial en la producción de dibujos animados y en medio de una acelerada evolución de las herramientas digitales para realizar y distribuir bienes audiovisuales, nuestra apuesta es poner el foco sobre el animador, sus motivaciones, su sensibilidad y su visión particular de la realidad, valorando la diversidad y la condición humana.

Mientras en todo el mundo se producen cientos de horas de animación por día con fines comerciales, didácticos o expresivos y con 115 años de historia de la animación a nuestra disposición, nuestro desafío es descubrir de qué forma la animación rosarina puede ser una realidad sustentable, con una continuidad que nos permita evolucionar y madurar, con carácter y temáticas propias y con sus canales de contacto con la comunidad, que nos permitan sumarnos con nuestras producciones a la construcción colectiva de identidad y cultura. Desde el «fin del mundo» miramos con admiración y respeto tanto a los famosos animadores que desplegaron su tarea creativa dentro de una industria enorme de la cual somos sólo

consumidores y espectadores, como a los animadores «independientes» de diferentes épocas y regiones del mundo que depositaron en sus animaciones artesanales y unipersonales sus más profundas motivaciones e inquietudes convirtiendo a sus obras en inagotable fuente de belleza y emoción.

La información sobre técnicas, estilos, nombres, corrientes estéticas y trucos, está disponible tanto en la biblioteca y videoteca de la Escuela como en la web, en cantidades que exceden largamente lo que cada uno puede estudiar, visualizar y asimilar en sus horas de lucidez y vigilia.

En la Escuela para Animadores, lo realmente valioso ocurre en cada uno de los tableros, cada vez de forma única y por única vez. La posibilidad de construir dibujo por dibujo a un personaje en movimiento que, puesto en la pantalla, parece tener vida, pensamiento y emociones propias. Descubrir cada vez que estos personajes tienen la mágica capacidad de captar instantáneamente la atención y simpatía de los espectadores y que ese personaje es como un recipiente vacío donde tanto el realizador como los espectadores se depositan a sí mismos y se pueden encontrar y reconocer.

---

2 >> Para mayor información sobre la vida y obra de Luis Bras, pionero de la animación rosarina, visitar ([www.luisricardobras.blogspot.com](http://www.luisricardobras.blogspot.com)).

3 >> [www.animadoresderosario.com.ar](http://www.animadoresderosario.com.ar).



# CAPÍTULO UNO

## NUESTRA HISTORIA Y CONTEXTO

Nuestra Escuela existe desde el año 2006. Pero para comprender qué son y qué pueden llegar a ser los dibujitos rosarinos, debemos conocer a todos los valientes pioneros argentinos que comenzaron con este arte hace ya cien años.





## DIBUJOS ANIMADOS ARGENTINOS ¿QUÉ ES ES?

POR RAÚL MANRUPE



En la actualidad, las películas de dibujos animados pasan por un período de crecimiento y aceptación internacional. Es un dato poco conocido que el primer largometraje animado de la historia fue producido en Argentina.

*El apóstol* (1917), del animador Quirino Cristiani, fue producida por Federico Valle y trabajosamente animada, usando miles de figuras recortadas de cartón. Pero hay más datos asombrosos en esta historia. *Peludópolis* (1931), también de Cristiani, es la primera película animada sonora de la historia. Al igual que *El apóstol*, ésta era una sátira política, en la vieja tradición de las revistas de caricaturas (como *Caras y caretas*).

En efecto, la prensa local, por años la más grande en lengua española, produjo muchas revistas de historietas protagonizadas por personajes como Patoruzú, creado por Dante Quintero. Cuando se estrenó *Blancanieves* en 1938, Quintero planeaba imitar a Disney. Así, reunió a un impresionante equipo de artistas y se embarcó en la producción de un largometraje animado en colores. Sin embargo, la Segunda Guerra Mundial y la escasez de material virgen conspiraron contra el proyecto que terminó derivando en el cortometraje *Upa en apuros* (1942), un mojón en la historia de la animación nacional.

Disney visitó Argentina con motivo del doblaje local de Pinocho, Dumbo y Bambi. En aquella oportunidad, reclutó al dibujante Molina Campos para el diseño de personajes.

Desde aquel momento a hoy, virtuosos como Juan Oliva, Burone Bruché, Jorge Caro, Víctor Iturralde y muchos otros echaron las raíces de una industria que conoció la aparición de la televisión en los años '50. Tiempo después, artistas como Alberto del Castillo, Catú, Oscar Desplats, Gil y Bertolini y Oscar Grillo (desde los '70 uno de los más importantes animadores en Inglaterra) alcanzaron altos niveles de creatividad cuando

---

>> RAÚL MANRUPE

*Investigador de la historia del cine y la cultura popular. Autor de Un diccionario de films argentinos I, II y III. Director del largometraje documental Picsa.*

---



los estudios argentinos produjeron más cortos comerciales animados que cualquier país europeo. Manuel García Ferré creó memorables personajes de gran popularidad como *Las aventuras de Hijitus* (1967), *Anteoji-to* y *Antifaz* (1973) y otros. Mientras tanto, en Rosario, Luis R. Bras se destacó por su creatividad y perseverancia desde una actitud artesanal y casi anónima. Sus cortos muestran un especial sentido de la poesía y extrema experimentación. La relación entre la música y las imágenes nunca fue tan cercana como en cortos como *Bongo Rock* (1972), restaurada en 1993 por el National Film Board de Canadá o *La danza de los cubos* (1976). En los años '90, sus discípulos continuaron produciendo una nueva oleada de trabajos animados de carácter independiente. Desde 1999, la animación argentina comenzó a desarrollar una nueva generación de profesionales y creativos que, mezclados con jóvenes amateurs, combinaron animación tradicional y nuevas tecnologías, produciendo cerca de cien cortos animados en formatos de video y web, en tanto las co-producciones con otros países posibilitaron la reactivación de la producción de largometrajes, tales como *Patoruzito*, *Manuelita*, *Cóndor Crux*, *Los Pintín* y *Mercano, el marciano*, con gran aceptación de público en salas de cine.



...«El cine propiamente dicho tiene muchos alardes técnicos capaces de humanizar a las cosas, pero solamente es el dibujo animado el que nos podrá mostrar una humanización completa de cuántos objetos o bichos se nos ocurran. Los animales hablan, los autos se ríen, lloran, se enternecen, se sonrojan, se arrugan, vuelan, se rascan, estornudan... Todas estas acciones son un desafío a las leyes naturales, a experiencias o conductas normales. El animador entra en el mundo del absurdo. Cuanto más absurdo mejor. Dejemos la normalidad para el cine con actores, entremos en la poesía de la imaginación, del color que no es así, de los árboles que no son así, de los seres que no son así. Son como los pensó el animador, que al inventar sus criaturas les impuso una vivencia distinta a obediencia a las leyes de la naturaleza. En esa impertinencia reside el verdadero encanto del dibujo animado. Alguien dijo que era el más grande descubrimiento poético del siglo XX»...

Luis Bras  
*Formas de hacer cine animación*  
 Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 1990.





## ROSARIO, CÓRDOBA Y CANADÁ

POR PABLO RODRÍGUEZ JÁUREGUI.

>> Artículo publicado en la revista *Film*, nº 16 (octubre de 1995).

Alrededor de 1955, en la vidriera de una tienda ubicada en la céntrica esquina rosarina de Córdoba y Sarmiento, se proyectaban los goles del clásico Ñuls-Central intercalados con placas publicitarias animadas con movimientos simples y básicos. Ese fue el primer acercamiento de Luis Bras a la animación.

Un documental de la Disney había entusiasmado a este joven dibujante y creativo publicitario a experimentar con animación. Bras consiguió prestada una cámara de 16 mm que nunca devolvió y por treinta años realizó alrededor de trescientos cortos de animación comercial. La agencia que los produjo no conservó ninguna copia de ellos.

En 1964, Bras descubrió a Norman McLaren entre las variedades que se exhibían en el Cine Club de Rosario y fue amor a primera vista. Las creaciones del escocés le partieron la cabeza. Bras se dio cuenta de cosas que nunca había imaginado, encontrando nuevos retos en el campo de la animación. Sin abandonar su labor publicitaria, también se lanzó a la experimentación. Tomando como material de trabajo películas veladas, las coloreaba y les pegaba hilos y recortes de otras cosas sobre el filme, y no se detenía hasta encontrar un valor plástico en lo que producía. Para poder conservar esas obras, hubiera sido necesario sacar copias antes de proyectarlas pero desgraciadamente Bras nunca contó con los medios necesarios y todo se destruyó.

En 1966, supo que al Primer Festival de Cine Documental y Experimental de Córdoba, organizado por la Universidad Católica de Córdoba, asistiría Norman McLaren. Sin dudarlo, guardó sus «entretenimientos estéticos» en una valija y viajó. No le costó mucho llamar la atención de McLaren, ya que sus preguntas en una conferencia de prensa fueron totalmente específicas. Le mostró sus trabajos al escocés, quien quedó admirado porque Bras trabajaba en fotogramas de 16 mm y super 8 mm, mientras que él lo hacía en los de 35 mm.



Entre 1967 y 1980, Bras siguió experimentado con animación. Según su propia visión, sus películas obedecían a «diversos modos de hacer y ya estas palabras encierran una característica o modalidad» que él intuía como bellamente definida. «Con el apoyo de sistemas tradicionales, por lo menos en su esencia, traté siempre de equiparar ese cine que experimentaba como arte por sobre todas las cosas. La concepción debía ser total. La técnica al servicio de la idea y la creación, de su lenguaje y su comunicación con novedad, con audacia y sensibilidad, con humor a veces y otras con poesía, variando permanentemente los medios de trabajo, extrayendo del mecanismo todo lo lírico que mi temperamento podía concebir, haciendo que el formidable medio de comunicación masiva visual agrade, persuada, distraiga, amenice y retoce el espíritu del espectador»<sup>1</sup>.

Ningún documento ilustra sobre la fecha de realización de sus obras. Para mencionarlas, seguiremos el orden que él mismo indica en su libro:

*Danubio azul*: sobre el tema musical del mismo nombre, se aprecia una trama de rombos y triángulos, sobre la cual pequeños planos multicolores se desplazan, desafiando nuestras convenciones respecto a la representación del espacio tridimensional en el plano. Su duración es de 8' 30", con la técnica del dibujo en cartulinas, sin acetatos. Se utilizaron alrededor de 1800 dibujos.

*La danza de los cubos*: con el fondo musical de un cuarteto para cuerdas de Beethoven, Bras animó 1200 cubos de telgopor forrados de diferentes colores. Los cubos luchan por el dominio del espacio en dos y tres dimensiones, cambiando su color y mezclándose de forma graciosa y complicada.

Las dos obras mencionadas fueron realizadas en super 8 reversible, con sonido magnético, conservándose actualmente esas dos únicas copias con todos los daños que el tiempo y las proyecciones les infligieron.

*Toc... toc... toc*: fue realizada en 16 mm, con sonido óptico. La intención de Bras era lograr «la realización de un trabajo que estuviera en los límites mismos de la simplicidad en cuanto al grafismo, coloreado, al sonido y a su costo»<sup>2</sup>. Para ello, partió grabando en cinta magnética los golpeteos de un lápiz sobre una mesa de madera. Luego los pasó a óptico, reproduciendo-

1 >> Bras, L. Formas de hacer cine animación, *Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 1990, p. 11.*

2 >> Bras, L. Formas de hacer cine animación, *Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 1990, p. 12.*



los a mayor velocidad para obtener golpes más agudos y rápidos y se dedicó a rayar, pinchar, calar, colorear y pegar el negativo velado, haciendo coincidir sus dibujos con la banda sonora. *Bongo rock* es su corto más difundido, que ya contaba con la banda sonora: un rock movedido. También fue realizado raspando un negativo velado. La película tiene dos partes: un primer momento en blanco y negro, donde una pareja baila al son de la música y pasa por distintas metamorfosis; líneas y puntos atrapan la pantalla para luego desaparecer o transformarse en otra cosa. Los grafismos acompañan el ritmo enloquecedor y divertido del sonido, creando situaciones risueñas. Esta primera parte termina con el clásico «fin», pero uno de los personajes se asoma, le da manija a una vitrola y reemprenden la danza, esta vez en colores. Dicha repetición tiene su causa en una anécdota que puede ayudarnos aún más a comprender la filosofía de Bras: el corto original terminaba en la primera parte. Sin embargo, como Bras no tenía copias, envió el material original en 16 mm a un festival de cine en las Islas Canarias. El tiempo pasó y, como la película no volvía, dio su trabajo por perdido y se dedicó a rehacerla, pero en super 8 y en color. Antes de finalizarla, una encomienda desde Canarias le regresó su trabajo original, acompañada de un premio extraordinario del festival. Bras decidió entonces unir los dos trabajos.

*El ladrón de colores* (1982): el proyecto se inició en tridimensión, combinando diversas técnicas para contar la historia de un ladrón que roba los colores a las cosas, dejándolas grises y que es perseguido por un vigilante. Bras fabricó 4000 elementos corpóreos para que, al ser fotografiados, muestren asombrosas metamorfosis, cuerpos sólidos atravesados por otros, personajes planos que se desplazan sobre los objetos, etc. Este filme nunca fue terminado, registrándose alrededor del 75 % de la imagen y nada de la banda sonora.

Por otra parte, *Resultado feliz* tiene un fin didáctico: enseñar en qué consiste un guión de imágenes para animación (*storyboard*). Nos es una animación en sí, sino la filmación de las 120 viñetas de cartulina que relatan un partido de fútbol, visto siempre desde un ángulo cenital. Otro filme de Bras con intenciones didácticas es *Etc.. etc...etc...*, corto mudo en 16 mm color que, intercalando placas aclaratorias,

desarrolla simples normas constructivas para la ejecución de un filme rayado en negativo.

La obra de Bras invita a la comparación con la de McLaren, por su similitud en técnicas y temáticas. Dado el reconocimiento y el papel que juega en la historia mundial de la animación la obra de McLaren, es fácil tomar a Bras como a un simple imitador. Esa postura es indudablemente injusta puesto que su labor posee una ingenuidad y un lirismo propios. Su obra navega entre las cuestiones del tempo, el ritmo, el color y la forma, lo que se mueve, lo estático, lo que se ve y lo que apenas se intuye. La labor de Bras fue totalmente experimental, lúdica y artesanal, trabajando en 16 mm y super 8, mientras McLaren lo hacía en 35 mm. Bras raspaba el negativo y, si cometía un error, era imposible de salvar; mientras que el escocés dibujaba sobre el mismo. Pese a lo fuerte de las coincidencias, más fuertes y rescatables son las diferencias que hacen de Bras un artista con estilo propio.

En 1969, el pionero de la animación rosarina se inició en la labor docente, como titular de la cátedra Laboratorio de Medios Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de Rosario y en la Escuela Provincial de Cine y TV. A mediados de los '70 fundó El Sótano, un taller de dibujos animados en la calle San Lorenzo, también en Rosario. Allí se reunían dibujantes, cineastas, estudiantes de Bellas Artes, titiriteros y toda clase de artistas de la fauna rosarina que deseaban iniciarse en el



arte y la técnica de los dibujos animados. En 1992 Bras fue becado por el Centro de Estudios Canadienses para pasar dos meses en Montreal. Allí estableció contacto con el National Film Board -el equivalente canadiense al INCAA, organismo apuntalado en sus orígenes principalmente por McLaren-, donde le ofrecieron las facilidades de los estudios para desarrollar tres nuevos proyectos. Bras propuso rehacer en 35 mm *La Danza de los cubos* y *El danubio azul* y restaurar el original de *Bongo rock*. A partir de allí, éste es su único trabajo que cuenta con copión, negativo de sonido y varios ejemplares. Su beca finalizó y debió regresar a Argentina, en tanto nunca pudo volver a Canadá para cumplir con sus otros proyectos. Experimentador infatigable, a los 70 años se dedicó a explorar las posibilidades del video y la animación en computadora con un equipo doméstico. Su muerte, en 1995, dejó un vacío en la animación de nuestro país. La voluntad de trabajar en forma absolutamente independiente, sin tener que acreditar el resultado de sus experimentos a ninguna institución o segunda persona, ni tener que rendir cuenta del compromiso (o la falta de él) a ningún movimiento, dejan a Bras cargando con la total responsabilidad de un universo riquísimo, caprichoso y volátil.

Podés ver las animaciones de Luis Bras en:  
[www.luisricardobras.blogspot.com](http://www.luisricardobras.blogspot.com)

## PANORAMA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS ROSARINOS. UNA SINFÓNICA DE «HOMBRES ORQUESTA»

POR PABLO RODRÍGUEZ JÁUREGUI

En su columna El Cairo, del diario *Rosario 12* del 5 de junio de 1992, Roberto Fontanarrosa escribía: ... «La vecina localidad de Buenos Aires está preocupada ante la movida rosarina. Cuando esta columna es consultada sobre las causas de tal movimiento, la respuesta surge fluidamente: acá no hay otra cosa que hacer. Rosario no ofrece mar para salir a pescar pez espada, ni montañas donde acudir a deslizarse en ski, ni una noche de pecado y juego prohibido como para amanecer en mesas de *Black jack*. Por lo tanto lo único que nos resta es reunirnos y abundar en la creatividad, como ya lo manifestó Manuel Belgrano: "En Rosario me siento más creativo" 7/10/18»...

En los hechos, Rosario cuenta con una tradición en la producción de cortometrajes de animación «independiente» desde mediados de los '60. La actividad del animador Luis Bras (1923-1995) y su política abierta y generosa para compartir sus experiencias y descubrimientos propició una nueva generación de animadores con similar actitud ante el oficio: trabajos de riesgo creativo de fuerte motivación personal, donde el capital fundamental son las ideas y el tiempo de los dibujantes y su predisposición a compartir la aventura creativa con sus amigos.

La apertura del taller de animación El Sótano (1996-1998) -instalado en el subsuelo donde funcionaba el taller de Bras-, concentró a dibujantes e ilustradores interesados en incursionar en animación dando lugar aún después de su cierre a una intensa producción animada. La interacción entre estos nuevos animadores, sumada al padrinazgo desde Buenos Aires del programa *Caloi en su tinta* y de promotores y agitadores profesionales como Fernando M. Peña y Fernando Kabusacki, generaron un grupo de producciones con una extraña coherencia.





## PIONERO

La animación rosarina nació «independiente y experimental» por «default». *Default* de industria audiovisual local y *default* de instituciones dónde estudiar el oficio. A principios de los '60, un treintañero Luis Bras -recibido de profesor de dibujo y grabado-, trabajaba en ilustraciones publicitarias para una agencia. En un vistoso ardid publicitario, se usaban las vidrieras de la tienda La Favorita como pantalla para proyectar filmaciones en 16 mm blanco y negro de los goles de los equipos de fútbol locales. Entre jugada y jugada, se intercaban placas publicitarias a cargo de Bras. El inquieto artista comenzó agregando pequeños movimientos a las tipografías e ilustraciones de esas placas.

En los siguientes quince años, ya existente la televisión local, Bras animó para la agencia Camilo Servali cerca de trescientas publicidades, entre las que se encuentran personajes clásicos como el avestruz de Radicura, el gauchito de Paladini y el fúlmine de Desinfectal. Sin embargo, su «punto de no retorno» fue encontrarse en una función del cineclub local con las obras completas de Norman McLaren. Adivinando las técnicas y procedimientos del animador escocés, comenzó a experimentar el rayado directo sobre películas de 16 mm. En 1965, tuvo la ocasión de encontrarse en persona con McLaren en un festival en Córdoba y tener una breve entrevista. De allí salió esclarecido y súper motivado.

En los siguientes años se embarcó mayormente en proyectos de «música ilustrada» en distintas técnicas, destacándose en ellos una ardua dedicación y una fina sensibilidad audiovisual que compensaba la precariedad de los presupuestos y recursos técnicos. Estas películas fueron largamente exhibidas por el mismo realizador durante los años '70 y '80, proyectando las copias originales y únicas por lo cual hoy pueden catalogarse también dentro del «arte efímero». Bras fue además docente en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Rosario y en la Escuela Provincial de Cine y TV (EPCTV), dictando también clases particulares en su taller-sótano, que recibía a los alumnos más inquietos de dichas instituciones. Bras permaneció casi desconocido en Buenos Aires hasta la aparición del programa *Caloi en su tinta*. En 1993, Bras visitó

durante un mes el National Film Board de Canadá donde Norman McLaren había desarrollado toda su carrera. Allí lo motivaron y lo invitaron a quedarse para hacer nuevas películas. Bras se fue prometiendo volver pero nunca pudo hacerlo.

## SEGUNDA TANDA

En 1985 dos alumnos de la recién fundada EPCTV cursaron el taller de Bras. De allí surgió el grupo Nibelungos (Esteban Tolj, Mariana Wenger y Pablo Rodríguez Jáuregui) que realizó entre 1984 y 1986 siete cortos animados en *super 8* en distintas técnicas. Estos cortos (también copias únicas) circularon por festivales nacionales y muestras locales. Alrededor de 1988 el simpático formato de *super 8* falleció, en tanto, la producción de dibujos animados sin dinero se complicó. Algunos intentaron la penosa tarea de editar cuadro a cuadro dibujos filmados en cassettes *U-Matic* para fragmentos de videoclips locales del '88 y '89. Fue recién en 1990 cuando asomaron en Argentina las primeras computadoras con aplicaciones gráficas y la posibilidad de disparar animaciones 2D en tiempo real (en baja resolución y 16 colores). Allí arrancó otra historia.

## COMPUTER LOVE

En 1991 comienza a emitirse por canal 7 de Buenos Aires el programa *Caloi en su tinta*, interesado exclusivamente en la difusión de animaciones «de autor» y sobre todo de producciones locales. Su pantalla se convirtió en un foco de motivación para los animadores argentinos. Desde su producción se relevó toda la producción argentina disponible y se compaginó una retrospectiva 1935/1995 de la historia de la animación argentina. También el surgimiento en 1993 del Festival Latinoamericano de Video Rosario (que incluye una categoría para la animación) se convirtió en un atractivo punto de difusión y debate.

En esos tempranos '90 se produjeron en la ciudad varios cortos, exprimiendo los recursos de las computadoras primitivas. Pablo Rodríguez Jáuregui en colaboración con Fernando Kabusacki intentaron pequeños ejercicios musicales animados y luego junto al músico y diseñador Gabriel Yuvone arreme-





tieron con la serie de aventuras psicodélicas *Capitán Cardozo*. Javier «Niño» Rodríguez y Pablo Franza atraparon al público con *Pamela* y algunos separadores para *Caloi en su tinta*, mientras Luis Bras forzaba al extremo una vieja cámara de video de tubo para lograr imágenes electrónicas abstractas.

### PUNTO Y SEGUIDO

A fines de 1995, Luis Ricardo Bras se mandó a mudar para otras pampas. Dejó -para quien lo quisiera encontrar-, un legado de conocimientos adquiridos a fuerza de ensayo y error, además de un grupo de películas encantadoras. También dejó el libro *Formas de hacer cine animación*, publicado por la editorial de la Universidad Nacional de Rosario. En enero de 1996 Esteban Tolj y Pablo Rodríguez Jáuregui alquilaron el sótano que ocupaba el taller de Luis Bras donde todavía permanecían gran parte de sus películas junto a los materiales utilizados para su realización (maquetas, miniaturas, cámaras y proyectores, guiones y apuntes). En abril de ese mismo año se reabrió El Sótano al público, ofreciendo talleres de animación de tres meses, una biblioteca y videoteca especializada y un museo sobre Luis Bras.

Entre 1996 y 1998 cursaron dicho taller cerca de doscientos jóvenes. Algunos egresados desarrollaron carreras propias como Diego Rolle, Francisco Pavanetto, María José González, entre otros. También dibujantes e ilustradores de la ciudad como Florencia Balestra, Luis Lleonart, Max Cachimba y Silvia Lenardón o Chachi Verona se acercaron al espacio propiciando interesantes combinaciones entre ilustración, historietas y animación. De este motivado grupo surgieron proyectos como *The planet* (2001, 55'), *6 canciones* (2003, 20') y *Dibujos mudos* (2004, 25').

Al cierre del taller en 1998 se consolidó El Sótano Cartoons, trío de animadores compuesto por Esteban Tolj, Diego Rolle y José María Beccaría, que con base en un altílo de barrio Las Malvinas produjo entre 1998 y 2000 el mayor promedio de minutos por mes jamás visto en Rosario. Se embarcaron en la generación de un programa anual de una hora de animación compuesta por varios cortos de estos tres realizadores (series, publicidades apócrifas, videoclips, unificados por una serie

de presentaciones temáticas). Así, estrenaron en dos años sucesivos los programas *El mágico mundo del color* (presentado por el mismísimo Walt Disney desde el polo norte) y *Cartoones en el ring* (protagonizado por Martín Karadajián). Estos programas y las producciones animadas independientes en general se han distribuido en copias «artesanales» en VHS y, últimamente en formatos digitales como VCD, SVCD y DVD.

El Centro Audiovisual Rosario y la Secretaría de Cultura y Educación municipal han sostenido una política de apoyo a la producción y la exhibición de dichos materiales así como a la realización de talleres formativos. Durante el Festival Latinoamericano de Video Rosario del año 2000 se realizó un encuentro de animadores a nivel latinoamericano que sirvió para pasar en limpio el panorama local y ponerlo en su real escala frente a la producción en otras ciudades. En esa oportunidad se estrenó el documental *¿Conoce usted el mundo animado de Bras?*

A mediados de 2005 se comenzó a gestionar la apertura de la Escuela para Animadores, desde el Centro Audiovisual Rosario y La Isla de los Inventos (ambas dependientes de la Secretaría de Cultura y Educación municipal) con la participación de la comunidad de animadores independientes. Durante ese mismo año se compiló, editó y distribuyó toda la producción animada rosarina partir de los años '60, en el DVD doble *40 años de animación en Rosario*, que reúne casi cien cortometrajes en todo tipo de técnicas y realizados en los soportes técnicos más diversos, desde filmico 16mm, *super 8*, *video U-matic*, VHS y, a partir de principios de los '90, soportes digitales.

En abril de 2006 se inauguró la Escuela para Animadores, un curso anual para treinta estudiantes adultos y otros tantos menores de 18 años en el turno del Programa ceroveinticinco, también dependiente del municipio. La Escuela propone un espacio de taller lleno de estímulos para los dibujantes interesados en la animación y la narración audiovisual. Simultáneamente con la creación de la Escuela se desarrolló el programa televisivo *Cabeza de Ratón* cuyo objetivo es poner al aire la producción de la Escuela, sus alumnos, docentes y egresados. Además, se integró la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda., una empresa social cuyo objetivo es brindar la posibilidad de continuar la experiencia de





la producción de contenidos audiovisuales animados en una estructura independiente, inclusiva y colaborativa donde se suman las experiencias referidas a la animación con las vinculadas a la gestión, las dinámicas de trabajo en equipo y a la inserción de los bienes culturales en la vida comunitaria.

Asimismo, desde la Escuela y el Centro Audiovisual Rosario, se han organizado bianualmente encuentros regionales de animadores independientes, donde se convoca a los más importantes referentes de la animación independiente argentina para compartir experiencias y producciones y tratar de avanzar juntos y sincronizados con especial atención a otros centros educativos donde se enseña la técnica de la animación.

### MOVER O NO MOVER...

En el prólogo de este artículo, Fontanarrosa utiliza las palabras «movida» y «reunirnos». En muchos casos se ha interpretado a los animadores rosarinos y sus obras como un estado germinal de un posible desarrollo industrial de los dibujos animados en la ciudad. Mirado desde allí, se trataría de una germinación un poco demorada. En los últimos años han surgido en la ciudad muchas «productoras» de contenidos audiovisuales. Algunas son sólo empresas de servicios para la realización de programas de TV de cable y aire y/o publicidades y otras, además, proponen sus propios proyectos y contenidos aquí en la ciudad y en Buenos Aires.

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

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

## LA ANIMACIÓN EN ARGENTINA

POR ALEJANDRO R. GONZÁLEZ

### LOS PIONEROS: CRISTIANI Y DUCAUD BAJO EL ALA DE VALLE

Quirino Cristiani había llegado a nuestro país a la edad de tres años, desde su Italia natal, en 1900. Para 1914, su habilidad natural para el dibujo le había facilitado un puesto en el diario *Última hora*, donde dibujaba las caricaturas que acompañaban a las noticias. A raíz de esto, el cinematografista Federico Valle -otro italiano, que en 1911 fundó un laboratorio para titulación de filmes y que fue expandiéndose hasta tener su propia productora-, le pidió que realizara algo semejante para su noticiero semanal *Actualidades*.

### QUIRINO CRISTIANI

Recuerda Cristiani: «Mi parte era la preparación de un dibujo que salía en la pantalla como una mano que se movía rápidamente mientras dibujaba al personaje y al globo donde escribía el chiste... Un buen día Federico Valle me dice: "Sus dibujos son muy comentados. Pero como el cine es movimiento, tiene que darle movimiento a sus dibujos..." Lo estudié mucho y le aseguro que me quitó horas de sueño. Pero al final lo conseguí. Recorté la figura del entonces presidente Yrigoyen y filmé fotograma por fotograma mientras iba moviendo la figura. Cuando Valle lo ve, dice: "Sí, es algo movido, pero en realidad parece que estuviese patinando". ¡La Madonna Santa! Era fácil decirlo pero difícil hacerlo... Bueno, entonces decidí cortar la figura en sus trozos anatómicos y las cosí con hilo. Lo filmé cuadro por cuadro moviendo las partes y así fue como Yrigoyen comenzó a moverse. Enseguida lo registré, y si le interesa le digo que el número de patente es el 15.498». El público porteño de la época no se explicaba cómo se había logrado esa ilusión y el éxito fue tan grande que Valle, tentado por ese espíritu que caracteriza a los pioneros, decidió

>> Extractos de un extenso estudio publicado en la revista electrónica *Miradas*, de la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba.

>> ALEJANDRO R. GONZÁLEZ trabaja como Jefe de Trabajos Prácticos de la Cátedra de Cine de Animación y como investigador del Centro Experimental de Animación del Departamento de Cine y TV de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.







realizar la película que pasaría a ser el primer largometraje de animación de la historia del cine mundial: *El apóstol*. Estrenada en 1917, significó una sátira al gobierno de Yrigoyen, mostrando a éste subiendo al cielo a pedirle consejos a Jehová para gobernar a su pueblo. Si bien Cristiani fue el principal responsable de la animación, contó con la colaboración de varios dibujantes de la época. El guión fue responsabilidad de Alfonso de Laferrère; mientras que el diseño de personajes estuvo a cargo de un famoso caricaturista de la época: Diógenes «el mono» Taborda.



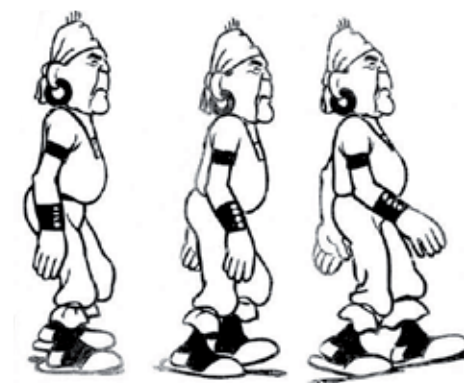
En *El apóstol* no sólo se utilizó la técnica de la figura recortada, sino que también se usaron maquetas y se dibujaron muchas de las tomas. En total, se realizaron 58000 dibujos en 1700 metros de película. Las dificultades propias de la animación impidieron que el rodaje se realizara con luz natural, ya que al fotografiar 50 cuadros separadamente se percibían las irregularidades de la luz solar, siendo necesario reinventar según vagas referencias sobre modelos extranjeros, la mesa de animación vertical utilizada mundialmente. También debieron adaptarse cámaras para que registraran la imagen de a un fotograma. El film tuvo éxito en sus primeras semanas y fue elogiado por la crítica de la época, pero no trascendió demasiado. Sin embargo, ello no importó ni a Valle ni a su gente.

El honor de realizar la primera película de dibujos animados de 50 minutos de duración fue suficiente.

La experimentación lograda con *El Apóstol* sirvió de estímulo para el proyecto siguiente, que debía ser aún más ambicioso para conformar a Valle. Éste último planeó realizar un largometraje de animación con muñecos. Los delirantes que trabajaban a sus órdenes se entusiasmaron, y así nació *Una noche de gala en el Colón* (también conocida como *La Carmen criolla*). Hasta esa época, el único antecedente existente en el país sobre películas con muñecos se hallaba en la propia Cinematografía Valle: un corto hecho sobre muñecos originales de Horacio Butler.

Para dicho filme fue nuevamente Taborda el encargado del diseño de personajes. Caricaturizó al presidente Yrigoyen, a sus colaboradores inmediatos y a varios elementos de la sociedad porteña que eran infaltables en los grandes acontecimientos. Sobre esos bocetos un escultor realizó las cabezas en plastilina y a veces hasta más de una cabeza por personaje, de acuerdo a los movimientos que tuviera que realizar. El arquitecto Ducaud creó una minuciosa reproducción del Colón a escala, con sus palcos, plateas, capiteles, etc. La película tenía dos momentos: en el primero, los personajes se reunían en el vestíbulo, situación que daba lugar a comentarios sobre la actualidad política. En la segunda parte los protagonistas ingresaban a la sala, donde una orquesta de gatos afinaba sus instrumentos. Los señores tomaban asiento y se disponían a apreciar una representación de *Carmen* realizada en dibujos animados. Yrigoyen personificaba a Carmen y sus ministros y amigos a los demás personajes. La animación de muñecos se realizó cuadro a cuadro, y en algunas partes aparecían más de cien marionetas en escena, específicamente, cuando irrumpían en el teatro los presos de Villa Devoto, que habían sido invitados a participar de la aristocrática velada.

*Una noche de gala en el Colón* se estrenó en 1918 y no gustó ni al público ni a la crítica, pero dejó miles de experiencias en aquellos que la realizaron. Su dirección se atribuye a Andrés Ducaud, aunque la diferenciación de roles no era muy respetada en la Cinematografía Valle, donde todos hacían de todo. La poca resistencia al fuego de las películas de nitrato de plata de la época impide que hoy podamos apreciar estos primeros



>> Yrigoyen caricaturizado en Peludópolis



trabajos: Tanto *Una noche de gala...* como *El apóstol* se destruyeron en el primer incendio de la Cinematografía Valle.

En 1918 Cristiani realiza *Sin dejar rastros*, un filme basado en un evento real: Alemania, en pleno desarrollo de la Primera Guerra Mundial, intenta quebrar la neutralidad de Argentina hundiendo el buque Monte Protegido, una nave mercante de nuestro país y responsabiliza a las fuerzas anglofrancesas. El gobierno argentino mantuvo el secreto diplomático.

Cristiani filmó dicha película con argumento de José Bayón, pero fue secuestrada por el Ministerio del Interior en el día mismo de su estreno y desapareció. El mismo año, Andrés Ducaud realizó, para Graphic Film, *La República de Jauja o Abajo la careta* (1918), que constaba de 62000 dibujos en 1300 metros de película. Las leyendas –que eran responsabilidad de Alfredo Treviño-, se centraban en un humor crítico del régimen anterior a 1916. Posteriormente, Ducaud continuó realizando cortos para Film Revista Valle durante la década del '20.

Entre 1918 y 1927, Cristiani continuó con su producción de animación, la mayoría cortos de carácter satírico de un solo acto. En 1927 fundó Estudios Cristiani, un laboratorio cinematográfico para el procesamiento de filmes nacionales y el subtítulo de películas extranjeras. También realizó cortos publicitarios para la Metro Goldwyn Mayer. Dentro de esa estructura surgió *Peludópolis* (1931), su segundo largo animado y el primer largometraje sonoro de animación. El sonido «sincronizado» venía en discos que se reproducían paralelamente a la proyección del filme, cuyo guión fue escrito por Eduardo González Lanuza. La película resultó un fracaso comercial. Iniciada la producción en 1929, el tema se refería a la segunda presidencia de Yrigoyen y, para el momento del estreno, las Fuerzas Armadas, con Uriburu a la cabeza, habían tomado el poder. Nadie quería saber nada de la película. Bueno, algunos sí...

«Disney vino a la Argentina aprovechando el estreno de *Fantasia* en 1942, pero también con la intención de contratarme para hacer varias películas con personajes sudamericanos, porque ya había oído hablar de mí... Cuando Disney vio un acto de *Peludópolis* en la salita de proyección me preguntó en cuánto tiempo y con qué personal –con qué equipo– había hecho esa película. ¿Qué equipo ni qué personal?, le con-

testé, yo hice todo, no sólo la creación de los personajes sino también los dibujos. La única ayuda que tuve fueron dos señoritas que recortaban los cartones, y después armé todo y lo filmé. No puede ser, me dijo, no es posible, nosotros para hacer una película necesitamos por lo menos veinte dibujantes. Y allí mismo me ofreció trabajo... Yo le dije que no podía... Entonces, le comenté que conocía a un buen dibujante que podía ir en mi lugar, y así fue que lo llamé por teléfono a Molina Campos, que era amigo mío... Cuando Disney vio esos gauchos con alpargatas, tan expresivos y tan característicos de Molina Campos, se quedó maravillado y a los dos días se lo llevó para su país. Dos meses después recibí una copia de la primera película que Molina Campos dibujó para Disney y que trataba sobre personajes sudamericanos, en la que también aparecía el gaucho de nuestras pampas», arremetió Cristiani, a propósito de su segundo filme<sup>1</sup>.

*Peludópolis* también se perdió entre alguno de los tres incendios que sufrieron los Estudios Cristiani. De ahí en adelante la producción enfocó a la realización de cortos publicitarios o recreativos como *Carbonada*, *Entre pitos y flautas* o *El chiste animado*.

#### DIBUJOS PARA EL MONO RELOJERO

Hacia 1938 Cristiani realizó *El mono relojero*, basado en un cuento de Constancio C. Vigil. Para entonces, los acetatos transparentes ya habían llegado a Argentina y el filme se hizo con esa técnica. El doblaje de las voces estuvo a cargo de Pepe Iglesias, alias «El Zorro». *El mono relojero* es la única obra de Cristiani que se conserva hasta la actualidad, gracias a las copias que quedaron en poder de Constancio C. Vigil. Se reconocen en el filme influencias de animadores norteamericanos, particularmente el estilo de moda para la época: el desarrollado por la productora de los Hermanos Fleischer (Betty Boop, Popeye).

Luego de legar a la humanidad lo que se convertiría en una de las ramas más ricas y creativas del cine, Cristiani falleció en agosto de 1984.

1 >> *Diario Clarín*. Buenos Aires. Edición del día 11/09/1984.





## JUAN OLIVA

Uno de los asistentes de Cristiani en *El mono relojero* fue Juan Oliva. De origen español, este animador se incorporó en 1937 a la productora del noticiero semanal *Sucesos argentinos*, donde realizó cortos con el protagónico de Julián Centeya. Éste era un gauchito que intentaba insertarse en la gran ciudad, animado sobre un fondo musical de Leopoldo Sciamarella. En 1938, Oliva fundó la Compañía Argentina de Dibujos Animados (CADA), y realizó *La caza del puma*.

Desgraciadamente, la CADA tuvo una corta existencia, motivada por problemas económicos. Oliva se hizo cargo entonces de la sección de dibujos animados comerciales de la empresa EMELCO, realizando varios filmes. Tiempo más tarde, retornó a la animación no comercial con *Felipito pistolero* y *Noche de sustos*. Frente a los reveses económicos que le fueron planteados, abandonó el cine y se dedicó a la enseñanza, fundando una Academia de Dibujos Animados en la calle Hipólito Yrigoyen, cerca del Congreso de la Nación. La escuela de animación de Oliva contaba con un departamento didáctico, cuya finalidad era hacer filmes científicos y culturales, al frente del cual estaba José Allperín.

Dicha escuela contaba con su versión a distancia «Por correspondencia» por la cual un muy joven Néstor Córdoba (luego director de animación de los estudios García Ferré) estudió en la localidad santafesina de Rufino. Esta sección produjo una gran cantidad de películas entre 1943 y 1946. La labor de Allperín abarcaba casi todos los aspectos de la confección de una película, mediante centenares de dibujos y gráficos didácticos. Juan Oliva también se desempeñó como docente con un método propio por correspondencia.

## LOS CUARENTA, ¡AHIJUNA! Y LA GUERRA

Alrededor de 1940, el excéntrico caricaturista millonario Dante Quintero viajó a Hollywood y estableció contacto con los Estudios Disney. Fascinado con la animación, regresó a Argentina y decidió darle vida a su personaje clave: el indio Patoruzú. De su iniciativa surgió el primer filme animado en color de nuestro país: *Upa en apuros*, proyecto en el cual la Disney participó.

La producción de dicho filme puede considerarse como la más ambiciosa en la historia de la animación argentina, hasta la época. Una verdadera escuela de la estética de Walt Disney se inició en nuestro país, a fin de realizar un largometraje. Los principales animadores fueron Tulio Lobato y Oscar Blotta y entre los intermediadores se encontraban Víctor A. Iturralde Rúa, el joven Alberto del Castillo, Oscar Blotta, José Gallo, R. Bonetto, J. Romeu, E. Ferro, y L. Destuet. Los fondos fueron dibujados por el plástico Gustavo Goldschmidt y el maestro Melle Weersma condujo una orquesta de cincuenta músicos para la banda de música.

Cuando se empezó la tarea, en 1939, se pensaba filmarla en 35 mm con el sistema de *technicolor*, pero como esta empresa norteamericana sólo aceptaba trabajos que supusieran un tiraje de 25 copias como mínimo (cifra que excedía en mucho las posibilidades de nuestro mercado) se optó por contratar el suministro de material especial de la compañía Gaspar Films de Alemania. El estallido de la Segunda Guerra Mundial complicó todo, ya que mucho antes de finalizar la película el material cesó de llegar. En tanto, hubo que suprimir secuencias, modificar parcialmente la historia y lo que estaba planeado originalmente como un largometraje terminó siendo un corto. Sin embargo, Quintero continuó con el proyecto hasta su finalización.

*Upa en apuros* se estrenó el 20 de noviembre de 1942 como cortometraje. Desgraciadamente, el escaso número de copias, obtenidas con el sistema *bi-pack* de la compañía alemana Gaspar Films, determinó pérdidas económicas por falta de una adecuada distribución. Dante Quintero no volvió a intentar la aventura de la animación y se dedicó de lleno a su revista.

## BURONE BRUCHÉ

Por los años '40 surge también el animador Burone Bruché, quien ocupó el cargo de Juan Oliva en la empresa Emelco. En 1945 adaptó el *Martín Fierro* de José Hernández para producir *Los Consejos del viejo Vizcacha*, con la colaboración de Francisco Blanco en los fondos y Ubaldo Galuppo en la animación. La película fue realizada en Ferrania Color. Con el mismo siste-





ma de color y equipo técnico realizó luego su *Fausto moderno*, sobre textos de Estanislao del Campo.

En 1947 llevó a cabo una serie de películas cortas para la productora Cinepa, tituladas *El refrán animado*. En 1950 montó su propia empresa: los Estudios Argentinos de Dibujos Animados América – Producciones Burone Bruché. De aquí surgieron una serie de películas agrupadas bajo el título *Cumbres de la historia* y el filme *Descubrimiento de América*. Posteriormente creó personajes como el payaso Pamplino y Contreras -el hombre que siempre lleva la contra-, que aparecieron en numerosos cortos cómicos. También realizó publicidades por encargo, series didácticas, además de una animación para el epílogo de la comedia *Eclipse de Sol* (Luis Saslavsky, 1950).

### JORGE CARÓ

Jorge N. Caró se inició trabajando con Bruché, pero luego se lanzó solo con un personaje propio, una vizcacha llamada Plácido. La Vizcacha protagonizó al menos tres cortos, de los cuales uno solo se estrenó en las salas cinematográficas a comienzo de los '50: *Puños de campeón*. Tiempo después Caró viajó al Perú, donde montó una empresa dedicada a filmes publicitarios.

### GONZALEZ GROPPA

En 1955, comenzó su brillante producción Carlos González Groppa, realizando una larga serie de cortos con muñecos de entre 3 y 4 minutos. Este joven realizador conquistó muchos premios extranjeros y argentinos. Entre sus producciones podemos mencionar: *Cocktail*; *Harry*; *hum!*; *Roy*; *oh, el amor*; (de 8 minutos trucada en vivo); *Trío* (1958), que fuera premiada en Cannes, *Franz* (1959), premiada en Carcassone, Cannes, Monte Catini y Rapallo; *Magia* (1960); *Misky y Herb* (1961); *Z*, en Cannes (1962); y *UGU* (1962).

### VÍCTOR ITURRALDE RÚA

Víctor A. Iturralde Rúa comenzó como dibujante de intermedios de *Upa en apuros*. De allí en adelante desarrolló una larga carrera como cineclubista infantil, animador, escritor, crítico de arte y docente (hasta hace un par de años en la Universidad de Buenos Aires, tiempo atrás en el Departamento de Cine de la Universidad Nacional de Córdoba, antes de la última dictadura militar). Sin dejarse vencer por las dificultades económicas, decidió realizar sus trabajos directamente en la película de 35 mm, dibujando, raspando, pintando con tintas transparentes, etc., hasta conseguir ritmos visuales definidos. Siguiendo el ejemplo de Norman McLaren, pero con originalidad e ideas propias, de su labor como animador destacan *Ideitas*, en color, HIC, en blanco y negro, *Piripipi* y *Baladita*, premiadas en 1954 en el Cine Club Argentino y *Petrolita* (1958), concebida para ser proyectada en *cinemascope*.

### ROSARIO, LUIS BRAS

En la ciudad de Rosario brilló desde principios de los '60 un personaje solitario: Luis Ricardo Bras. Nacido en 1923 y formado como profesor de dibujo y grabado, Bras se entrenó en una multiplicidad de oficios que incluían el de letrista y fileteador. Siendo muy joven se relacionó con el mundo de la gráfica publicitaria y, a la llegada de la TV a Rosario en 1964, se lanzó a experimentar intuitivamente con la animación aplicada a la publicidad para TV. Realizó alrededor de 300 cortos comerciales para cine y TV para la agencia Camilo Servalli.

Influenciado por la obra del escocés-canadiense Norman McLaren, Bras incursionó en distintas técnicas experimentales como el rayado directo sobre película, la animación de objetos y las figuras recortadas. Sus trabajos «de autor» suman una docena de películas (algunas inconclusas) realizadas en los formatos de 16 mm y super 8, con presupuesto nulo y con muy poca difusión hasta la llegada del video.

Bras fue profesor en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Rosario y en la Escuela Provincial de Cine y Tv. Con sus clases particulares en su taller formó a muchos



LUIS RICARDO BRAS  
PIONERO DE LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL ARGENTINA



nuevos animadores. Viajó becado al Nacional Film Board de Canadá (fundado por McLaren) en 1993. Falleció el 15 de noviembre de 1995.

## LLEGA LA TV

Como se puede deducir de algunos datos mencionados anteriormente, el arribo de la televisión a nuestro país a comienzos de los años '50 resultó auspicioso para los animadores locales, ya que encontraron un nuevo y redituable espacio para practicar: la publicidad. A pesar de ser muy distinto de lo que se había hecho hasta el momento, sobre todo por los nuevos tiempos más breves en que había que trabajar, los animadores se relacionaron con agencias de publicidad y se organizó una mini industria. La empresa que comenzó con la publicidad televisiva filmada fue Kinevisión, surgida por iniciativa de Leonardo Goilenberg, quien se había retirado de Cinepa ante la negativa de los directivos de producir publicidad para televisión.

Kinevisión comenzó su actividad en 1952 y continuó funcionando hasta 1973, fecha de su cese comercial, llegando a producir, en las mejores épocas, hasta un publicitario por día (entre vivo y animación). El primer comercial de la televisión argentina, pasado por canal 7, el 7 de julio de 1954, fue creación de esta productora. Se trataba de un símil de animación de los cisnes para polvo facial Coty. Posteriormente, se realizaron otros trabajos comerciales de animación utilizando fundamentalmente las técnicas de objetos, cartones y dibujos animados.

En 1955, José Zalnero, integrante de la vieja generación de dibujantes, puso su propio estudio publicitario. Lo mismo hizo Marcos Socio, montando su Publifilm. En 1956 apareció la productora M. C. Films, de Marcos Casado Sastre, cuya sección de animación estuvo a cargo de Oscar Desplats apenas hubo salido de Lowe. Por su parte, la empresa anteriormente nombrada (Lowe) amplió sus alcances al cine publicitario televisivo.

Y, a partir de 1959, se desencadenó una aparición explosiva de empresas: Maherlandia (de Mario y Eduardo Maher); CLTE-CO SRL (de Tiberio Adam y Mauricio Jakab); Producciones Constantini (de Carlos Constantini); Producciones Manuel García Ferré, Producciones Lambert (de Oscar Desplats y Né-

tor Córdoba); y Yuyo's Film (de Mario y Aquiles Bertiller). En 1960 comenzaron su actividad las productoras Producciones Cses (de Hugo Cses); la productora Mepa (donde hizo su aparición Jorge Martín, más conocido como Catú, que venía de hacer historietas); Producciones Cristal (de Fernando y José Venegas) fue otra de las importantes de la época, responsable de éxitos notorios y también escuela de talentos, como Carlos Constantini, Natalio Zirulnik, Diego Irañeta y otros no menos notables. Asimismo, también surgió la productora Avance, de Alberto y Enrique del Castillo, Osvaldo García y Matías Domínguez. En 1962, esta última incorporó entre otros a Carlos Ceretti y Oscar Blotta (salidos de Lowe), formándose así la legendaria Printer Avance.

Así como hubo varios estudios grandes y duraderos, también los hubo pequeños y de existencia efímera. La movilidad que existía entre las empresas era notable. Su labor no se limitaba a las filmaciones «animadas», sino que también hacían avisos en vivo, contando para ello con departamentos responsables para cada especialidad.

Las películas comerciales se fueron haciendo más dinámicas en la pantalla chica, los tiempos se aceleraron. Hubo mejor técnica de animación y búsqueda de nuevos diseños. Mejoró la filmación a través de equipos construidos en el país, que permitieron mayor movilidad de la cámara. Cambiaron los mensajes, aparecieron las «frases gancho», los «gags» visuales y hablados. También el sonido se enriqueció gracias a la aparición de nuevas salas y expertos que armaban bandas de sonido completo sin imagen previa. Músicos de renombre se volcaron a la producción de jingles. Fue la época de oro de Rodolfo Sciammarella, de Quique Viola y de Pelusa Suero.

Para proteger toda esa actividad, en un momento en que los dibujos ocupaban cerca del 50% de los avisos televisivos, se creó la Cámara Argentina del Filme Publicitario de Dibujo Animado, hacia 1960. De todas maneras, tuvo una efímera duración, ya que en esa época había sobreabundancia de trabajo y enseguida fue absorbida por la Cámara Argentina del Filme Publicitario en general. La Asociación de Productores de Dibujos Animados, formada en 1961, cuyo presidente era José Zalnero, también tuvo poca vida, pero le bastó para convocar al Primer Festival de Dibujos Animados Argentinos, en ese mismo año.



En los años '60 se organizaron los primeros festivales de cine publicitario en Rosario -luego, al hacerse internacionales, fueron tomados por la FIAP, referida al arte publicitario mundial, que se encargó de la organización, y no volvieron a prepararse en la Argentina-, donde participaban con gran éxito los filmes de animación. Y además, en ésta época se instituyó el Premio Martín Fierro para la mejor película publicitaria, ganado varias veces por películas animadas, como por ejemplo, las ardillitas de Ginebra Llave (Printer Avance) y los gatitos de Lanús San Andrés (García Ferré).

También en la década del '60 otros elementos promisorios se fueron incorporando, integrando nuevos contingentes. Entre ellos, José Zalnero se dedicó a la publicidad animada, marcando un estilo con cierto refinamiento y un claro mensaje vendedor. Ubaldo Galuppo, de vasta experiencia y marcado sentido del humor, se destacó sobre la sátira de costumbres populares. Fundó su propia empresa productora, contando con Jorge Caró como colaborador.

En 1961, Jorge Martín, más conocido en el ambiente publicitario como Catú, realizó *La pared*, una historia que nos muestra cómo un hombre supera toda dificultad a través de su mente. La técnica utilizada fue la de dibujos en acetato, con una duración de 6 minutos.

En la productora Printer Avance trabajaban juntos Alberto del Castillo y C. Cerreti. Del Castillo se destacó como cultor de lo popular y sus personajes tuvieron inmediata aceptación por parte del público. Entre sus cortos se encuentran *Momentito*; *Hacememimo*; *Pluma, Pluma*; *Fritz y Franz*; *Si ete ete es mi canal* y es el creador del Diabolo y su Perro que identificaban a la marca Longvie. Las ardillitas de Ginebra Llave fueron responsabilidad de Oscar Blotta, dentro de la misma empresa. A mediados de los '70, este estudio desapareció y sus integrantes fundaron sus propias empresas o se incorporaron a otras existentes.

Por su parte, Oscar Desplats, que había descubierto la animación con el curso por correspondencia de Juan Oliva y que integró el equipo de Printer Avance, se convirtió en uno de los mayores y más prolíficos animadores del cine publicitario, aún en nuestros días. Realizó también animaciones para la película *Buenas noches, Buenos Aires* (Hugo Del Carril, 1964), que fueron intercaladas en el medio de los números musicales.

## HISTORIETAS LLEVADAS A LA ANIMACIÓN

Suele ocurrir que las mismas tiras cómicas se transformen directamente en cine animado. Basta con que un equipo de dibujantes haga los movimientos intermedios entre cada cuadrito. Guillermo Mordillo hizo esa tarea para *La pequeña Lulú* entre 1960 y 1962; pero en 1974 la aplicó a sus propias creaciones, haciendo cinco micros para la TV francesa. En 1977 continuó su creación, en la TV alemana. Crist, el conocido humorista gráfico, inició su carrera realizando dibujos animados para la televisión de Santa Fe.

A fines de los '60, Carlos Constantini creó el personaje Mac Perro, que se encargaba de enviar a los niños a dormir a través de la televisión. Por la misma época, también realizó una serie diaria titulada *Doña Tele*, protagonizada por una abuelita similar a la dueña de Tweety, el villano Barbeta y su mascota Grunchi. Esta serie fue un encargo de la Editorial Atlántida, al igual que otra titulada *Mono relojero*. También tuvo a su cargo al Informativo Infantil Billiken. Durante los '70, Constantini continuó con la publicidad realizando comerciales para la DGI.

El popular Caloi (Carlos Loiseau) realizó un afiche llamado Waterloo para la campaña de los cigarrillos Parliament. Ese fue el primer afiche transferido a la animación. Ese mismo año participó de una creación de Marcos Madanes en la línea Oski-Birri: el corto *Las invasiones inglesas*.

Por aquella época, la productora Azúcar, de Daniel Mallo, decidió encarar una película utilizando a Mafalda, el popular personaje de Joaquín Lavado (Quino) que había hecho su aparición en las páginas del diario *El mundo* allá por 1965. Con esa finalidad, Mallo se conectó con Jorge Martín (Catú) y le propuso la dirección de la animación. Catú se conectó con Oscar Desplats, que fue el encargado junto con Rovira de hacer la producción de la película. La mayoría de la gente que se dedicaba a la animación en Buenos Aires, fue convocada para el proyecto. Casi todas habían surgido del medio publicitario. Era la primera vez que se volvía a intentar un largometraje luego del proyecto truncado de *Upa en apuros*. Se hicieron pruebas, se filmaron algunas secuencias y el resultado no fue satisfactorio. Se volvió a repensar todo, y lo



que estaba planeado como un largo, terminó siendo una serie de microprogramas para televisión. Se hacía una película por día y se llegaron a preparar 256 capítulos de 50 segundos de duración. Esto se produjo mientras duró el contrato, cuando éste expiró, Daniel Mallo se quedó con el material, que a pesar de haber estado bien hecho, no tuvo mucho éxito en el país, y se dedicó a comercializarlo en el exterior, no sólo como películas sueltas, sino también como capítulos de cinco minutos, armando en 1980 un largometraje que se estrenaría un año después, pero con las voces cambiadas. A pesar de la dimensión del proyecto, su exhibición no tuvo mucho éxito de público. Las voces siempre fueron el problema, era difícil poner voz a un personaje gráfico; pero la animación era perfecta. Cuando en 1971 se encaró este proyecto, se pensaba hacer un segundo largometraje con la inclusión de otros personajes excluidos a priori: Guille y Libertad. Pero el fracaso económico de la empresa motivó que esta segunda parte ni se intentara.

Entre 1978 y 1980, el animador Luis Cedrés produjo para la empresa Jubilú, junto al dibujante Alberto Bróccoli, una serie de cortos de *El mago Fafá*, personaje de una tira de Bróccoli. Se realizaron ocho micros piloto. Pese a la calidad del producto final, no se logró comercializarlos ni en TV ni en el cine. La música estaba a cargo del entonces prohibido Víctor Heredia. Jaime Díaz, un argentino que trabajó por más de dieciocho años en animación en los Estados Unidos, volvió a la patria en 1980. Por sugerencia de la empresa Hanna-Barbera, montó un equipo de producción para dibujar intermedios para productoras de animación extranjeras, en series como *Los Picapiedras*, *Los Supersónicos*, etc. La mano de obra argentina resultaba barata para las productoras norteamericanas.

### SIMON FELDMAN

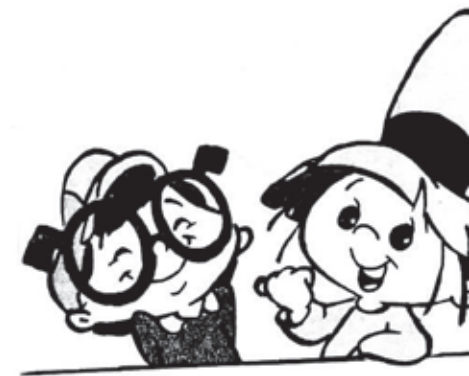
Simón Feldman, prestigioso realizador de la conocida «Generación del '60», docente y plástico, también incursionó en la animación. En 1975 realizó el largometraje *Los cuatro secretos*, donde se intercalaban acción en vivo y animación con figura recortada. Los personajes estuvieron a cargo de Ajax Barnes y los fondos fueron responsabilidad de Carlos Braña. La histo-

ria giraba alrededor de tres pequeños hermanos que no eran amigos de irse a dormir temprano y que, usando la imaginación, podían transformarse y viajar por el espacio sin limitaciones, descubriendo los cuatro secretos de la vida: agua, fuego, aire y tierra y la necesidad de no contaminarlos.

Anteriormente, Feldman había realizado otros dos cortos: *Caraballo mató a un gallo* (1976, 10', color), basado en una canción popular de corte netamente humorístico. El corto ilustraba la canción que narra las desventuras de Caraballo por haber matado a un gallo, el cual reclama venganza desde el más allá. Un año antes había realizado *El zorro y los presumidos*, en dibujos. En 1982 realizó en 35 mm y en coproducción con España *Happy End*, sin banda de voces pero con títulos en inglés, francés y español y con dibujos de Mónica Curel, Emilio Gorini y el propio realizador. *Happy End* mostraba un futuro frío y computarizado para el mundo, proponiendo una cruel e irónica solución para los problemas de hambre y pobreza mundial, intimándonos a reflexionar.

### HUITUS

Por esas ironías del destino, la única persona que fue capaz de organizar un estudio de animación perfecto en el país y que recibió el mote de «el Disney argentino» por su logro (y tal vez por su capacidad de marketing), no es argentino. Manuel García Ferré nació en Almería, en 1929. Quien lo inició en el dibujo fue su madre, pero una vez que él capturó aquello que le interesaba, dejó de prestarle atención a las correcciones que ella le hacía: quería imponer su estilo: la caricatura. A los diecisiete años viajó a Argentina con su familia, lejos de la Guerra Civil Española. Un año después, empezó a hacer dibujos animados con una Bolex, en 16 mm y blanco y negro. Hacía copias de esos cortos y las vendía a las casas de venta de proyectores de 16 mm, ya que los aparatos estaban en boga en ese momento. Luego de un corto paso por la Facultad de Arquitectura, incursionó en las agencias de publicidad. Constancio Vigil le abrió las puertas de su Editorial Atlántida y publicó su tira Pi-Pío en *Billiken*. Allí nació Anteojoito, originalmente ideado para protagonizar una promoción de lanas. Luego inventó a una gallina para promocionar una marca de mayonesa. Cuando





llegó a la televisión, logró un espacio para el primer superhéroe argentino: *Hijitus*. En un principio, los capítulos duraban un minuto (de ahí el nombre original, *Minutos Hijitus*) que se emitían diariamente de lunes a viernes y que al final de cada mes, sumaban una historia de veinte minutos.

Se realizaron cuarenta capítulos de *Las aventuras de Hijitus* a partir de 1967. Hijitus posee un sombrero (sombreritus) con poderes mágicos, que le permite transformarse en Super Hijitus y así defender a la ciudad de Trulalá de los villanos como Neurus, Cachavacha y secuaces.

Al igual que Disney, García Ferré no trabajó solo. Montó en el barrio de Congreso un estudio de animación con los últimos adelantos tecnológicos de la época y convocó la ayuda de talentosos animadores: Natalio Zirulnik, Horacio Colombo, Carlos A. Pérez Agüero y el gran Néstor Córdoba (responsable de un curso de dibujos animados de edición mediana). Con este equipo realizó cuatro largometrajes. El primero se produjo en 1969 (aunque se estrenó en 1972, el 14 de septiembre) y se tituló *Mil intentos y un invento* (contemporáneo de *Mafalda*, corriendo mejor suerte). Basado en un cuento original del mismo García Ferré, *El pararrayos o historia de una ambición*, el filme fue protagonizado por Anteoquito y Antifaz. Este primer filme contó con una realización técnica impecable y una animación de primer nivel. Pero su estilo recuerda mucho al Disney de las primeras épocas. Tal vez por eso las críticas no fueron muy favorables.

El segundo largometraje de García Ferré se tituló *Las aventuras de Hijitus*, el cual consistía en una recopilación de algunos de los capítulos de la serie de TV; siendo estrenado el 12 de julio de 1973 en las salas Alfil e Ideal. Nuevamente, argumento y dirección corrían por cuenta suya y la coproducción con Julio Korn. En el año 1975 estrenó *Petete y Trapito*, también basado en un cuento propio: *La historia de las ilusiones*. Aquí el relato estuvo a cargo del muñeco Petete, quien daba pie a la parte animada donde actuaba el espantapájaros Trapito, quien decidió recorrer el mundo detrás de una ilusión (luego de su paso por el cine, Trapito se recicló en una revista «para los más chiquititos»). El incremento de los costos de producción impidió la finalización de otro largometraje, *El faro prodigioso*, también del año 1975 y con la aparición de Anteoquito.

El siguiente largometraje de Ferré fue *Ico, el caballito valiente* (1978). Este personaje anhelaba ser un caballo al servicio del palacio del rey, sólo para descubrir cuando lo logra que no todo lo que reluce es oro. Esta película no pudo ser estrenada comercialmente sino hasta cinco años después, luego de cosechar muchos premios en el exterior. En el filme reaparece Larguirucho, que ilumina con su comicidad las situaciones más dramáticas. Larguirucho, y el resto de los personajes de Ferré, formaron también parte del elenco de *Manuelita* (1999), adaptación libre de la conocida canción de María Elena Walsh. Es necesario destacar que *Manuelita* fue enviada como representante argentina para la precandidatura al Oscar a la Mejor Película Extranjera.

La obra de García Ferré cuenta con una coherencia total en sí misma, en los aspectos relacionados a tipos de relatos y criterios estéticos de realización. Siempre dirigidas a un público infantil, sus películas revisitan lugares comunes y cuentan con personajes estereotipados, pero la carga de ternura y emotividad que llevan en sí las han consagrado comercialmente y en el corazón de miles de espectadores. Todos sus filmes fueron premiados internacionalmente en festivales especializados en cine para la infancia.

En los años 2000 y 2001, asociado con Telefe y Argentina Sono Film, García Ferré produjo los largometrajes *Manuelita* y *Pantriste*. No es posible dejar de mencionar que García Ferré también participó activamente del filme publicitario para cine y televisión; y que esta actividad lo ayudó a financiar sus largometrajes. Fue el responsable del «convoy publicitario», con varias marcas publicitadas en un mismo filme, que tenía un nudo argumental que forzaba las situaciones para la aparición de los productos. Esta técnica fue imitada por la productora G-B, y nació así el torpe y gracioso detective Billy González (creación de Bertolini), cuyas aventuras vendían gran cantidad de productos.

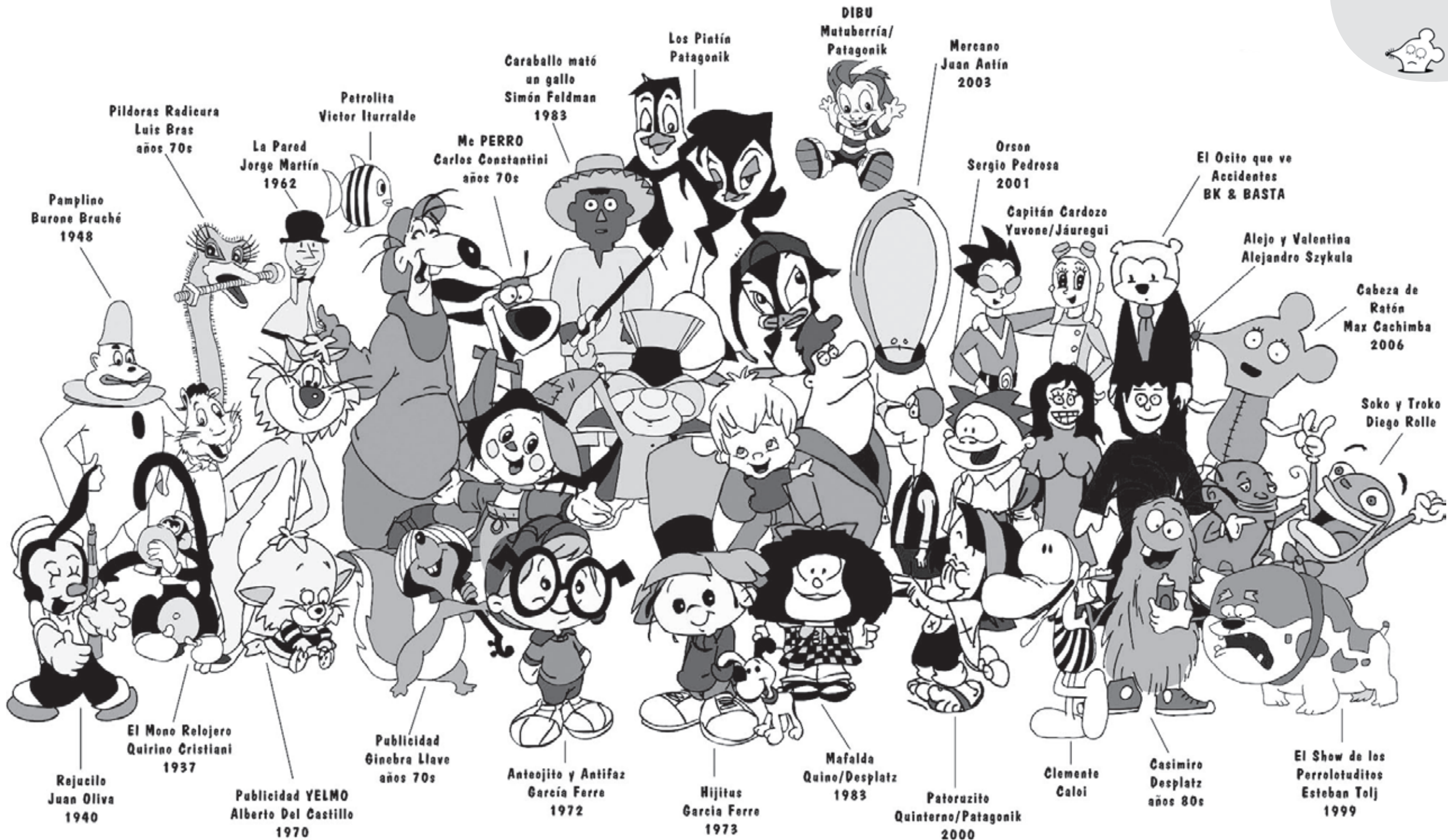
A mediados de los '90, las posibilidades de postproducir digitalmente largos y series animadas posibilitaron la entrada en escena de nuevas productoras de animación para cine y TV como Patagonik (*Dibu*, *Los Pintín*, *Cóndor Crux*, *Patoruzito*, *El arca*) o, más recientemente, Illusion Studios (*Isidoro*, *Boggie*, *Valentina*, *Gaturro*) o los más independientes Norman Ruiz y

#### >> REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- >> *Caro, Jorge. (s/d) Cine: Antecedentes del dibujo animado en la Argentina. Museo del Cine Pablo Cristián Ducrós Hicken. Inédito.*
- >> *Di Núbila, Domingo. Cuando el cine fue aventura. Ediciones del Jilguero, Buenos Aires, 1996.*
- >> *Ferro, Eduardo. «Quirino Cristiani: Una charla con Eduardo Ferro». Artículo publicado en la revista Humor, de Julio de 1984. Buenos Aires.*
- >> *Diario Clarín. Edición del día 11/09/1984. Buenos Aires.*
- >> *Mell, Natacha. Trabajo de Investigación «Cine de animación en la Argentina». Museo del Cine Pablo Cristian Ducrós Hicken. Buenos Aires Inédito, 1986.*
- >> *Varios. Revista Film N° 16, año 3, octubre / noviembre. Dossier de Cine Animación. Buenos Aires, 1995.*







Pamplino  
Burone Bruché  
1948

Pildoras Radicura  
Luis Bras  
años 70s

La Pared  
Jorge Martín  
1962

Petrolita  
Victor Iturralde

Me PERRO  
Carlos Constantini  
años 70s

Caraballo mató un gallo  
Simón Feldman  
1983

Los Pintín  
Patagonik

DIBU  
Mutaberría/  
Patagonik

Mercano  
Juan Antín  
2003

Orson  
Sergio Pedrosa  
2001

Capitán Cardozo  
Yuvone/Jáuregui

El Osito que ve  
Accidentes  
BK & BASTA

Alejo y Valentina  
Alejandro Szykula

Cabeza de  
Ratón  
Max Cachimba  
2006

Soko y Troko  
Diego Rolle

El Mono Relojero  
Quirino Cristiani  
1937

Rejucilo  
Juan Oliva  
1940

Publicidad YELMO  
Alberto Del Castillo  
1970

Publicidad  
Ginebra Llave  
años 70s

Anteojo y Antifaz  
García Ferre  
1972

Hijitus  
García Ferre  
1973

Mafalda  
Quino/Desplatz  
1983

Patoruzito  
Quintero/Patagonik  
2000

Clemente  
Caloi

Casimiro  
Desplatz  
años 80s

El Show de los  
Perrolotuditos  
Esteban Tolj  
1999

Liliana Romero (*Martín Fierro, Cuentos de la selva*) o Juan Antín y Ayar Blasco (*Mercano el Marciano, El sol*).

Los realizadores de animación son cada vez más, y también son más los centros educativos que ofrecen la especialidad (esto sigue una tendencia mundial). La animación por computadora presenta variadísimas aplicaciones: filmes, televisión, juegos, cd multimedia, entre otros. No imagino el futuro de los medios audiovisuales sin la presencia de animaciones, en cualquiera de sus variantes, en cada obra.

## INTRÍNGULIS CHÍNGULIS! SOBRE ANTEOJITO, HIJITOS Y MANUEL GARCÍA FERRE

POR RAÚL MANRUPE

### INTRÍNGULIS CHÍNGULIS

Por ese axioma de que los dibujos se parecen a quienes los dibujan y como Manuel García Ferré lleva grandes lentes, no es llamativo que varios de sus personajes los lleven: Calculín, Antejito y el flaco alto de la pandilla creada para el gran postre Mantecol, de Georgalos. Éste último y Calculín lucen unos traumáticos anteojos con esfera blanca que no permiten que se les vean los ojos. A Antejito, en cambio, sí: el cristal no parece existir y las patillas voladoras están muy lejos de las orejas. Se trata más de un recurso gráfico que de un elemento funcional para el personaje.

Si hablamos de referencias visuales o por el hecho de ser parte de una misma época, la primera aparición de Antejito tiene un cierto parecido con algunos de los Terrytoons de ese momento: cabeza ovalada, piernas y pies esquemáticos -sin división aparente entre pantalones y zapatos- y moñitos en el cuello son algunos de los puntos en común con Tom Terrific -por nombrar un ejemplo-, el niño que dibujó Gene Deitch hacia 1958 y que usaba un embudo como sombrero.

Por su parte, el carácter de Antejito parece seguir los diseños de Mickey Mouse, en cuanto se trata de un abanderado moralmente intachable, un preferido del autor, pero poco atractivo en su unidimensionalidad como personaje. Antejito es bueno, inteligente, valiente, aplicado, lógico y políticamente correcto, en tanto vive toda clase de aventuras de las que siempre sale ganador. Asimismo, aparece a su lado el bueno del tío Antifaz, un personaje más tonto y menos valiente impuesto para justificar la ausencia de una madre, apelando de esta forma a otro lugar común.

El esquema clásico de una historieta de Antejito y Antifaz podría ser el siguiente: los dos se meten en un problema

>> *Fragments del libro Breve historia del dibujo animado en la Argentina, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2004.*



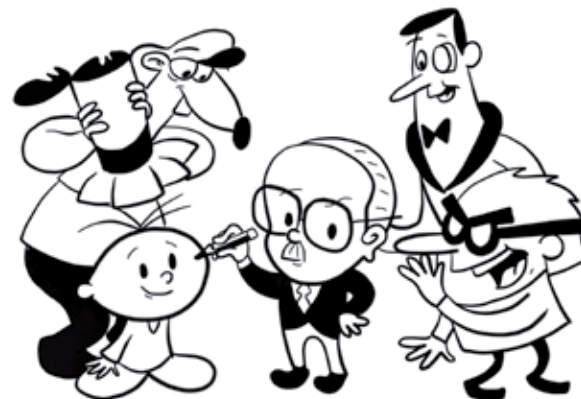
Ilustración por BK y Basta

—no importa en qué época de la historia, lo temporal es otro tópico, arrastrado desde los cortos cómicos de comienzo del cine-, Antejito lo resuelve, Antifaz aporta su bondad y poco más y todo culmina en un final feliz.

Tanto en la canción utilizada como tema principal del televisivo *Club de Antejito y Antifaz* y en el largo *Mil intentos y un invento*, Antejito le dice a Antifaz: «Tío, tío, tío / yo quisiera ser como vos / tan grande y tan bondadoso / como en el mundo no hay dos...». Pero en realidad el sobrino siempre es quien maneja la situación sin ningún tipo de fisuras e incluso retando a su tío ante cada equivocación. En esa relación no explicada de tío y sobrino, el liderazgo es llevado formalmente por el menor. No hay una autoridad establecida de antemano que no se cumple, como podría ocurrir con el Pato Donald y sus sobrinos, los sobrinos del Capitán, o los sobrinos del Pájaro Loco. Mientras que ese esquema clásico muestra a niños desobedientes que hacen la vida imposible a sus tíos-tutores, aquí tenemos un sobrino sabihondo que resuelve los problemas de su pariente. Esa perfección, sumada a una voz especialmente chillona, hizo de Antejito un personaje más aceptado y querido como el nombre de una revista infantil que como un personaje simpático. Sin embargo, lo novedoso de su vehículo, sumado a las canciones con voz chillona y la buena animación de los personajes, llevó muy pronto a Antejito y Antifaz a convertirse en dos celebridades que se proyectaron más allá de lo comercial.

En 1964 salió a la calle la revista *Antejito*, con una existencia que se prolongaría hasta fines del año 2000, llegando en sus mejores momentos a tirar setecientos mil ejemplares semanales. Con su aparición, la añeja *Billiken* de Vigil vio sacudido su tranquilo reinado por la llegada de juegos más dinámicos y dibujos más modernos a tono con los gustos de los chicos de la época, tal vez asustados de las tapas que por años había dibujado el maestro Lino Palacios. El éxito editorial marcó de algún modo el final de la etapa comercial de los micros de *Antejito y Antifaz*, que sobrevivieron un par de años más, incorporando nuevos personajes como la Familia Panconara, Panconito y Panconita, que constituyen un antecedente (bastante similar) de Dexter y su hermana Dee-Dee, pero siempre fieles a su inicio como medio publicitario, incluyendo marcas.

Es curioso, pero aun en su momento de mayor éxito, Antejito y Antifaz no dispusieron de una tira argumental propia. Ese privilegio le cupo a Hijitus.



#### CHUCULITA, CHUCULATA

En 1967, con Antejito ya consolidado como un ícono de los niños, exitoso en revista, TV y *merchandising* y como fuente de ingresos seguros para su productora, García Ferré encaró su proyecto más ambicioso que a la vez terminaría siendo, para algunos, el de mejor resultado artístico y comercial. Hijitus, un personaje secundario del cómic ingenioso *Las aventuras de Pi-Pío*, es modernizado y dibujado de acuerdo con el gusto infantil de la época.

De apariencia similar a la de Antejito, Hijitus se caracterizó por lucir seis largos pelos que asomaban por debajo de una rotosa galera desfondada, el «sombreritus mágico» que le permitía transformarse en Súper Hijitus, alter ego con poderes extraordinarios para combatir el mal, a la manera de Superman o el Capitán Marvel. Lo primero que llama la atención es que aquí no estamos ante un tímido que se vuelve valiente (Clark Kent/ Superman, Peter Parker/ Spiderman), ni ante un millonario filantrópico (Bruno Díaz / Bruce Wayne/ Batman, León Hamilton/ Sonoman). Hijitus es un niño de la calle, un linyera que vive en un caño (acondicionado casi con el mismo alegre e incongruente confort de Los Picapiedras) y desarrolla una vida más despreocupada y menos dogmática que Antejito. Luego de una campana de incógnita en la que se veía cómo



unas latitas cruzaban la pantalla con el sombrerito, *Las aventuras de Hijitus* comienza a emitirse en micros diarios por canal 13. Tomando el viejo esquema de las seriales cinematográficas o radiales, día a día se iba desarrollando «otra apasionante aventura de Hijitus» (el locutor era el peruano Pedro Aníbal Mansilla, también la voz del tío Antifaz), con un gancho al final para asegurarse la audiencia del día siguiente. Los fines de semana, una edición de los cinco capítulos pasados se daba en los programas ómnibus *Sábados circulares* y *La Feria de la alegría*.

Promocionada como la primera serie de dibujos animados producida en la Argentina para televisión, el éxito de *Las aventuras de Hijitus* fue inmediato. Hablar de sus aciertos formales, conceptuales y hasta industriales daría para un libro tan grande como los que manejaba el sabio al que consultaba Hijitus. A modo de breve repaso, puede considerarse que los capítulos se filmaban en color pensando en su posterior explotación -recordemos que faltaban más de diez años de TV blanco y negro-, algo que los chicos comprobaron con la primera serie de figuritas Hijitus, integrada en gran parte por fotogramas de la serie. La galería de personajes era de lo más creativa, mezclando tipos universales con otros locales y basándose en las caracterizaciones vocales de Pelusa Suero.

En Trulalá convivían seres humanos con animales más o menos domesticados (Pichichus, el búho de Cachavacha), otros para nada domesticados (el Dragoncito cantor, el Boxitracio), con otros antropomórficos y fuera de dimensión (los asistentes del malvado profesor Neurus eran tres lauchones a escala humana: Larguirucho, Serrucho y Pucho, éste último notable caricatura del porteño estereotípico en camiseta, ojeroso y enganchado a su pobre arrabal, algo así como una cruza extraña entre personajes de Hanna-Barbera y Calé). El comisario, de acento correntino y bigotitos a lo mensu mesopotámico, se movilizaba en un jeep o motoneta, al son invariable de una chamarrita. Aparte de él, Oaky, el niño rico, entre bebé y enano, era el único que portaba armas sin que su padre millonario, Gold Silver, pudiera controlarlo en esa realidad de fines de la década del sesenta.

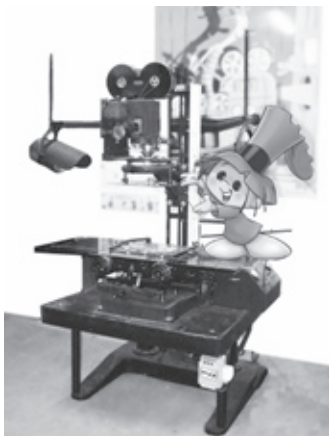
Como en otras historietas de García Ferré, los personajes de *Las aventuras de Hijitus* tomaban mate y utilizaban giros to-

mados del habla popular. Años antes de que lo hicieran productos como Scooby Doo y Los Simpson, incorporaron personajes reales a la acción, como Nicolás Pipo Mancera y Donald (no el de Disney sino el promotor del sucundum y posterior carrera política) que además doblaron a sus caricaturas. En una historieta de Larguirucho, *Campeón de Box* o *La trompada eléctrica*, también aparece caricaturizado el mítico periodista Ulises Barrera.

Otra trasgresión fue la ruptura con el estatismo clásico de los personajes de ficción (donde pasan los años y nunca hay una modificación) por ejemplo cuando se hizo desaparecer a Serrucho, personaje que sólo hacía el ruido de una sierra, pero que en realidad hablaba y era el temible Gran Hampa, en un capítulo que tuvo en vilo a la gente con su desenlace. Esa fue precisamente una de las tres historias que se compilaron junto con *El dragoncito cantor* y *Dedo negro*, en 1973, para armar una propuesta de vacaciones de invierno.

Un año después del éxito taquillero del primer largo animado por García Ferre, *Mil intentos y un invento*, *Las aventuras de Hijitus* fue comercializada como un largo, no habiendo sido concebida como tal y -al igual que el largo de Anteojoito-, llegó cuando se había producido un primer recambio generacional de espectadores, en ese caso quienes habían presenciado el nacimiento de la tira televisiva. Ya por entonces, Hijitus había producido sus ingresos con una variedad de *merchandising*, programas de televisión, espectáculos circenses, discos, juguetes y licencias que capitalizaron la experiencia ganada por Anteojoito.

Una de las claves de Hijitus fue que sus historias tenían muy buenos guiones y no buscaban ser didácticas, un papel que desde su aparición quedó para el moralizante Anteojoito. Hijitus marcó así el punto más alto de la creatividad y efectividad de García Ferré, representando la diversión pura. De ahí su vigencia y las cíclicas reposiciones de sus cuarenta y cinco episodios producidos entre 1967 y 1974, como en 1995 cuando se exhibieron por Canal 13, llegando a redituar unos nada despreciables doce puntos de rating en los mediodías. En 1996 se produjeron dos *Nuevas Aventuras de Hijitus* con más leyenda que repercusión, con los talentos de Carlos Pérez Agüero y Luis Cedrés, entre otros.



## VÍCTOR ITURRALDE: INTUITIVO Y EXPERIMENTAL

POR RAÚL MANRUPE

*Fragmentos del libro Breve historia del dibujo animado en la Argentina, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2004.*

Norman McLaren había llegado a Argentina para el primer festival de Mar del Plata. Al regresar a Canadá, llevaba cuatro quenas para su colección de instrumentos musicales. El regalo se lo había hecho un admirador y por ese entonces ya reconocido realizador local de animación experimental. Muchos chicos de los años setenta y ochenta lo recuerdan con cariño. Víctor Iturralde fue el conductor del ciclo televisivo de canal 13, *Cineclub infantil*.

Grandote, con aspecto que combinaba por partes iguales a un tío con un maestro de escuela, químico, crítico de cine de inteligencia singular, Víctor Aytor Iturralde Rúa -o VAIR-, comenzó a experimentar con el dibujo animado a principios de la década de 1950. Consciente o inconscientemente, sus primeros trabajos se emparentaron con aquellos que Norman McLaren desarrolló para la National Film Board canadiense. El trabajo directo en película, tanto por raspado como dibujando y pintando directamente sobre el material, fue un campo para ejercitar su gran curiosidad con un fresco sentido del humor. Fue así como comenzó a desarrollar una filmografía propia, donde el término «artesanal» nunca ha estado mejor aplicado. *Ideitas* (1952) se dibujó directamente sobre material filmico reciclado, en tango *Hic* (1955), su primer trabajo de película raspada, jugaba con las formas a partir de una suelta borrachera de líneas. En un momento había botella y mesa, pero la mayor parte del metraje estaba dominada por diagonales, espirales, leyendas casi subliminales, en un baile frenético y sorpresivo.

Luego de terminar *Puna*, *Piripipi* y *Baladita* (1954) -también dibujada sobre material filmico-, su inquietud lo llevó a presentar trabajos a la empresa Suchard, ofreciendo sus servicios para elaborar un corto artístico donde incluiría la marca. La propuesta fue aceptada, dando como resultado el comer-

cial experimental *Sugus*, sorprendente demostración de lo que se puede hacer cuando el mundo empresarial confía en el esfuerzo creativo privado, sin interferencia en la libertad creadora del artista. De ese modo, los famosos negritos de Sugus (creados por Blotta padre hacia 1952 para la marca de caramelos masticables), nadaban, corrían en un tranvía, se metamorfoseaban en palabras o en el logo de la empresa en un resultado que fuera exhibido dentro de la tanda de comerciales cinematográficos, aunque bien merecería haberse incluido dentro de las «variedades». Un logro fuera de lo común, que además, en un caso hoy increíble, abrió la puerta a que otras empresas, como YPF, Peugeot o La Campagnola, le encargaran comerciales con la misma técnica.

En el plano artístico, la labor de Iturralde continuó en 1956 con *Duerme liebrequita*, y en 1961 con *Botellita*. Tal vez su obra más citada sea *Petrolita* (1958/9), realizada en blanco y negro y *cinemascope*, que le valió el primer premio de Gevaert Argentina. Estudioso del cine y la literatura infantiles, ejerció la docencia como profesor en la UBA, escribió artículos en revistas como *tipoGráfica*, recibió ocasionales homenajes como en el Festival Tiempos Cortos de 1997, fue autor de libros y de innumerables ejemplos de desinterés y apasionamiento. Hasta el fin fue un fanático experimentador de los medios alternativos, con quimeras como la manifiesta voluntad de instalar una pantalla de alfileres en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires para emular a Jacques Drouin y Alexander Alexeieff.

Junto con las quenas, McLaren dejó el Alvear Palace Hotel llevándose una copia de *Hic* para el National Film Board de Canadá.



## CINE PARA LOS NIÑOS

POR VÍCTOR ITURRALDE RÚA

>> Extractos del libro homónimo publicado por Ediciones Corregidor, en 1984.

### ¿QUÉ ES UNA FUNCIÓN DE CINE?

¿Usted se preguntó alguna vez qué es ver cine? Si así lo hizo, ¿se lo se preguntó con una curiosidad más o menos científica, capaz de indagar profundamente estímulos y motivaciones? Por ejemplo, si leyó alguna crítica sobre un estreno y le interesó. O se enteró que habrán de estrenar un film con determinado actor o actriz que son sus favoritos. O un amigo le comentó que tal film es bueno o interesante. O alguien le dijo que el director «Fulano» realizó este film. O tiene ganas de ir al cine y poco le importa ver un film u otro. O está paseando por calle Lavalle y tiene tiempo y ganas de ir al cine.

### PERO, ¿QUÉ ES UN CINE?

Un enorme edificio con un frente desmesurado, donde el vidrio adorna, deslumbra, protege. A unos tres metros de altura, una plataforma, la marquesina sobre la cual suele estar colocada una decoración referida a la película que se exhibe, donde una mujer muestra su aflicción porque una circunstancia despiadada de la vida ha desgarrado sus vestimentas. Hay un gran letrero con el nombre del filme. Una consigna indica que en esta película existen suficientes elementos como para excitar hasta las emociones recónditas del más helado guardia del Palacio de Buckingham. Pero este frente, con marquesina, vidrios y letras de neón, sólo corresponde a lugares como un cine y nada tiene de habitual, aunque resulte familiar. Un cine no es una fábrica ni una iglesia ni una casa de departamentos ni una guardería de botes. Se entra en él atravesando una serie de puertas vaivén de vidrio. Sobre los vidrios suele haber fotografías o letras referidas al film en exhibición. Las puertas tiantan, son fáciles de abrir. Uno empuja y se introduce en el hall. Un ámbito fuera de la escala en la que uno se mueve,

más grande que la propia casa y distinto al de una oficina pública, ya que no tiene su severidad. Su piso es reluciente, lo bordean dos amplias escalinatas. Contra una pared (de mármol) suele haber una cartelera que anuncia un próximo estreno, con frases, adjetivos, fotografías en color. Una larga alfombra en el piso. En el momento en que se entra en el hall hay una cantidad de estímulos (sonoros, odoríficos y visuales) que debemos dejar actuar sobre uno.

Entonces continúa el ritual. Uno debe ir a donde está el señor de la jaula. Por lo general no se saluda ni se pregunta por la familia, decididamente uno entrega un puñado de billetes y solicita «deme una entrada». El señor que está detrás de la reja recibe el dinero y entrega un papelito. Y uno, disciplinadamente, sin hablar en voz alta, sin corretear por el hall, sin bailotear, integra una fila prolija que va cubriendo la larga alfombra vertebral. Todo el mundo se dedica a esperar en fila, sin reírse (a menos que esté en grupo). Cuando uno va a entrar en el cine se encuentra con una serie de puertas vaivén de madera forradas de cuero con pelos en los costados. En mi casa ni la casilla de la perra tiene puertas así. Pero uno no se asombra, es parte del decorado. Sólo una puerta está abierta incitando a entrar. Allí hay dos personas y un cenicero. Una es un señor con un uniforme que tiene galones y dorados, pero su traje deja ver que no es un atuendo de lujo, apenas un disfraz barato. Junto a él alguien que parece ser su amigo (y siempre está con la mano en el bolsillo del pantalón). Pero no es su amigo. Es un control de la compañía distribuidora del film. En el bolsillo tiene una cuenta ganada con el que va contando la gente que ingresa. Por eso nunca saca la mano del bolsillo. Por eso está junto al primer señor, por eso casi no habla ni saluda. Como tampoco saluda nadie en el cine. El del uniforme con dorados recibe el papelito y se limita fríamente a indicar «por la derecha» o «por la izquierda», lo corta en dos mitades, mete una en el cenicero y la otra nos la devuelve. Es curioso que nadie se inmute por tanta descortesía, pues cuando uno recibe a alguien en su casa, lo saluda, lo invita a pasar, le pregunta por la familia, lo acompaña sin indicarle fríamente «a la derecha» o «a la izquierda». No obstante uno ingresa en el cine cuyo interior no se ve desde el hall porque una pesada cortina oculta todo, y una penumbra conveniente ayuda a desdibujar el ambiente.

Que alegría!  
Que felicidad!

el día del niño

Nos regalarán  
EL PROYECTOR  
**CINE GRAF**  
lo más barato del mundo

\$799

HERMOSA COLECCION DE PELICULAS  
Pielés rojas, Viajes interplanetarios, Dibujos, Cuentos (amosos, Vequeros, Instructivos, etc. etc.

A TODO COLOR \$ 30.-  
en blanco y negro \$ 20.-

En Jugueterías y Ópticas de todo el País

...y ya saben  
**LOS CHICOS lo manejan!**



Los pies avanzan por una alfombra. Uno se dirige a la izquierda o a la derecha según convenga. Allí, agazapado en la penumbra está otro hombre que espera provisto de una linterna. Una mano asoma de la oscuridad, toma la mitad del papelito y se lanza en una carrera en la cual siempre resulta triunfador. Cuando llega a su meta (uno ha tratado de seguir su rastro por la señal débil de su linterna amarillenta: un círculo evasivo que siempre escapa a las pisadas), el hombre -que también tiene uniforme, pero más modesto-, está esperando con ansiedad (pues habrá de iniciar otras carreras contra otros clientes) y con la misma linterna mortecina señala una butaca en una fila indicando: «la tercera después de la señorita». Tampoco saluda ni pregunta por la familia: se limita a señalar, recibe la propina y huye velozmente.

La alfombra del pasillo que uno recorrió apresuradamente es como muelle. No oímos nuestros propios pasos. Por otra parte, dentro del cine no hay más negocios, fluorescentes, escaparates, pizzerías, olor a café ni bocinas de autos.

Nuestras defensas conscientes han ido cediendo paulatinamente al incorporarnos a un ambiente desmesurado (en mi casa no tengo ambientes así ni los frecuento en mis lugares de trabajo). La sala debe estar en penumbra, nunca iluminada a *giorno* porque en ese caso uno se sobresaltaría preguntándose: ¿qué ocurre?

Obedeciendo la indicación del acomodador, uno se sienta en el lugar señalado. Es una butaca muy cómoda que obliga a mirar hacia delante. ¿Y qué hay adelante? Un inmenso rectángulo de tela blanca.

La sala es inmensa. Tiene una forma ligeramente ovoide, tenues luces perfilan sus paredes, los bordes del escenario conducen a un techo altísimo. Se habla poco, uno se limita a esperar que se inicie el espectáculo, sin advertir que todo lo que he estado describiendo forma parte indisoluble del espectáculo mismo. Uno está condicionado para recibir lo que sea, dispuesto a sentir las emociones que la película despierte. Para eso ha ido al cine.

Las luces se van extinguiendo de a poco, pero no del todo. Sobre el gran plano blanco se inicia la proyección de un corto comercial, luego un noticiario comercial y luego un anticipo comercial del film que se exhibirá la semana entrante. Uno

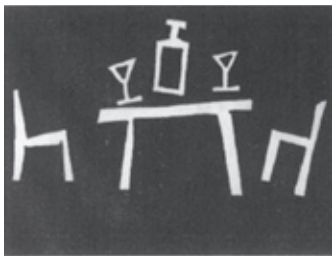
comienza a desprenderse de todos: el espectáculo, preludiado sabiamente por estos cortos, se habrá de producir *para uno*, personalmente. No para los demás que ocupan la sala. La película será *para uno*.

La fascinación (porque todo esto no es más que un fenómeno de fascinación como corresponde a una ortodoxa sesión de hipnosis) se apodera del espíritu, apto para recibir este influjo. Y el resumen del film, que acostumbra preceder cualquier producción, anticipando las escenas o situaciones más dramáticas, es la vía libre para que comience definitivamente lo que uno vino a buscar: el proceso de identificación con personajes, de transferencias, el despertar de vivencias. En ese momento no existen más ni las pizzerías ni la aspereza del asfalto bajo la suela de los zapatos ni los cafés al paso ni los letreros de neón ni las bocinas de los autos ni el alquiler ni el jefe ni la noticia trágica leída a la mañana o el latiguillo de la tarea que no se cumplió. Uno se olvida, está muellemente hundido en una nube lujuriosa de amenidad, donde uno vive aventuras, romances, sufre, triunfa, domina a los demás sin mover un solo dedo, donde es amado por las mujeres más hermosas del universo, donde sin hablar formula los conceptos más ingeniosos y profundos, responde a los problemas más complejos con una claridad mental asombrosa, es héroe envidiado, o un ser temible, vuela con la comodidad del pensamiento, no envejece, no muere, siempre triunfa, tiene lujos sin gastar un peso, sabe actuar en cualquier situación. Es superhombre, gigante, sabio, audaz, inteligente, apuesto, discreto, ágil, salvaje, dulce. Tiene la sensatez que dan los siglos, la audacia que nace de la irresponsabilidad, la seguridad de quien siempre fue infalible, la imaginación del más grande artista.

Uno olvida todo, a los seres queridos, a los familiares. Vive un sueño en el que desfilan los personajes cotidianos convertidos en villanos o personajes sin importancia, donde nada del mundo rutinario tiene cabida, donde todo es color, brillo, es espléndidamente fugaz, efímero. Una nube que puede regresar cuando uno guste, porque bastará ir otra vez al cine.

Un mundo que impone emociones, dicta miedos, arrasa con angustias y recompensa sobradamente con finales felices. Un mundo del que uno no quiere escapar, y difícilmente pueda escapar mientras está inmerso en él.

Hic (*arriba*) y Petrolito (*abajo*)  
de Víctor Iturralde





Un mundo, una nube o un abrazo elástico, implacable, que comprende a todos los que están en la platea, aunque los individuos ignoren que hay gente en el recinto. Un mundo inédito, que se inaugura en cada oportunidad, pero que tiene la tradición de lo cotidiano: inesperado y presentido, renovado y siempre el mismo, aunque cambie el decorado.

### ¿Y QUÉ PASA CON LOS NIÑOS?

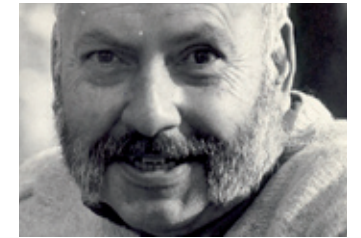
Todo lo que acabo de describir se acentúa, se enfatiza y es más agudo cuando se trata de un niño. Y los fenómenos dinámicos de fascinación operan sobre los chicos con más severidad, profundidad y persistencia. Cuando el film crea incertidumbre, esto se multiplica y agiganta cuando el espectador es una criatura. Cuando hay inseguridad, en el niño es casi angustia. Cuando el mensaje es poco inteligible, para los niños es un jeroglífico abrumador del cual se pueden escapar aburriéndose. Cuando algo necesita aclaración, nadie ayuda al niño porque si fue con un adulto, su pregunta molesta o distrae, y si fue solo es obvio que nadie lo habrá de proteger.

El niño está solo, absolutamente solo frente a la pantalla de cine. Él, más que nadie, es fascinado por el cine, por el espectáculo que se desarrolla ante él. Y en esta encrucijada no hay manos que se tiendan, no hay palabras consoladoras, no hay tibieza ni refugio. Soledad, nada más que soledad.

---

>> *Víctor Iturralde Rúa o VAIR (la A es de Aytor): vasco legendario y anarquista, de fisonomía semejante a la del Sargento García, largamente dedicado a la docencia y al cineclubismo infantil. Su curriculum integra varias páginas, aunque él prefiera resumirlo en una hoja de anotador, pero bastará con recordar que fue uno de los críticos de cine más lúcidos y agudos que pasaron por las páginas de las revistas especializadas y que sólo su obra en ese rubro sepulta varias veces a otros colegas contemporáneos. Como animador, hizo varios films pintados a mano y cuadro a cuadro, sobre el ejemplo de McLaren, pero con innovadoras ideas propias. Su clásico Petrolita (1958) por ejemplo, fue concebido para ser proyectado en cinemascope. Aunque nunca haya fomentado la difusión de sus propias películas, corresponde mencionar entre sus mejores obras un comercial que hizo para Telam, en el que resolvió con ingenio y simplicidad un elaborado argumento propio.*

---



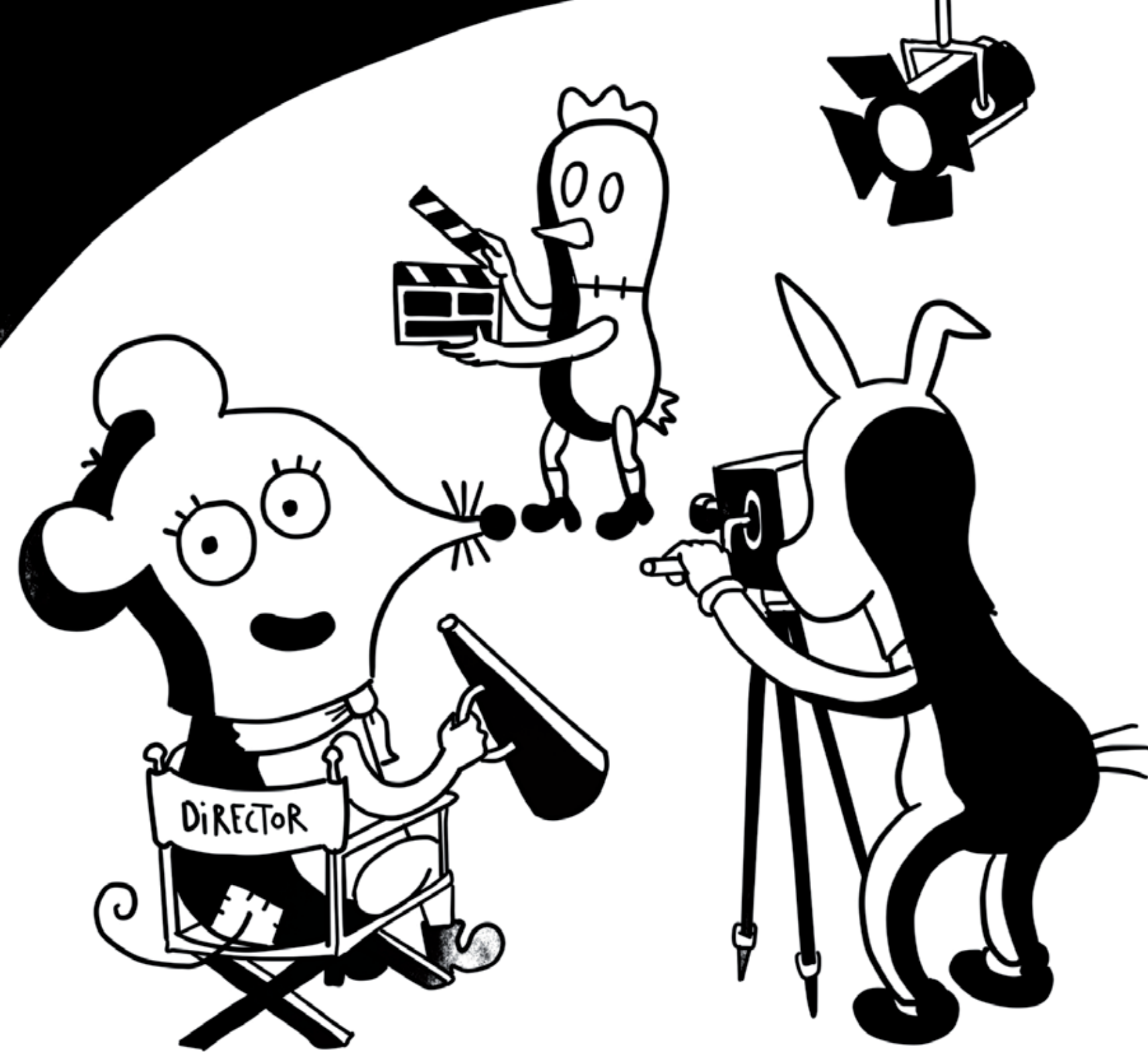




## CAPÍTULO DOS

### LOS DIBUJITOS ANIMADOS Y EL CINE

El cine y los dibujos animados nacieron juntos a finales del siglo XIX. Estas nuevas formas de arte crecieron rápidamente y se volvieron muy importantes dentro de la cultura popular. Aquí se incluyen «notas notables» sobre algunos de los realizadores que marcaron la historia de ambos fenómenos culturales.





## PIONEROS DEL DIBUJO ANIMADO

POR LEANDRO ARTEAGA

*«La animación debiera ser un arte, así es como la concibo. Tal como lo veo, lo que ustedes han hecho es convertirla en comercio, no en arte, sino en comercio... mala suerte».*  
WINSOR McCAY, a jóvenes animadores en 1927.

Un recorrido por los nombres fundamentales del cine animado es digno de tarea titánica, más aún cuando se trata de practicar un artículo. Entonces, que las páginas que siguen sirvan como guía, como esqueleto desde el que enhebrar tanto cine realizado, a la manera de pequeños incentivos para su visión e investigación pertinentes.

La historia animada –con toda la necesaria revisión y crítica que un término semejante requiere–, se reparte, en un primer momento, entre Europa y Estados Unidos. Dos maneras de comenzar a ensayar y pensar el arte animado surgen para desarrollarse, para dialogar entre sí y también, por qué no, para estancarse.

Los nombres que deben citarse, en primer término, serán los de Émile Cohl (1857-1938) y Winsor McCay (1871-1934). Ambos herederos de una genealogía que ya conoce a varios pioneros, tales como John A. Paris (inventor del *taumatropo*), Joseph Plateau (del *phenakistoscopio*) y Émile Reynaud (del *teatro óptico*).<sup>1</sup>

Cuando Auguste y Louis Lumière, padres del cine, inventan el cinematógrafo en 1895, las posibilidades ramifican hacia otros rumbos, sin olvidar los aportes que sobre las imágenes en movimiento también desarrollaran Thomas Edison con William K.L. Dickson y su *kinetoscopio*. A partir de allí se producirán hallazgos como, por ejemplo, el de Alfred Clark, quien en el film *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) emulará un cuerpo humano al sustituirlo por un muñeco. Desde el campo estrictamente animado, habrá que citar al inglés Ar-

---

>> LEANDRO ARTEAGA (1974) es Licenciado en Comunicación Social (UNR). Ha estudiado Publicidad y Realización Audiovisual (EPCTV). Se desempeña como docente terciario y universitario. Es redactor del diario Rosario/12 y conduce el programa radial Linterna Mágica (<http://linternamagicaradio.blogspot.com/>). Ha compilado el libro *Historietas y Películas (cuadritos en movimiento)* (Ciudad Gótica, 2011).

---

<sup>1</sup> >> El *taumatropo* consistía en un pequeño disco con dos imágenes: de un lado un pájaro, del otro una jaula. Los cordones de los que quedaba sujeto lo hacían girar y simular la coparticipación de los dibujos. El *phenakistoscopio* se componía de dos discos separados entre sí, uno de ellos con una serie de ilustraciones que al girar adquirían movimiento al ser observadas a través de las ranuras del disco primero. El teatro óptico –que perfecciona al *praxinoscopio*



del propio Reynaud–, permitía una visión colectiva de dibujos animados, realizados sobre una banda con perforaciones; incluyendo además un sistema de lentes e iluminación. El kinetoscopio, mencionado más abajo, permitió la visión de películas, que el espectador contemplaba individualmente a través de una mirilla. El cinematógrafo de los Lumière es el nacimiento del cine porque permite la visión masiva, de mucha gente simultáneamente, del film, rasgo que define todavía al arte cinematográfico.

2 >> Técnica que consiste en animar objetos que son fotografiados cuadro por cuadro

3 >> El surrealismo propondría entrar en una sala con la proyección iniciada, salir antes del final, y realizar idéntica tarea, sucesivamente, con otras salas y películas. El resultado final sería el montaje propio y aleatorio del espectador.

thur Melbourne Cooper, responsable de *Matches: an Appeal* (1899), quizá la primera película enteramente animada, con técnicas de *stop-motion*<sup>2</sup>. Mayor reconocimiento posee, en este sentido, el fundamental James Stuart Blackton, autor de la célebre *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), además del notable *stop-motion* de *The Haunted Hotel* (1907), técnica que también sabrá aplicar de manera referencial el español Segundo de Chomón con *El hotel eléctrico* (1908).

Esa lista, que omite muchos nombres, destila en Émile Cohl de manera auténtica, desde un recorrido que logrará despejar a la animación como ámbito de búsqueda y experimentación auténticas. Con *Fantasmagorie* (1908), los dibujos animados adquirirán sus características más actuales y surrealistas: los trazos del pulso mismo del dibujante sobre la pizarra cobran vida desde formas que se recrean una y otra vez, así como las visiones a las que el protagonista de *The Hasher's Delirium* (1910) queda expuesto. En el mundo de Cohl –lo que es decir, en el de la animación– todo es posible y los personajes parecen quedar envueltos en una telaraña de vectores impredecibles. En Cohl se materializa, podemos decir, el cine de los sueños. Comprensión que luego el surrealismo sabrá entender y perseguir a través de su devoción por el *cinematógrafo*<sup>3</sup>. Luego de una estancia en Estados Unidos, donde trabajara en la adaptación animada de la *comic-strip* *Snookums* (1912), Émile Cohl vuelve a París tras el desencanto que la expansión industrial –y no precisamente artística–, que la animación americana le provoca. Allí dirigió más de doscientos cortometrajes.

El caso de Winsor McCay es gigante, porque se trata de uno de los más importantes artistas que haya podido tener tanto la historieta como el dibujo animado. McCay se moverá entre ambas instancias de manera admirable, con pulso maestro. En su *strip* *Dreams of a Rarebit Fiend* –que también llevara al cine–, McCay juega a las pesadillas que las cenas indigestas provocan a sus personajes, así como también lo hacía Cohl con sus delirios multiformes. Situación que el dibujante sabrá luego explotar de manera única con *Little Nemo in Slumberland*, obra maestra de los cómics.

*Little Nemo* será también prueba fílmica que acompañará a McCay en sus presentaciones habituales en *vaudevilles* de la época. Estas breves secuencias –absolutamente extraordinarias– se insertaban en un film mayor, de imagen real, donde el propio McCay simulaba un desafío animado con amigos, lo que provocaba un metadiscurso oficiado entre el propio dibujante, su doble en la película, el grupo de amigos ¡y los personajes animados! Mismo recurso que McCay utilizará para su éxito mayúsculo: en *Gertie, the Dinosaur* (1914) el dinosaurio (des)obedecía las órdenes y juegos de su dibujante, las cuales maravillaron al público y a la prensa de la época. Un paso todavía mayor supuso *The Sinking of the Lusitania* (1918), el más ambicioso de sus trabajos, dedicado a recrear el hundimiento del famoso barco de pasajeros a instancias de un submarino alemán. El horror contenido entre las nubes explosivas, el movimiento del agua, la desesperación de las personas, convierten al film en una de las obras maestras en la historia de la animación.

Podemos decir que entre Winsor McCay y Émile Cohl, si bien desde estéticas disímiles, destilan similitudes y simpatías ligadas por un ejercicio artístico profesional y visionario. Hijos de un mismo contexto histórico, el arte animado se asume como tal a partir de ellos, a través de sus recorridos, búsquedas y empecinamientos, desde una postura fundamental ante la vida. Porque dedicarse al dibujo animado significará, tanto para Cohl como para McCay, vivir de la vocación elegida.<sup>4</sup>

A estas alturas, el campo de la animación ya se expande de manera imparable. Por un lado, podemos precisar que en 1915 Max Fleischer inventa el *rotoscopio* y permite que en una misma película participen seres animados con objetos reales. La serie animada *Out of the Inkwell* (*Fuera del tintero*, 1916-1930), de Max y Dave Fleischer (1883-1972/1894-1979) jugaba con estas situaciones, además de recordar la misma situación que ya presentara Cohl con su *Fantasmagorías*. Sobre el tablero y a partir de él, cualquier disparate podía llegar a tener lugar en el mundo de los hermanos Fleischer, creadores del payaso *Koko*, de *Bimbo*, de *Betty Boop*, y responsables de animar a los personajes de cómic *Popeye* y *Superman*. A partir de los Fleischer se abre todo un capítulo que difícilmente pueda sintetizarse en estas páginas, aunque sí poder señalar que es su espíritu bufonesco e incorrecto el que más y mejor se opuso a la moral –por lo general– bienpensante del mundo Disney.

4 >> Se sabe que McCay hubo de lidiar con el temperamento de William R. Hearst, quien pretendía obligarle a abandonar sus tareas alternativas a las de su empleo como dibujante del New York American, propiedad de Hearst.

Winsor McCay





Mientras tanto, en la Europa de entreguerras son las miradas vanguardistas las que dominan el panorama. Y el arte animado no podía quedar al margen. La animadora alemana Lotte Reiniger (1899-1981) hubo de señalar que «para los cineastas de este período (...) con cada película que hacíamos realizábamos descubrimientos nuevos, encontrábamos nuevos problemas así como posibilidades técnicas y artísticas (...). El campo era virgen y nosotros teníamos la alegría de exploradores en un país desconocido. Fue maravilloso».<sup>5</sup>

A través de su técnica de figuras recortadas, Reiniger perfeccionará una pieza maestra absoluta: *Las aventuras del príncipe Ahmed* (1926), una proeza filmica de ochenta minutos que basa su historia e imagerías en los relatos de *Las mil y una noches*. Parte del equipo filmico de Reiniger se componía de nombres tales como los de Walter Ruttmann y Berthold Bartosch. El primero fue, entre tantos otros films, el director de *Opus 1* (1921) así como de la celebrada *Berlin, sinfonía de una ciudad* (film de imagen real de 1927); Bartosch habría de sobresalir con la animación *La idea* (1932), de una potencia discursiva cuya actualidad difícilmente desaparezca.

En suma, la Reiniger como parte de un mundo artístico convulsionado, en el que tanto pintores como dibujantes intervenían en el medio animado con el fin de experimentar las posibilidades que la imagen en movimiento ofrecía. Artistas como Fernand Léger (*Ballet mécanique*, 1924), Viking Eggeing (*Symphonie diagonale*, 1924), Marcel Duchamp (*Anémic cinéma*, 1926), Hans Richter (*Vormittagsspuk*, 1928), entre tantos otros, despiertan hacia un cine de experimentaciones, en donde animación e imagen real son dos posibilidades técnicas de un mismo camino, el arte cinematográfico, hoy tan ceñido a diferenciarse entre categorías.

En este itinerario rápido y con nombres que no alcanzamos a reseñar, no podemos dejar de citar al extraordinario Oskar Fischinger (1900-1967), animador alemán cuyos estudios sobre el movimiento, el ritmo, el tiempo, repercuten, asimismo, sobre las mismas partituras musicales elegidas para sus trabajos. Ejemplo de ello es *Komposition in Blau* (1935), cuyo crescendo dramático, musical y tonal es de una pregnancia imbatible. Es este clima de sensibilidad artística el que la asunción de los autoritarismos habrá de quebrar y mutilar por toda Europa.

Hitler, Stalin y Mussolini, distintos nombres para un mismo afán autoritario y asesino, que en el caso de la Alemania nazi habrá de traducirse en la denominación de «arte degenerado», con muestras destinadas a explicitar la denigración hacia el arte de vanguardia. Es así que el exilio forzado hacia América habrá de enriquecer tanto a las búsquedas artísticas como, sobre todo, a la industria cada vez más floreciente del cine estadounidense. Es ésta, de hecho, una de las razones que hará posible al posteriormente denominado «cine de oro» norteamericano.

Si bien puede destacarse, y con toda razón, que el primer personaje del mundo animado es *Fantoché* -en las *Fantasmagorías* de Cohl y sucesivos cortometrajes-, difícilmente pueda ser señalada otra estrella de similar esplendor dentro del firmamento de los años veinte que no sea la del *Gato Félix*. Bolita oscura, de ojos pícaros y cola vivaz, obra de Otto Messmer (1892-1983) y Pat Sullivan (1887-1933), Félix es capaz de desprender partes de su cuerpo para reinventarlas y utilizarlas conforme al peligro que enfrente. Así de alocado es el clima que respiran sus historias, acompañadas por una devoción tal por parte del público que habrá de traducirse en uno de los primeros ejercicios de *merchandising* más importantes de la cada vez más ascendente industria cinematográfica norteamericana.

Es ese gato quien preludia el éxito de, justamente, un ratón. Si Messmer fue la más importante figura dentro del mundo Félix (hegemonizado por Sullivan), el animador Ub Iwerks (1901-1971) lo fue respecto del de *Mickey Mouse*, sin por ello menospreciar la tarea de Walt Disney (1901-1966). *Mickey* tomará el relevo de Félix, así como el gusto por el buen gag que tantos otros personajes -cultivados por el genio de maestros como Chaplin, Keaton y Lloyd- transitan por la gran pantalla. Es con *Steamboat Willie* (1928) donde *Mickey* estrena sonido para la historia de la animación, y es con la voz del propio Disney como su figura entra en el panteón de la historia animada. El éxito de *Mickey*, aún cuando son varias las desventuras financieras, abrirá una puerta que desatará, por parte de Disney, muchas de las mejores obras del arte animado, así como también la égida de una manera taxativa de entenderlo. Esto se corrobora a partir del éxito de *Blancanieves y los*

5 >> Robert Russett and Cecile Starr: Experimental Animation. Origins of a New Art, *Da Capo*, NY, 1976, p. 77. La traducción es mía.

Poster Gertie. Winsor McCay





## DIBUJITOS GRACIOSOS. LOS CARTOONS DE LOS HERMANOS FLEISCHER

POR JOHN KRICKFALUSI

La gente ama los dibujos animados. Siempre lo supe. Nunca consideré que los dibujos animados fueran sólo para niños. Siempre di por obvio que los dibujos animados son para todos: jóvenes, viejos, todos los sexos, ricos, pobres, estúpidos, puritanos y depravados. Los dibujos animados, como el *rock and roll*, son cultura popular.

>> JOHN KRICKFALUSI (nacido como Michael John Kricfalusi el 9 de septiembre de 1955, en Chicoutimi, Quebec, Canadá), animador canadiense, también conocido como John K., es el creador de Ren & Stimpy y The Ripping Friends, y fundador del estudio de animación Spumco International.

>> Publicado en 2001 en [www.spumco.com](http://www.spumco.com)

### ANIMACIÓN VERSUS CARICATURAS

Déjenme intentar explicar la diferencia entre animación y caricatura. Animación es un término muy amplio que abarca a todas las imágenes en movimiento que se construyeron cuadro por cuadro. Esta definición abarca a la animación con plastilina, animación con arena, animación tradicional estilo Disney, *flip books* y caricaturas (o «dibujitos»). Todas estas formas de arte califican técnicamente como animación, pero las más graciosa de todas son los dibujitos animados. La palabra clave es «gracioso».

Las caricaturas son la forma más accesible de la animación para la audiencia masiva. Por esto es que a veces yo defino mi medio de expresión como «cultura popular» más que como «arte».

### LO QUE LOS DIBUJITOS SABEN HACER MEJOR

De aquí en adelante quiero centrarme en una definición de «caricatura» o «dibujitos animados» para ser más preciso. ¿Qué hace a los dibujitos animados diferentes de las otras técnicas de animación enumeradas antes? ¿Cuál es su rasgo distintivo? No lo es el movimiento. Todas las formas de animación se mueven. ¿De qué característica principal de los

*siete enanitos* (1937), largometraje en el que se hará patente, para el mundo de la animación, una búsqueda a veces mimética entre el referente y su representación. Paso que supondrá el desdén hacia la tarea desarrollada por los hermanos Max y Dave Fleischer, cuya comprensión surreal del mundo animado, libre de correcciones políticas, será progresivamente relegada. En otras palabras, un mundo alocado que la moral correctiva de Disney sabrá cómo opacar.<sup>6</sup>

Hasta aquí algunos –de los mayores– nombres del quehacer animado. Cohl, McCay, Fleischer, Messmer, Reiniger, Disney. Distintas visiones, en suma, acerca del cine. Maneras de pensar y de practicar un arte que requiere de sensibilidad, de disciplina, de investigación, de práctica. Apenas algunos capítulos, fundacionales y pioneros, para una actividad tan vigente como siempre atractiva.

6 >> Aunque bien sabrá el buen lector apreciar cómo los dislates que mejor se disfrutan en el mundo animado habrán de resurgir con el mundo de Bugs Bunny y amigos, de la mano de animadores insignia como Tex Avery y Chuck Jones. A ellos nuestras reverencias.

>> Curiosa historieta publicada en 1937 en la revista serbia Zabavnik.





dibujitos animados se deriva nuestro placer al verlos? **Dibujos graciosos** que se mueven. No la historia, no la música, no el diálogo, no los fondos, ni siquiera una animación virtuosa. Todos estos elementos pueden ser importantes agregados o complementos para una caricatura pero todos están subordinados a la misma. Este es el atributo más importante de una caricatura, su esencia y su prioridad. Lo que nos gusta de una caricatura es que sea «caricaturesca».

### LOS DIBUJITOS SON CARICATURAS

El oficio de caricaturista es una habilidad difícil de encontrar. Pero es más que una habilidad, es una actitud. Un artista no sólo debe ser capaz de dibujar, sino que debe poder caricaturizar, exagerar o pasar en limpio lo que él tiene para decir sobre los elementos más importantes de lo que está dibujando y de hacerlo de tal manera que se vea gracioso. Cuando hablo de dibujos graciosos no necesariamente significa «ja ja qué gracioso» pero digo que los dibujos son exagerados a tal punto que son graciosos.

### USAR LAS PROPIEDADES ÚNICAS DE CADA MEDIO

Un caricaturista, como un músico, escritor o actor, director de cine o comediante, es un artista. Un artista es una persona que ha cultivado raras habilidades y que usa esas habilidades para comunicar sus ideas, emociones o puro entretenimiento a otras personas. El artista más efectivo es el que entiende su medio en particular y usa sus herramientas únicas con la mayor habilidad.

Un artista debe ser educado en su medio de expresión para ser capaz de comunicar su arte efectivamente. Un pintor comunica sus ideas a través de imágenes, un escritor usa las palabras. Un compositor debe ser capaz de leer y escribir música antes de poder escribir una obra musical. Un artista debe aprender a dominar las herramientas de su rama del arte, amasar su propia experiencia y conocimiento y aprender las posibilidades y limitaciones de su medio de expresión. El novelista más grande del mundo no soñaría con escribir una sinfonía. La música no es su medio. Esto no quiere decir que un artista de un rubro

en especial debe cerrar su mente a otras formas de arte. Todo lo contrario. Sólo digo que los recursos específicos y únicos de su rama del arte deben ser su prioridad.

Por ejemplo los dibujitos animados pueden usar un gran número de otras formas de arte para mejorar su resultado como música, efectos sonoros, actuación, diálogos, diseño de fondos y muchos más.

Los dibujos animados son una de las más demandantes (y potencialmente gratificantes) formas de arte o entretenimiento. Todos estos ingredientes extra son exactamente eso: extras, todos completamente subordinados al personaje gracioso y caricaturesco que es el que atrae al público en primer lugar.

### LA ANIMACIÓN HA PERDIDO SUS PRIORIDADES

Este hecho completamente lógico y obvio ha sido olvidado o borrado de la mente humana en los últimos treinta años. Recientemente se ha redescubierto y todavía no es ampliamente conocido o aceptado por los productores de animación actuales. Las caricaturas ya no son caricaturescas.

Es como si de repente alguien en el poder hubiera decretado arbitrariamente que el elemento más importante en la música no es más la melodía, el ritmo o la armonía sino el color de los trajes de los músicos de la orquesta. Ahora, el color de los trajes es la principal herramienta de comunicación y lo que despertará el interés de la audiencia. Es como si el control creativo se le otorgara al diseñador de vestuario en vez del al compositor musical.

Imaginense al dueño de un teatro diciéndole a Stravinsky: ...«escribeme una música que quede bien con los trajes color lavanda de los músicos»... Así de ridículo como suena es el estado de los dibujos animados hoy en día. El caricaturista recibe órdenes de gente que no es dibujante. Así que las prioridades de la caricatura moderna están al revés, y por eso el público le ha dado la espalda a los dibujitos animados por décadas y este entretenimiento popular ha sido relegado a la franja de programación infantil. Por eso el término «dibujitos de los sábados a la mañana» se ha convertido en una mala palabra para cualquiera que recuerde a los reales dibujitos animados.



Hoja de modelo de Betty Boop.



## LAS RAÍCES DE LA CARICATURA

En alguna parte del camino los dibujitos animados se salieron de la ruta, lo que es sorprendente y triste si se considera el gran comienzo que tuvieron y los rápidos avances que se lograron en las primeras décadas. En vez de hacer un recuento de los principales eventos que forjaron la historia de la animación primitiva (la mayor parte de los cuales están relevados en incontables libros y artículos) déjenme mencionar un par de los que yo considero «momentos cumbres» de la caricatura, los cuales han sido mayormente ignorados por los mismos libros y artículos. Estos ejemplos son la mejor ilustración de la esencia más pura de lo que son los dibujitos animados.

## LAS CARICATURAS DE LOS HERMANOS FLEISCHER

Los dibujitos animados mudos de Max Fleischer eran dibujitos graciosos. Fleischer sabía intuitivamente qué es lo que hace que los dibujitos sean graciosos. Con la llegada del cine sonoro, las caricaturas no sólo tenían un aspecto gracioso sino que se movían graciosamente (o más que cuando eran mudas). Entre las caricaturas de los Fleischer, mis favoritas son las *talkartoons* de principios de los años '30, dirigidas por Dave, el hermano menor de Max. Estas caricaturas estaban protagonizadas por Bimbo, Koko el payaso y la favorita de los nostálgicos, Betty Boop. Estos dibujitos eran toscos, llenos de inventiva, extremadamente raros y absolutamente puro trabajo de caricatura. Prácticamente no tenían historia, tenían un humor absurdo y representan algunos de los dibujos con más onda que se hayan creado en la historia de los dibujos animados.



## BETTY BOOP

En *Mysterious Mose* hay algunas escenas de Betty Boop dibujadas por Grim Natwik que son increíblemente bellas (en su modo raro y gracioso). El diseño, las poses y expresiones son completamente únicas e inspiradoras como caricatura en estado puro. En *Swing you Sinners*, Bimbo queda atrapado en un cementerio. No hay nada original en la premisa, debe haber un millón de ca-



Betty, Ren y Stimpy por Diego Rolle



ricaturas con la misma situación. Pero la animación surrealista de este corto está más allá de lo raro, particularmente sobre el final, cuando Bimbo es perseguido por una horda de criaturas infernales. La forma en la que estas criaturas se mueven es totalmente imposible y sólo puede ser realizada por un retorcido, inspirado y muy capaz caricaturista.

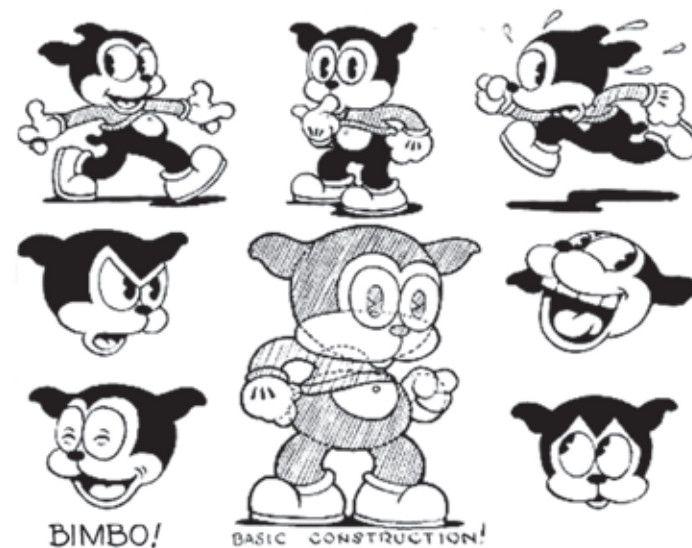
En el corto *Bimbo's Initiation* hay algunas animaciones de Betty Boop muy raras e irreales donde se da palmaditas en las nalgas presumiblemente para incitar a Bimbo el perro a tener una relación bestial con ella. Luego los dos rompen a bailar una rarísima danza donde millones de Bettys aparecen en escena sin razón aparente.

### POPEYE

La serie de cortos de Fleischer sobre Popeye fue muy diferente a la serie de Betty Boop pero aun así conserva mucho de buena caricatura. Popeye ya era gracioso como personaje de historietas creado por Elzie Segar. Lo que los Fleischer le agregaron al dibujo fueron movimientos graciosos. Mucho tiempo dentro de los cortos se dedican a mostrar caminatas graciosas, bailes graciosos y hasta golpes graciosos. Estas escenas son graciosas de ver hasta para un espectador no especializado en animación. La forma en que Popeye se mueve nos describe su personalidad. Los espectadores nos reímos de la forma de bailar de Popeye antes de saber de qué se trata la historia. Cuando Popeye y Bluto se agarran a las piñas nosotros no necesitamos saber qué causó la pelea, nos regocijamos en la pura estupidez de esos golpes fantásticos.

Nosotros dejamos salir nuestras propias frustraciones a través de las emociones de los personajes. Pero esta empatía no ocurre si la animación es mala o si aún siendo buena es aburrida y realista. Medido con los estándares actuales de la animación, parecería que los cortos de Popeye funcionan mejor que los de Betty Boop en términos de historia y desarrollo de personajes (aunque ninguno de estos aspectos está desarrollado a un nivel sofisticado).

Para una audiencia moderna, estos y otros cortos animados de los Fleischer pueden resultar inaccesibles y pasados de moda, no porque nosotros hayamos avanzado sino porque estas ca-



ricaturas son en blanco y negro, su música es anticuada (pero grandiosa), las voces se escuchan mal y con ruidos y en los años '40 y '50 se hicieron animaciones mucho más graciosas. Pero los dibujos y la actitud son caricatura en estado puro y los animadores de hoy deberían mirar este tipo de trabajos y adaptar las actitudes a su moderno contexto de trabajo.

Desafortunadamente para el mundo, a fines de los años '30 los Fleischer renegaron de sus propios instintos naturales y comenzaron a copiar a Walt Disney, que a su vez estaba tratando de apartarse de la caricatura moviéndose hacia una animación más realista esperando poder competir con el más respetable cine de acción real. Esta moda resultó exitosa para Disney en el largo plazo pero fue (y todavía es) un desastre mayor para los dibujitos animados como la mejor época de los Fleischer Cartoons.

En mi opinión, si la industria de la animación hubiera continuado en la tradición de los Fleischer y hubiera utilizado y explorado las capacidades específicas de la caricatura para comunicar emociones y entretenimiento a la audiencia, en lugar de imitar al cine de acción real (un medio al que la animación puede superar largamente), la industria de los dibujos animados podría ser mucho más exitosa, popular y saludable de lo que es hoy.







*A Tex Avery le gustaban las ideas basadas en premisas imposibles. Una vez que aceptabas esas premisas, él seguía subiendo la apuesta. Se necesita mucha imaginación para hacer algo gracioso, pero también se necesita un acercamiento muy racional a la narración.*

*En el período que trabajó en los estudios MGM, Tex Avery se convirtió en un maestro de la estructura narrativa. Tex nos lleva en un paseo al que nunca debimos subirnos si nos hubiéramos detenido a considerarlo lógicamente. Él lo hizo en absoluto control de su talento, habilidades, pensamiento lógico y conocimiento de nuestra psicología.*

*Considero que Tex Avery es un genio. La mayoría de las caricaturas actuales están plagadas de largas secuencias que desperdician el tiempo explicando cosas que no necesitan ser explicadas lógicamente. Cuanto más intentan explicarnos las caricaturas modernas las cosas ridículas que pasan en ellas, más alertas estamos nosotros de que son cosas increíbles. Estas explicaciones aburren al espectador.*

*Las caricaturas pueden convencernos de cosas imposibles e ilógicas si son altamente estructuradas y lógicas en sus ilógicas premisas. Y cuanto más graciosas sean, menos tiempo tendremos de pararnos a decir: «¡Ey, eso es imposible!»*

*Extracto de un artículo sobre Tex Avery escrito por John Krickfalusí*

## VISITA A UN MUNDO PARALELO

TEX AVERY POR RAÚL MANRUPE

La mandíbula puede llegar a tocar el piso. Los ojos, abandonar sus órbitas hasta dejar al descubierto un rostro vacío, sin cuencas. La locura repentina puede llevar a alguien a tomarse los pies y golpearse la cara con los talones, en una demostración de contorsionismo imposible. No es una nueva versión de *Estados alterados*, sólo es parte de la *Galería de los horrores* concebida por la creatividad y la desmesura de Frederick, alias Fred, alias Tex, Avery. Un creador de realidades alternativas nunca superado en su manejo de la síntesis, el absurdo y el humor. Su prestigio ha crecido con el paso del tiempo, al punto de hacer de cada uno de sus dibujos animados un pequeño objeto de culto.

Una clave para entender esa obra puede darla el hecho de que los dibujos de Tex Avery se recuerdan por su valor intrínseco, sea por su guión, sus gags o sus exageraciones, aunque difícilmente por el personaje que los protagonice. Si uno conversa con alguien que no esté mucho en el tema, notará que al principio el interlocutor no identificará muy bien a la persona de la que estamos hablando. Habrá que ampliar la información y decirle que Avery es el que hizo tal o cual dibujo en el que pasaba esto y lo otro, y allí sí vendrán a la memoria el argumento y las situaciones de humor que seguramente la otra persona recordará muy bien.

En la época en que los llamados dibujitos se pasaban en las salas de todo el mundo y en forma paralela al cine de primeras figuras, Hollywood también impuso el *star-system* para la pequeña industria. Los personajes, como los actores, fueron el atractivo para llevar gente al cine, y así fue posible la popularidad y fama internacional de Mickey, después Donald, Popeye, el Pájaro Loco, Tom y Jerry, el Súper Ratón (híbrido y falto de personalidad) y casi todos los personajes de la Warner. Allí, Avery fue el co-creador de Bugs Bunny, Porky y el pato Lucas/Daffy, pero no puede identificárselo con ellos como sí puede

>> RAÚL MANRUPE

*Investigador de la historia del cine y la cultura popular. Autor de Un diccionario de films argentinos I, II y III. Director del largometraje documental Picsa.*





hacerse con Chuck Jones o Bob Clampett. Avery puede llegar a ser considerado el creador histórico de esos personajes pero el desarrollo de éstos en los '40 y '50 lo alejaron de esa paternidad cuando él dejó la Warner Bros. Para pasar a la Metro en 1942, sus criaturas tomaron un rumbo distinto, más irónico y *cool*, menos salvaje y loco. Si exceptuamos estos casos, no hay un personaje que identifique a Tex. Droopy puede ser el más conocido, pero siempre en un segundo plano en comparación con los astros *top* mencionados. Recuerdo que cuando era chico y llegaban las vacaciones de invierno, iba a ver *El festival de Tom y Jerry* en el Gran Rex y entre varias del gato y el ratón incluían alguna de Droopy como complemento.

Avery trató durante años de establecer un personaje duradero como los que venía de hacer. Pero no sucedió: la Ardilla Loca (Screwy Squirrel), George y Junior, Spike, y en los últimos años de su vida Kwicky Koala, no dejan de ser partiquinos poco recordados. En cambio, el destino le proporcionó el privilegio de ser un creador mayor. Porque el mundo de Tex Avery es un sistema aparte, con una lógica y unos códigos tan propios como inigualados. En un dibujo animado «normal», la sorpresa puede ocasionar un desmayo o alguna ampliación de los globos oculares o un salto. En uno de Tex Avery, la reacción será que la cabeza del personaje se multiplique por seis, que los ojos salgan corriendo, que el cuerpo se separe de la cabeza y eche a correr a su alrededor.

Así, la caricatura de la realidad termina por ser una realidad en sí misma. La habitan lobos, gatos, perros, osos, ardillas, ratones, por lo general sin nombre. A veces hay hombres y, muchas otras, mujeres. ¡Y qué mujeres! Eso nos lleva a otro de los elementos claves de la obra del tejano: **el sexo**. Los objetos de deseo son fatales caperucitas de campo, cantantes de *saloon*, sexys pelirrojas de párpados caídos y curvas, que son como las tías de Jessica Rabbit –madres no podrían ser nunca- y las encargadas de enloquecer a cualquiera. Ese cualquiera está personificado generalmente por un lobo, la representación del apetito sexual del hombre, partiendo del reprimido modelo americano de los años 40. Este lobo en sus distintas versiones, que pueden ir desde el más simple de los campesinos hasta el más refinado habitué del célebre Stork Club, es capaz de cualquier cosa con tal de hacerse con una de esas *girls*. De

hecho, sus reacciones parten del clásico y pasivo silbido de dos notas, degenerando en somatizaciones que serán más y más exageradas, haciéndolo aplaudir a mil manos, retorcerse hasta anudarse los brazos, fragmentarse, chiflar hasta darse vuelta, cada vez que su chica cante *Oh, Wolfie* y se ponga a bailar contoneando sus formas maravillosamente animadas sin uso del rotoscopio.

Es difícil no percibir la energía sexual que tienen esas historias de persecuciones de todo tipo: hombres a mujeres, mujeres a hombres, feas a hombres y cuando decimos hombres queremos decir lobos. Lobos a los que les pasa de todo. Joe Adamson, biógrafo de Avery, dice que trabajar de personaje en uno de sus dibujos era una dura faena. Fantasía más, fantasía menos, los *cartoons* en general y en particular los de la época, tenían una unión con la realidad, a la que imitaban. Tal vez un antecedente de fractura sean algunos de los Fleischer en la década del '30. Aquí se va mucho más allá, en el *tempo*, en la sucesión de gags y en el manejo de la hipérbole. Y este es otro elemento clave: **la exageración**. Una monstruosidad que es aceptada por el espectador, porque ya se lo ha llevado tan lejos del puerto que no puede tener una referencia.

Un gato puede cansarse de la vida agitada de la ciudad. Puede ir a una tienda y después de ver expuestas en la vidriera diferentes naves espaciales para ir a distintos planetas, tomarse un cohete a la luna donde creará encontrar la soledad buscada. Pero lo que hallará será una serie de esperpénticos *aliens* que lo mortificarán con todos los ruidos detestables del mundo: habrá una boca que corre perseguida por un lápiz labial con mucho de falo, un acordeón caminante que se abre y se cierra tirándose de las orejas, un sacapuntas que correrá al gato para afilarle la cola, un alfiler de gancho que busca a un pañal llorón como un bebé malcriado. Tanto ruido, que el gato bajará un telón en el que hay pintada una cancha de golf, se sentará en el *tie*, elegirá un fierro y se autogolpeará como pelotita para volver a Nueva York, feliz de que la gente lo pisotee. Es el argumento de *The Cat that Hate the People* (*El gato que odiaba a la gente* o *El gato lunático*, 1948). En ese y muchos otros cortos, cada situación incongruente parece pedir otra que la supere, sin respiro para analizar lo que acabamos de ver, ya estamos en otra cosa. Un león que



Tex Avery dibujado por Chuck Jones



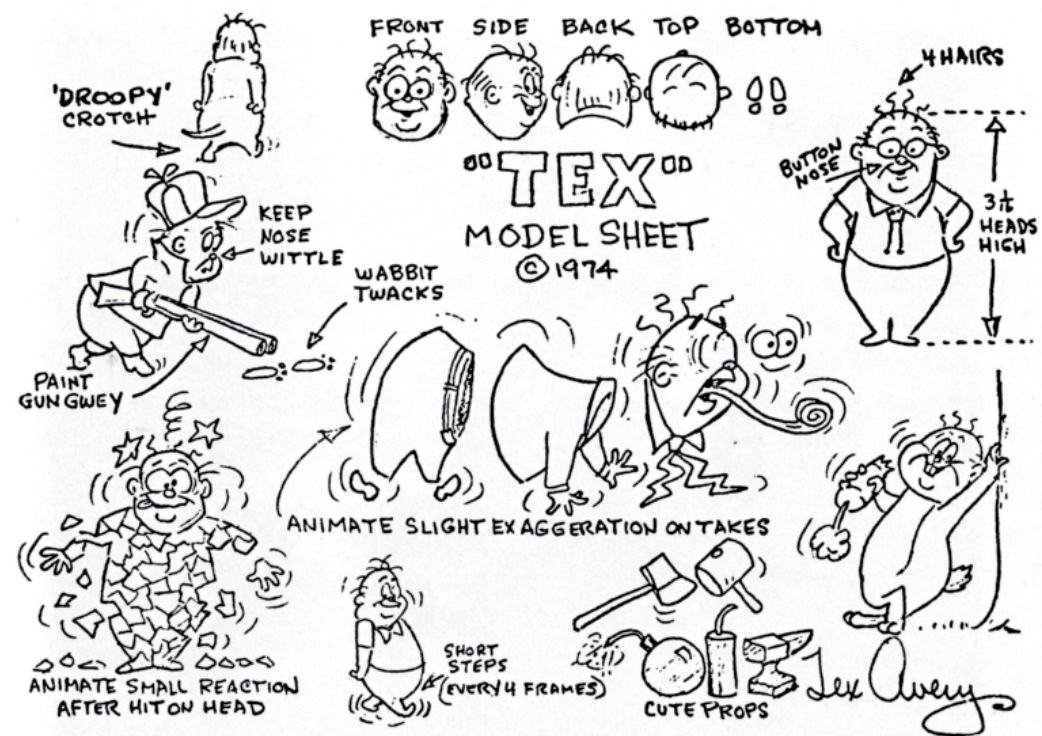
ruga puede provocar reacciones diferentes en canguros, codrilos, jirafas, monos, cebras y cada una de esas reacciones estará resuelta de manera distinta, sorpresiva y audaz. Algo que uno puede observar con detenimiento sólo con ayuda de una videocasetera en pausa o *slow*, para descubrir lo que a velocidad normal pasa desapercibido, tapado por el gag.

La exageración lleva también a una conciencia propia de ser dibujos animados. Los personajes de Avery saben que están en un medio físico, audiovisual, filmico, que los hace posibles, y a partir de ese conocimiento formulan frecuentes alusiones. Pueden salirse de la película, derrapando sobre el borde perforado o llegar a una ridícula zona limítrofe entre el color y el blanco y negro, anunciada con un cartelito plantado al costado del camino y que dice «Technicolor Ends Here». Alguien puede sacar una pelusa de la pantalla, rotoscopiada, y engañar el ojo del espectador, o cargar una escopeta y matar al que llegó tarde al cine y hasta mostrar cartelitos que digan: «Qué final triste, ¿verdad?» o «Tonto, ¿no es cierto?», a modo de pausas para respirar.

En ese mundo frenético, la violencia es otra fuente de esa exageración. No es la violencia/castigo al malo o al tonto, como en el caso de la Warner. Su uso es estrictamente funcional, como un pie para que pasen cosas graciosas, algo así como una broma de oficina llevada al punto máximo. En esta guerra gana siempre el más pequeño, aunque a veces pierden todos, como en la guerra real, contemporánea a la producción de la mayoría de estos dibujos. El malo tonto con esa inocencia tan norteamericana es el perro Spike, quien tratando de superar a Droopy, es derrotado mil veces. El Spike de Avery (no el de Hanna-Barbera, aburrido padre de familia) es una buena caricatura del americano vulgar, panzón, maleducado, ventajero e iluso. Su correlato actual bien puede ser Homero Simpson. Su destino invariable será el fracaso y el chaleco de fuerza. En su descargo alegamos una verdad: hay que soportar en seis o siete minutos unos treinta o cuarenta reveses que pueden variar desde ser arrojado a una piscina vacía a todas las formas diferentes de explosiones. Todo rápido, ultra veloz. «Más rápido que el ojo humano», como alguna vez dijo Bill Hanna, su contemporáneo en la Metro en los años dorados de la administración de Fred Quinby, un hombre que no

tenía sentido del humor y que a veces no entendía los gags, pero que produjo dos décadas de buenos dibujos animados. Tenían razón los dos. Hay cortos que son hasta demasiado cargados y frenéticos, con gags resueltos en cinco o seis fotogramas. Avery decía a sus colaboradores: «Ya lo hicimos, ahora hagámoslo más rápido». Y así se llegaba a un *timing* de excepción, logrado con horas y horas de montaje al milímetro, ajustando casa situación, cada nota del músico Scott Bradley. Un trabajo que Avery se encargaba de supervisar en todas sus etapas. Esa minuciosidad lo llevó a tener que parar durante 1950 y tomarse un descanso. Cinco años más tarde dejaría la M.G.M. para pasarse a la Universal y finalmente ganarse la vida haciendo comerciales animados, con Bugs Bunny incluido.

Hoy sus dibujos del período 1942-1955 son considerados obras maestras no sólo del humorismo, sino hasta del surrealismo. Su mayor triunfo es verlos en TV y compararlos con las *Happy*





*Harmonies* de Harman e Ising, con las aburridas aventuras del oso Barney, con las persecuciones de Tom y Jerry hoy redivivos. Entonces podemos comprobar que sus argumentos, sus chistes, sus locuras sin sentido funcionan perfectamente. En un tiempo en que la imagen y el lenguaje visual se hacen cada vez más fragmentados, siguen más vivos que nunca en su mundo paralelo, con esa capacidad para hacernos reír. Su mérito es arrancarnos una carcajada. Y lo hacen porque llegan a nosotros por un camino poco transitado: el de la inteligencia y el absurdo. Y al ver que gente de cualquier edad –de 3 a 70 años, comprobado personalmente-, se ríe, «¿saben una cosa, amigos? Estoy feliz» (Droopy dixit).



Tex Avery por Diego Rolle

## REN & STIMPY «EL DERECHO A LA PASIÓN»

POR FERNANDO MARTÍN PEÑA

Ren Hoëk es un chihuahua de aspecto asmático y nervios en permanente crisis, Stimpny es un gato gordito de sonrisa casi permanente, cuya conducta «obliga a redefinir el término idiotez». Con ellos su creador, un canadiense curiosamente llamado John Kricfalusi, se puso a la cabeza del revival que experimentó la animación desde el éxito de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* en el cine y de *Los Simpsons* en la TV. Sin embargo, no pudo sostenerse allí durante mucho tiempo.

>> Artículo publicado en la revista *Film*, nº 16, 1995.

### CUESTIÓN DE PERSONALIDAD

En una nota de la revista *Time*, el crítico Richard Corlis subrayó la combinación de personalidades radicalmente opuestas que fueron desde siempre necesarias para el desarrollo del dibujo animado. Los animadores son individuos que preservan una suerte de conducta infantil y necesariamente disfrutaban como locos haciendo su trabajo, cualidades que para los productores son casi subversivas. Así Jack Warner nunca tuvo una idea precisa de lo que pasaba en el departamento de animación de su propia empresa y Disney sólo se convirtió en Disney después de ser esquilado por sucesivos empresarios para los que trabajó como animador. Si en el cine, en general, la colisión entre arte y comercio suele provocar severos conflictos, en el dibujo animado puede derivar en verdaderas tragedias, difíciles de imaginar hoy en día. Tex Avery murió olvidado, reducido a un trabajo de humilde *gagman* para Hannah & Barbera; el animador Ub Iwerks, primer socio de Disney, vendió su parte de la compañía en un par de miles de dólares a comienzos de los años '30, cuando veinte años después esa parte alcanzó un valor millonario; Otto Messmer contempló pasivamente durante décadas como su productor Pat Sullivan recibía el crédito que le correspondía a él por haber creado el Gato Félix. Los animadores pueden tener un control mucho más personal



sobre su arte que cualquier otro tipo de cineasta, pero suelen pagarlo caro. El problema es que no aprenden.

Cuando la emisora de tv por cable Nickelodeon decidió salir a competir en el horario infantil central (los sábados a la mañana), la productora Venessa Coffey explicó que deseaban producir materiales visualmente distintos, que pudieran despegarse del aspecto que suele tener la animación limitada para tv. Entre 1987 y 1988 John Kricfalusi ya había hecho una experiencia bastante radical renovando a Súper Ratón para la productora de Ralph Bakshi y parecía reunir las condiciones que Nickelodeon buscaba. Entre los bocetos que el animador presentó, Coffey advirtió dos dibujos casuales de un perro y un gato y pidió a Kricfalusi que los desarrollara. Después de algunas reuniones la emisora acordó financiar un piloto y aportó el dinero necesario con el que Kricfalusi formó su propia productora (junto con Bob Camp, Jim Smith y Lynne Naylor) y se puso a trabajar.

El piloto de *Ren & Stimpy* se llamó *Big House Blues* y pasó por todo tipo de muestras y festivales especializados antes de salir al aire por primera vez en diciembre de 1990. Su éxito determinó la continuidad de la serie y *The Ren & Stimpy Show* entró en producción, sobre la base de episodios de unos once minutos cada uno. Desde este inicio, Kricfalusi, Camp y los suyos lograron establecer con la compañía inusuales reglas de juego: en lugar de desarrollar los argumentos por escrito, como es costumbre en la animación televisiva desde sus inicios, las ideas eran trabajadas en términos de *story board* por los dibujantes de Spumco. Dibujar el proyecto en su integridad en lugar de escribirlo había sido la práctica de los animadores de los años '30 y '40, no sólo porque garantizaba un

mayor grado de libertad creativa, sino porque proporcionaba al resultado la singularidad del artista. «Los guionistas de animación para tv suelen ser escritores de *sitcoms* fracasados y así producen basura muerta como *Scooby-Doo*», dice Kricfalusi. Su socio Camp agrega «los mejores dibujos animados de la historia han sido escritos por dibujantes, no por guionistas. La nuestra es una teoría muy firme: si no sabés dibujar no te dejamos escribir». Nickelodeon debía aprobar los bocetos de cada proyecto y luego de ese trámite se hacían los ajustes finales y se grababa la banda sonora. Durante las primeras temporadas el actor Billy West hizo la voz de Stimpy y la de casi todos los personajes secundarios mientras el propio Kricfalusi asumió la voz de Ren. «Queríamos a Peter Lorre», indicó Camp, «pero estaba muerto».

### RADICALES LIBRES

Todos los episodios de *Ren & Stimpy* producidos durante las primeras dos temporadas demuestran, en forma y contenido, su incontestable radicalidad con respecto a casi todo dibujo animado previo. En el plano de lo formal, la calidad de la animación se presenta mucho más cuidada de lo acostumbrado, los movimientos son simples pero muy fluidos y las bocas de los personajes mantienen un obsesivo sincro con los diálogos, detalle que en la animación japonesa masiva, por ejemplo, es inexistente. Esa calidad básica está aprovechada en función de un estilo furiosamente personal, que alcanza a cada componente de los cortos. Fondos sintéticos que pueden cambiar de color según los estados anímicos, diseños de personajes secundarios y motivos que remiten a la animación publicitaria de los años '50, música y efectos sonoros de frecuente impacto y un enorme ingenio para economizar mediante el empleo de dibujos fijos de gran detalle. La presencia de verdaderos animadores queda delatada por la intensidad de caracterizaciones de los protagonistas y la eficacia en la definición de sus emociones, que a menudo se exageran grotescamente y transforman el potencial de un simple efecto cómico en una especie de inquietud nerviosa parecida a la que lograba el pionero Winsor McKay con el hiper realismo de sus imágenes.





En cuanto a los relatos, o más bien el contenido narrativo porque los episodios no siempre proponen relatos, Kricfalusi y los suyos desarrollaron un universo propio que vulneró toda convención previa en su recurrencia a la escatología. Se empieza por el simple reconocimiento de que existen los baños -área desconocida en toda serie animada-, y desde allí no se evitan los diversos tipos de suciedades cotidianas. Muchas son exclusivamente familiares para cualquier propietario de felinos, como la bandeja de piedritas absorbentes (que Stimpy ama) o los paquetes de pelo que cada tanto despiden sus malditos aparatos digestivos. Otras empatizan con sencillas prácticas escatológicas que los niños ensayan sin mucho protocolo mientras los adultos la circunscriben a la discreción de la soledad, como rascarse los sobacos, tirarse pedos o pegar mocos debajo del asiento. Finalmente otras surgen de la imaginación más afiebrada de Kricfalusi, como la existencia de un juego de mesa denominado «No haga pis sobre la cerca eléctrica». Pero la impresión definitiva que dejan Ren & Stimpy trasciende rápidamente esa superficie más o menos escandalosa. Por un lado, la solvencia de sus dibujantes y animadores garantiza una eficacia real en los gags, por el otro, el obsesivo control de Kricfalusi logró personalidades que primero se definieron coherentes y luego resultaron tener posibilidades fascinantes. Lo más recordado del programa no fue la escatología sino los diferentes planos emotivos, a veces de sorprendente densidad, en los que funcionaba la relación entre el perro y el gato. La más exacta descripción de la serie fue del propio Kricfalusi: «Aspiramos al común denominador más alto y al más bajo. Lo que evitamos es el medio».

#### LO BUENO ES BREVE

Durante el transcurso de las dos temporadas, Nickelodeon presentó quejas y reparos, exigió cortes y objetó ideas, pero no canceló la serie ante su espectacular repercusión pública. Finalmente, todo explotó a raíz de un episodio titulado *Man's Best Friend*, que enfrentaba a Ren & Stimpy con un personaje llamado George Liquor. Pensado por Kricfalusi como «la parodia del padre norteamericano medio», Liquor es una especie de fascista violento e ignorante, que tiene demasiado en co-

mún con lo peor de la derecha WASP norteamericana. Ni Kricfalusi ni Nickelodeon hicieron público los términos políticos de la discusión, pero el episodio no fue emitido y el realizador quedó apartado de su creación. Los argumentos dados tuvieron que ver con excesos de presupuesto y demoras en las fechas de entrega, dificultades que de todas maneras la emisora tenía con Spumco desde el comienzo de la serie.

«Cuando firmamos el contrato ellos conservaron los derechos sobre los personajes», dijo después Kricfalusi, agregando: «Luché como loco para quedármelos pero no hubo forma». Su nombre permaneció en los títulos como «creador» de Ren & Stimpy pero la empresa formó otra compañía, denominada Games, para producir los cortos. Durante algún tiempo conservó los servicios de Bob Camp, lo que garantizó la calidad de los episodios que estaban en producción cuando se originó el conflicto, y la supervisión de algunos sucesores más o menos dignos de las dos temporadas previas.

Fue entonces cómo la marca del autor comenzó a verse. Como dijo Kricfalusi, «Camp es un extraordinario dibujante pero no es animador» y los cortos que llevan su firma tienden a ser más estáticos, aunque no son necesariamente menos eficaces que los suyos. Cuando también la influencia de Camp disminuyó, los pobres Ren & Stimpy se convirtieron en personajes que reiteraban groserías previas.

«El alma de esos personajes era el propio Kricfalusi», dijo sencillamente uno de los colaboradores.

Después de la separación, Kricfalusi desarrolló otros proyectos, hizo algunos videos musicales y comenzó una serie con otro personaje denominado *Jimmy The Idiot Boy*. Tiene varios proyectos en carpeta, de los cuales el más interesante parece ser un largometraje denominado *The Ripping Friends*, que sería una parodia animada de las películas de acción. Su resumen del conflicto con Nickelodeon es tan elocuente como sus dibujos: «al principio ellos trabajaban con pasión y admiraban la mía. Pero ese año los negocios mataron la pasión: la serie se volvió demasiado popular. Es decir que la misma pasión que hizo el éxito de *Ren & Stimpy* es lo que le quitaron al programa. Desde su punto de vista, nunca nos ganamos el derecho a la pasión aún cuando fue eso lo que a la larga les produce cientos de millones de dólares. Esa es la mayor ironía de todo el asunto».



## A PROPÓSITO DE DISNEY

POR SERGUEI M. EISENSTEIN

>> SERGEI MIKHAILOVICH EISENSTEIN nació el 23 de enero de 1898 en Rusia. Fue un director y teórico revolucionario del cine soviético célebre por sus películas mudas *Huelga*, *El Acorazado Potemkin* y *Octubre*. Su trabajo influyó enormemente a cineastas más jóvenes pendientes de sus innovaciones y escritos sobre el montaje. Eisenstein se casó con la cineasta y escritora Pera Atasheva (1900-1965) desde 1934 hasta su muerte en 1948. Debido a la censura soviética, el uso del cine político por parte de Eisenstein debía ser tan subversivo que la crítica gubernamental pasaría desapercibida.

>> Publicado en su recopilación de artículos *Cinematismo*, 1941.

«La obra de este maestro es la más grande contribución del pueblo estadounidense al arte». Estupefacto, el maestro ve venirle encima docenas de recortes de prensa reiterando esta frase con variantes. Emanan de comunicados diferentes, de lugares diferentes. En el origen no hay sino una sola y la misma persona.

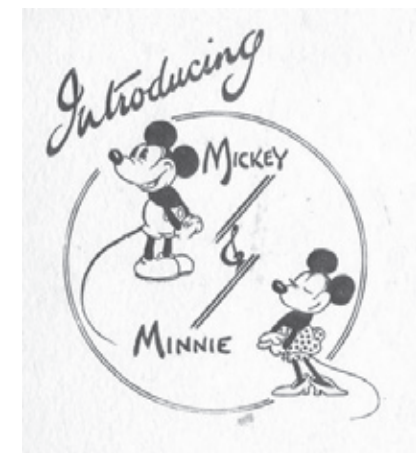
Un cineasta ruso que acababa de desembarcar en América del Norte. Por otro lado, las mismas frases referentes a él lo habían precedido durante su estancia en Inglaterra. El mismo día de su llegada a suelo británico, se había precipitado a descubrir las obras del nombre al cual elogiaba tan apasionadamente en todas las entrevistas. Así, mucho antes de que se encontrasen personalmente, se habían establecido relaciones amistosas entre el adulador y el objeto de su admiración. Entre un ruso y un estadounidense. En resumen, entre Disney y yo. Al encontrarnos en carne y hueso, éramos viejos conocidos. Sobre todo porque habíamos conocido nuestras películas.

Joven con un pequeño bigote. Muy elegante. La elegancia de un bailarín. Hay en él innegablemente algo de su propio personaje. Mickey tiene la misma gracia, la misma gestualidad fácil y la misma elegancia. No se siente uno sorprendido.

Como debía darme cuenta más tarde, su método es el siguiente: Disney mismo interpreta el papel de Mickey para esta o aquella película. Una docena de artistas lo rodean, tomando al vuelo las poses y las hilarantes expresiones de su patrón al representar. Estos esbozos del futuro dibujo animado, acentuados por la estilización gráfica, no dan esa excepcional impresión de vida sino gracias a que son tomados de un ser viviente. El lobo, el oso, el perro (socio mal educado del refinado Mickey) no están menos vivos, el caminar de este último está tomado del primo hermano de Walt, tan mofletudo, vulgar y torpe, como elegante es Walt.

Visitamos su minúsculo estudio, muy alejado del sobrepoblado y vanidoso centro de Hollywood. Nos sorprendemos de la modestia de su equipo, comparado a su colosal productividad: cincuenta y dos cortos de Mickey al año, más doce *Silly Symphonies*, a las cuales pertenece *La danza de los esqueletos*, cuyo humor sigue sin ser sobrepasado, con los esqueletos tocando el saxofón en los huesos de sus propios costados. Nos sorprendemos de la armonía del conjunto y de la técnica. Y muy especialmente del hecho de que la banda sonora está hecha en Nueva York, a donde envían las bobinas de película muy escrupulosamente marcadas, a fin de obtener los efectos musicales más precisos. No se da lugar a la más mínima aproximación. Las visiones plásticas de Disney, en correlación con los sonidos, son concebidas a priori, en una perspectiva plástica y rítmica muy calculada. Son coordinadas por las decenas de miembros de su equipo, filmadas con esa precisión irreprochable que suscita la risa y la sorpresa maravillada en el mundo entero.

Cuando veo estas películas, siento a veces miedo. Miedo por la absoluta perfección de lo que él hace. Este hombre parece conocer no sólo la magia de todos los procedimientos técnicos, sino también todos los lugares más recónditos del pensamiento humano, de las imágenes, de las ideas, de los sentimientos. Es el mismo efecto que debían producir los sermones de San Francisco de Asís. Y las pinturas de Fray Angélico embrujaban de la misma manera. El dominio de su creación es el de los sentimientos más puros y más elementales, el mismo en donde todos somos hijos de la naturaleza. Crea a un nivel conceptual en donde el hombre no se encuentra aún aprisionado en el yugo de la lógica, de la razón o de la experiencia. Como Andersen y Alicia nos encantan en el país de las Maravillas. Como los instantes más luminosos de los cuentos de Hoffmann. Es el mismo flujo de imágenes imbricadas. Una de las realizaciones más sorprendentes de Disney es su *Circo bajo las aguas*. ¡Qué pureza, qué limpidez de alma se necesita tener para realizar algo parecido! Se necesita ser capaz de alcanzar con la inocencia de un niño las profundidades de la naturaleza virgen, para ser así capaz de liberarse de todas las categorías, de todas las convenciones. Para volver a ser un niño.

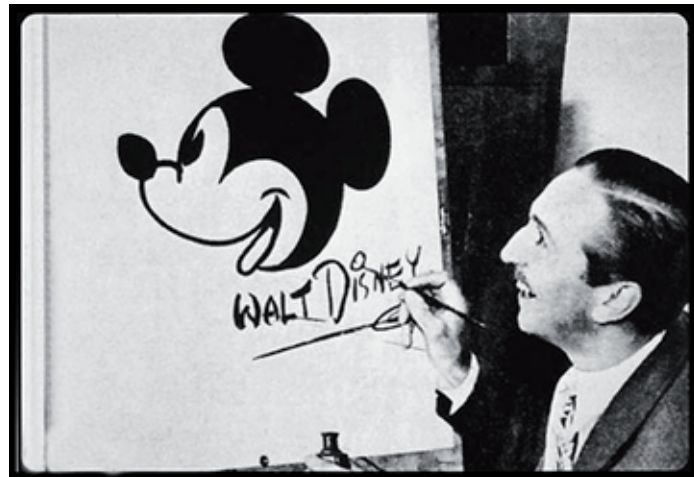




La última línea escrita de la mano de Gogol fue: ...«No es sino con el candor de un niño que se puede entrar en el Reino de los Cielos»...

Chaplin también es infantil. Pero en el corazón de su obra hay siempre como una especie de lamentación por la edad perdida de la infancia. La epopeya de Chaplin es el «paraíso perdido» contemporáneo. La de Disney es el «paraíso reencontrado». Precisamente el paraíso irrealizable en la Tierra, recreado solamente por el dibujo. Esto nada tiene que ver con lo absurdo de las concepciones infantiles de una ruptura aberrante con la realidad adulta y el humor resultante de la incompatibilidad entre una y otra. Disney (y no es azaroso que sus películas sean dibujadas) constituye un retorno completo a un mundo de libertad total.

Símbolo inolvidable de toda su creación, tengo delante de mis ojos una familia de pulpos en cuatro patas, la quinta sirviéndoles de cola y la sexta de pala mecánica. ¿Cómo imaginar omnipotencia más divina? ¿Cómo concebir una reconstrucción más mágica del mundo, de acuerdo a su imaginación y a su voluntad? Un mundo de ficción. Un mundo de líneas y de colores que obedece y se transforma a nuestra demanda. Usted ordena a una montaña moverse y ella se mueve. Usted le dice a un pulpo convertirse en elefante y el pulpo se hace elefante. Usted ordena al sol detenerse y se detiene.



Es fácil constatar cómo la imagen del personaje que detiene al sol puede fascinar a todos aquellos que no tienen siquiera el poder de abrigarse de él y cuyas condiciones de existencia son las de estar a merced del sol. Y se comprende hasta qué grado la magia dibujada de un mundo reconstruido debía impresionar a una sociedad, la sociedad estadounidense precisamente, que había esclavizado completamente a la naturaleza. Una sociedad en donde al mismo tiempo el hombre se hizo más despiadado aún que en la edad de piedra, más desorientado que en los tiempos prehistóricos, más esclavo que durante el período del esclavismo.

Disney constituye una magnífica canción de cuna para todos aquellos que viven con el yugo de los horarios de trabajo y de los ocios organizados en un corte matemático del tiempo. Para aquellos cuyo destino está trazado por el cent o el dólar. Cuyas vidas están cortadas en pequeños cuadros, como en un tablero de ajedrez, con la única diferencia de que en este tablero, caballo o torre, reina o alfil, no alternan con los blancos, ya que son del mismo gris permanente, día tras día. Gris, gris, gris. Del nacimiento hasta la muerte. Cuadrados grises de los bloques urbanos. Células grises de las calles de las ciudades. Rostros grises de las multitudes innumerables. Ojos vacíos y grises de todos aquellos que se encuentran por siempre a merced de una teoría de leyes despiadadas, leyes que dividen las almas, los sentimientos, los pensamientos, de la misma manera que las cadenas de transporte de los rastros de Chicago desmiembran los cuerpos de los puercos o que las de Ford unen las piezas separadas de los automóviles para construir organismos mecánicos.

He aquí por qué las películas de Disney brillan con todos sus colores. Como sobre la vestimenta de aquellos que han sido privados de los colores de la naturaleza. He ahí por qué la imaginación no conoce límites, por qué las películas de Disney constituyen una revuelta contra todo aquello que divide y regatea, contra el estancamiento espiritual y la uniformidad. Pero esta revuelta es lírica. Es un sueño despertado. Vano y sin consecuencias. No es este tipo de sueño el que, por acumulación, engendra la acción o permite la realización del sueño. Son «sueños dorados» en los que se escapa hacia otros mundos en donde todo es diferente, en donde uno se



*Serguei Eisenstein visita los estudios Disney a mediados de los años '30.*





puede liberar de toda traba, en donde se puede hacer el pasaso, como la naturaleza misma parece haberlo hecho en los tiempos felices de su aparición, cuando se inventó excentricidades dignas de Disney: la ridícula avestruz junto a la lógica gallina, la absurda jirafa al lado del gato real, el canguro burlándose de la futura madona.

Los animales de Disney tienen la costumbre de agrandarse o de empequeñecerse. De burlarse de su propia forma, de la misma manera que el pez-tigre y el pulpo-elefante de *El circo bajo las aguas* se mofan de las categorías de la zoología. Este triunfo sobre los límites de las formas es revelador. Esta liberación de todas las cadenas, de todo lo que aprisiona, resuena de uno a otro extremo de la obra, desde el trucaje plástico hasta el himno de *Los tres chanchitos* «¿Quién le teme al Lobo Feroz?».

¡Con qué júbilo triunfante millones de espectadores, que viven en todo momento con el miedo al Lobo Feroz, entonan ese estribillo! En Estados Unidos el Lobo Feroz se esconde en cada rincón de la calle, cada quien lo tiene a sus espaldas. Un día pone en subasta pública la propiedad de un agricultor, arruinado por la crisis financiera. Otro, expulsa de su confortable casa a un hombre que ha trabajado durante varios

años para Ford, porque no ha podido pagar su última renta. Terrible también el «Lobo Feroz» del desempleo: millones de personas son tragadas por su apetito voraz.

Pero el estribillo «¿Quién le teme al Lobo Feroz?» huye de la pantalla con toda libertad. Un tal grito de optimismo no podía ser más que dibujado. Ya que, cuando es pintado con colores realistas, el capitalismo no podría ofrecer escapatorias propicias a un himno optimista o reconfortante. Sin embargo, por fortuna, existen los dibujos animados, los colores, la música y el talento de Disney y ese «gran consolador» que es el cine.

Cuando los estadounidenses se dediquen a realizar la Edad de Oro futura, recordarán con gratitud al hombre que los alentó con sus «sueños dorados» durante el período de depresión. A quién durante un instante les permitió olvidarse, no temblar de miedo ante el Lobo Feroz, el cual, mientras uno estaba en el cine, cortaba sin piedad el agua y el gas que uno no había pagado. A quienes dio un poco de calor e intimidad, con sus saltamontes y pájaros, sus animales y sus flores, a quienes, en sus mazmorras de las calles de Nueva York, vivían separados de la vida y la felicidad.

Dibujo de Walt Disney dedicado para Serguei Eisenstein



Serguei Eisenstein visita los estudios Disney a mediados de los años '30.

## WALT DISNEY HABLANDO SOBRE LA CREACIÓN DE MICKEY MOUSE:

>> WALTER ELIAS DISNEY (Chicago, Illinois, 5 de diciembre de 1901 – Los Ángeles, California, 15 de diciembre de 1966), fue un productor, director, guionista y animador estadounidense. Fue el fundador, junto con su hermano Roy O. Disney, de The Walt Disney Company, empresa que en la actualidad genera unos ingresos anuales de 30.000 millones de dólares y es la principal artífice de un estilo inconfundible de películas de dibujos animados.

>> Extracto del artículo «Mickey y el vagabundo: la deuda de Disney con Chaplin», escrito por Kathy Merlock en 2003.



...«Sentimos que el público, especialmente los niños, gustan de los animales que son pequeños y encantadores. Yo creo que estamos en deuda con Chaplin por esa idea. Nosotros buscábamos algo atractivo y pensamos en un pequeño ratoncito que tuviera algo de la nostalgia de Chaplin: un pequeño personaje tratando de hacer las cosas lo mejor que puede»...

Como la mayoría de los niños norteamericanos que crecieron en los primeros años de desarrollo del cine, Walt Disney estaba fascinado con Charles Chaplin.

Cuando Disney tenía doce años compitió en un concurso de imitadores de Chaplin en Kansas City, ganando el premio de cinco dólares. A los diecisiete años le regalaron su primera cámara de cine y filmó con sus amigos una película casera donde Walt aparecía disfrazado de Chaplin y actuando como él. Aunque su carrera juvenil como imitador de Chaplin no prosperó mucho en Kansas, Walt continuó imitándolo ya siendo el director de su propio estudio de animación. El animador Ward Kimball recuerda: «Walt era un gran admirador de Chaplin. Siempre nos mostraba a los animadores cómo Chaplin había resuelto tal o cual gag. Aunque Walt no era consciente de su talento como actor, cuando nos actuaba las acciones a los animadores, era tan bueno como Chaplin».

## CHARLES CHAPLIN

POR FERNANDO MARTÍN PEÑA

En 1932 Mahatma Gandhi y Charles Chaplin fueron presentados, pero antes Gandhi quiso saber quién era ese señor. La anécdota confirma su carácter excepcional, porque ya entonces Chaplin era más famoso que nadie. Con los años, su figura dio lugar a una bibliografía colosal (que continúa aumentando) y sus películas se siguen exhibiendo con éxito pese al surgimiento de sectores disidentes que prefieren a Buster Keaton. A esta altura nadie deberá hacerse ilusiones: no se puede decir nada de Chaplin que ya no se haya dicho.

Habría nacido en Londres el 16 de abril de 1889, lo cual no consta en el registro civil de esa ciudad. Vivió una infancia miserable y desde muy joven aprendió a subsistir como actor. En 1906 se unió a la *troupe* de Fred Karno, que se especializaba en números de pantomima y era muy popular en toda Europa. Con ellos viajó Chaplin a Estados Unidos, en dos oportunidades: 1910 y 1912.

En 1913 lo vio actuar Mack Sennett, quien estaba teniendo graves problemas en la Keystone. Ford Sterling, su actor más popular, le había anunciado que tenía un contrato más lucrativo con otra empresa. Chaplin fue contratado para ocupar su lugar. En diciembre de 1913 comenzó a trabajar en Hollywood. Allí tuvo algunas dificultades iniciales, en parte porque extrañaba las reacciones del público (que sobre el escenario lo ayudaban a determinar su interpretación) y en parte porque no le gustaba la velocidad de la Keystone. Como señaló el especialista Kevin Bronlow, Chaplin «tenía una enorme habilidad para el *slapstick* y por eso fue contratado. Pero trabajaba frente a una cámara y comenzó a apreciar su poder. Pronto se sintió inclinado a ampliar los objetivos de la comedia cinematográfica para incluir todos los elementos que había aprendido en el teatro: comedia ligera, mímica, patetismo. Como resultado, sus comedias se destacaron por sobre las otras. Su personaje era tan sólido que todos los públicos del mundo se enamoraron de él».

>> FERNANDO MARTÍN PEÑA es investigador e historiador, crítico de cine, así también como coleccionista y restaurador de películas. Es director de la Filmoteca Buenos Aires, fundada en 1987 junto a su amigo y maestro Octavio Fabiano.

>> Extracto del libro *Gag*, la comedia en el cine 1895-1930, de Fernando Martín Peña, editado por Editorial Catriel en 1991.





Durante 1914 Chaplin apareció en treinta y cinco películas Keystone, muchas escritas y dirigidas por él mismo. Fue un período de aprendizaje, durante el cual el escaso tiempo disponible para hacer una comedia no dejaba lugar para sutilezas. El uso de su personaje diferenció a Chaplin de los otros cómicos, pero casi todas las comedias de ese período se apoyaron en bofetadas, mazazos, patadas y otros impactos. Desde 1915 hasta mayo de 1916, Chaplin realizó catorce cortometrajes para la compañía Essanay, todos de dos actos. Tuvo allí más espacio para evolucionar. En *Tramp and the Bank* ensayó a conciencia las posibilidades emotivas de su personaje. En *A Jilney Elopement* intentó, por única vez, una persecución en automóvil. En *A Night in the Show* hizo dos papeles y recurrió a un antiguo sketch de la *troupe* de Karno conocido como *Cumming Birds*, en el que un espectador sabotea sucesivamente los distintos números de un teatro de variedades. Es en este corto donde la influencia de Max Linder resulta obvia. Chaplin la reconoció en su momento, pero prefirió no ratificarla después.

La madurez llegó con sus doce cortos siguientes, realizados entre mayo de 1916 y octubre de 1917 para la productora Mutual. Chaplin contó con más tiempo y mayor libertad económica para prepararlos. Ya era célebre, a extremos que nadie habría podido prever y su público esperaba mucho más de él que de los otros cómicos. Como reveló el extraordinario documental *Chaplin Unknown*, cada uno de esos cortometrajes fue minuciosamente elaborado. Como la mayoría de los grandes cómicos, Chaplin no trabajaba con un guión sino sobre una idea inicial que se desarrollaba durante el rodaje hasta cobrar una forma que sólo sería definitiva tras muchas horas de trabajo febril. Los gags no debían contradecir ese planteo inicial ni la psicología del personaje, que Chaplin finalmente había descubierto y definido. Así su clásico *El inmigrante* (1917) fue concebido a partir de una escena en un restaurante, que en la película terminada ocupa la segunda mitad. La primera, con su celebrado comentario sobre el tratamiento que recibían los inmigrantes al llegar a la tierra de la libertad, fue ideada para utilizar esa escena del restaurante, que le había quedado incompleta. Durante la filmación de *The Cure* (1917) se trabajó mucho tiempo sobre un gag que luego fue descar-

tado. Las sutilezas en la caracterización de los personajes y los comentarios sociales que Chaplin deslizaba en sus films (sobre todo a partir de *La calle de la paz* de 1917) no tenían precedentes en el cine cómico norteamericano.

Entre 1918 y 1923 los films de Chaplin fueron distribuidos por First National y no sólo hay en ellos una evolución temática sino también una necesidad de contar historias más complejas y mejor estructuradas. Esa necesidad fue en parte satisfecha por *El Pibe* (1921), que sería su primer largometraje. Los elementos satíricos se volvieron más ácidos en este período: el salvaje patrón del hotel de *Sunnyside* lee piadosamente *La Biblia* antes de comenzar a aplicar patadas en el trasero de su empleado y *The Pilgrim* (1923) está llena de detalles punzantes, empezando por la caracterización de Mack Swain como el diácono de la parroquia.

En 1923 Chaplin escribió, produjo y dirigió *A Woman of Paris* para la United Artists, empresa que había contribuido a formar en 1919. En este film, la actriz Edna Purviance protagonizó un drama con varias vueltas improbables que el público rechazó. La crítica, sin embargo, no dejó de señalar algunos hallazgos narrativos que sobrevivían al tema. De ese fracaso económico (y moral) Chaplin se recuperó al estrenar en 1925 *La quimera del oro*, cuyo rodaje demandó catorce meses. Si hacía falta, el film confirmó la capacidad de su autor para lograr una adecuada combinación de drama y comedia, rasgo que distinguió su obra de la de otros cómicos y significó un paso fundamental en la evolución de su personaje. Chaplin había demostrado en *El Pibe* y en algunos títulos anteriores su inclinación a completar la humanidad del vagabundo con



Concurso de imitadores de Chaplin



la incorporación de toques de patetismo, pero nunca con el balance de *La quimera del oro*. El film fue inmediatamente señalado como un clásico del cine, opinión que en años posteriores fue tanto ratificada como discutida.

En 1928 logró estrenar *El circo*, tras agotadoras complicaciones derivadas de su divorcio de Lita Grey. El film le valió un Oscar especial de la Academia, pero habitualmente se lo tiene por un film menor. En 1931 estrenó *Luces de la ciudad*, lo que constituyó una exitosa audacia porque eligió prescindir de los diálogos en un momento en el que el cine sonoro era una realidad establecida. El público y la crítica lo acompañaron. Como en *La quimera del oro*, Chaplin combinó con habilidad lo cómico y lo dramático, aunque descuidó algunos aspectos formales básicos. Su último film sin diálogos fue *Tiempos modernos* (1936), que satirizó la mecánica de la producción en serie con intenciones humanistas y no comunistas, como temieron algunos sectores ante la publicidad previa al estreno. Más episódico que sus films anteriores, *Tiempos modernos* se apoyó más en los gags que en los recursos dramáticos, dato que lo acerca a *El circo*. Las pocas palabras que se pronuncian en el film provienen de un fonógrafo, de una radio y de una pantalla a través de la cual el dueño de una fábrica monitorea a sus empleados. Hacia el final, Chaplin reemplaza la letra de «Titina», por una jerigonza indescifrable que ha sido interpretada como una burla al cine sonoro.

*El gran dictador*, estrenada en 1940, constituyó una nueva audacia porque satirizaba ferozmente a Hitler y a Mussolini en un momento en el que Estados Unidos prefería el aislacionismo y en el que un film de tales características tenía cerrado prácticamente todo el mercado europeo. Dado lo sincero de su mensaje, parece superfluo objetar a *El gran dictador* un par de secuencias de escasa entidad y cierta dureza general en la dirección. Como contrapartida están allí los últimos ejemplos brillantes de comedia puramente visual que produjo Chaplin. En los años siguientes terminó cuatro títulos que fueron obra de inquietudes artísticas. En ellos fueron evidentes sus limitaciones como director, que podían funcionar a favor de la imagen enormemente carismática del vagabundo, pero que nunca se ajustaron a los tediosos diálogos de *Monsieur Verdoux* (1947), *Un rey en New York* (1957) o *Una condesa de Hong*

*Kong* (1966). Esto solamente quiere decir que los temas esbozados en esos films pedían otra formulación. Las películas anteriores fueron concebidas y estructuradas alrededor de la figura del vagabundo, cuya mímica se beneficiaba de esa austeridad formal. A la inversa, el personaje de Buster Keaton requería todo el dinamismo que la cámara pudiera proveer. Si hoy *La quimera del oro* y *Luces de la ciudad* aparecen algo envejecidas, ello no tiene que ver con la técnica sino con que los recursos dramáticos han variado con los años mucho más que las ideas cómicas. Por eso *El circo* y *Tiempos modernos*, en su momento considerados comparativamente menores, se sostienen estupendamente. Los tantos se han invertido.

Desde 1918 Chaplin fue propietario de su obra, lo cual con los años le permitió aumentar sus ganancias en distintas reposiciones. Así volvieron a verse *El pibe*, *La quimera del oro*, *El circo* y algunos de sus cortometrajes con el agregado de música compuesta por el propio Chaplin y, ocasionalmente, con alguna modificación mayor.

Falleció el 25 de diciembre de 1977 en su casa de Vevey, Suiza. Poco antes había visto fracasar por segunda vez *A Woman of Paris*, repuesta con música, que a esta altura era una curiosidad para aficionados.

Charles Chaplin fue un señor que a lo largo de su vida no escuchó otra voz que la propia. En la mayoría de las personas esa actitud sólo provoca antipatías, pero en su caso generó, además, fama universal, dinero en abundancia, la renovación de la comedia cinematográfica y un vagabundo de bigote, sombrero y bastón que a mucha gente le resulta sinónimo de todo un arte.



Para el estreno de *The Circus* (1928) Chaplin pidió que se programara junto a un corto de Mickey



Chaplin como actor invitado en un corto del Gato Felix



## CHUCK JONES SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS CÓMICOS DEL CINE MUDO EN EL CARTOON

>> CHARLES MARTIN «CHUCK» JONES (*Spokane, Washington, 21 de septiembre de 1912 – Corona del Mar, California, 22 de febrero de 2002*) fue un animador, caricaturista, guionista, productor y director estadounidense, siendo su trabajo más importante los cortometrajes de *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* del estudio de animación de *Warner Brothers*. Jones obtuvo un premio Óscar por su cortometraje *The Dot and the Line* (1965) y otro honorífico por su labor en la industria cinematográfica

>> Extracto del libro *Chuck Jones: Conversations, de Maureen Furniss*.

**ENTREVISTADOR:** ¿Siente usted un parentesco especial con los comediantes del cine mudo que trabajaron la pantomima?

CHUCK JONES: yo siento una enorme deuda con todos los grandes cómicos mudos, e incluso con aquellos que no se consideran «grandes». De hecho, recientemente he visto algunas viejas películas de Buster Keaton que no había visto antes y descubrí cosas que podría llamar «plagio retroactivo». Yo robé de ellos sin realmente saberlo. Obviamente yo había visto este tipo de películas cuando era un niño y usé este tipo de cosas que vi: personajes alejándose, corriendo hacia el horizonte y después una explosión a la distancia, pequeños saltitos graciosos en las caminatas o las corridas. Usé conscientemente recursos de actuación de los personajes de las películas de los «Keyston cops», como por ejemplo doblar la esquina dando pequeños saltitos. Esos saltos al vacío, para mí son recursos graciosos que vale la pena usar.

Yo crecí entre estos hombres. Yo vivía en Ocean Park en la época en la que la mayor parte de las películas de Mack Sennett fueron filmadas, cuando yo era un niño pequeño aparecí casi inadvertido en algunas de esas películas. En esos estudios, cuando filmaban escenas de multitudes, juntaban a toda la gente que estaba mirando el rodaje. No te pagaban nada, sólo te decían: «¿Ey chico, querés salir en la película? No mires a la cámara». Así aparecí en algunas películas, mezclado entre la gente.

Yo sé que esos comediantes no consideraban su trabajo como «profundo». Los críticos y cinéfilos tienden a pensar en esos comediantes y actores como en «filósofos». Ellos no eran filósofos, eran artistas. La diferencia es tan grande que es imposible confundirlos: un filósofo enuncia un postulado y espera que la gente actúe según ese postulado, el actor «interpreta» y luego vienen otras personas y escriben postulados sobre lo

que él hizo. Para mí, el artista que enuncia postulados deja de ser artista mientras esté postulando. Su tiempo estaría mejor invertido si se dedicara a dibujar. Yo estoy muy cansado de ver personas que pueden dibujar pero, en vez de dibujar, prefiere dedicarse a hablar sobre el dibujo. Muchos de ellos son brillantes (entienden todas las variables del negocio) pero el problema es que no se dedican a ejercerlo.

Yo adoro a Chaplin y a Keaton. *Luces de la ciudad* y *Tiempos modernos* son dos de mis películas favoritas de todos los tiempos. Pero después de esas películas Chaplin comenzó a verse a sí mismo como un artista y trató de ser «profundo». No estoy seguro de si *El gran dictador* es un buen comentario social y mucho menos una buena comedia. Woody Allen era muy bueno hasta que intentó convertirse en Ingmar Bergman. Es una pena porque los buenos cómicos no abundan por aquí.



Buster versus Chaplin



## BUSTER KEATON

FERNANDO MARTÍN PEÑA

>> FERNANDO MARTÍN PEÑA es investigador e historiador, crítico de cine, así como también coleccionista y restaurador de películas. Es director de la Filmoteca Buenos Aires, fundada en 1987 junto a su amigo y maestro Octavio Fabiano.

>> Extracto del libro *Gag, la comedia en el cine 1895-1930*, editado por Editorial Catriel en 1991.

Buster Keaton fue el *gagman* más prolífico y creativo que tuvo la comedia cinematográfica. También llegó a ser un intérprete admirable y un realizador de avanzada, pero hacia 1934, cuando su carrera se destrozó, pudo sobrevivir escribiendo gags.

Nació en Kansas, Estados Unidos, el 4 de octubre de 1895. Su verdadero nombre era Joseph Frank Keaton. Estos hechos no han impedido que algunos biógrafos apurados reemplazaran 1895 por 1896 y resolvieran rebautizarlo Francias, en lugar de Frank. Se crió en el vodevil, donde sus padres hacían un número denominado «Los dos Keaton». No mucho después Buster ingresó al escenario, con lo cual el acto pasó a conocerse como «Los tres Keaton». El número era muy violento y Buster aprendió allí a caerse y recibir golpes sin lastimarse, pero con ruido. Nunca fue a la escuela. Su madre le enseñó lo elemental.

En 1917 le presentaron a Roscoe Arbuckle, que acababa de apartarse de Mack Senté para escribir y dirigir cortometrajes cómicos producidos por Joseph Schenck. Keaton quedó fascinado por el clima del estudio y se quedó a trabajar con Arbuckle rechazando una oferta más lucrativa para seguir en el vodevil. Arbuckle se pasó a la Paramount a fines de 1919 y Schenck ofreció a Buster la posibilidad de ocupar su lugar. Entre 1919 y 1923 estrenó diecinueve cortometrajes, todos ellos repletos de ideas brillantes, aunque en muchos casos la única relación que había entre ellas era la sucesión. El formato de cortometraje no exigía solidez narrativa y dejaba lugar al experimento. En esos films fue evidente el ingenio intuitivo de Keaton para utilizar la cámara. La necesidad de subrayar un momento determinado de sus comedias lo empujaba siempre a innovar en el primitivo lenguaje cinematográfico, buscando *travellings*, ángulos y planos que permitieran entender mejor una situación o dotar de mayor eficacia un gag. También fue evidente que tendía a permitir que los gags rigieran la acción

por encima del argumento. Dos cortos de este período fueron la excepción: *One Week* (1920) y *Cops* (1922).

*One Week* abarca los siete días que Keaton y su flamante esposa tardan en construir, inaugurar y reducir a escombros una casa prefabricada que han recibido como regalo de bodas. La estructura es sencilla pero impecable: los gags se reparten en siete segmentos, cada uno precedido por la fecha correspondiente (del lunes 9 al domingo 15) y culminado por distintos desastres, cada vez más graves.

*Cops* es una sucesión implacable de hechos que acaba en Keaton perseguido por toda la fuerza policial de la ciudad. Cada gag habilita con precisión al siguiente y se enlaza perfectamente en la trama. Ninguna situación es gratuita: el argumento no es aquí una excusa sino el núcleo de la cuestión. En 1923 comenzó a realizar largometrajes y entendió pronto que para sostenerlos debía efectuar algunas modificaciones. Comenzó por suspender los *cartoon gags*, aquellas situaciones cómicas imposibles de suceder en la realidad (distinguió siempre «imposible» de «muy improbable», que son dos cosas muy diferentes). Los cambios no terminaron allí: «En los largometrajes pronto descubrí que había que presentar personajes creíbles en situaciones que el público aceptara. El mejor formato que encontré era empezar con una situación normal, quizás inyectando algunos problemillas, pero no los suficientes, para evitar que se consiguieran carcajadas. Era cuando nos acercábamos al techo final, cuando metíamos a los personajes en serios problemas, que permitían carcajadas más fuertes. Otra cosa interesante que aprendí fue que, una vez que conseguías interesar al público en lo que estaba haciendo el héroe, les molestaba profundamente cualquier cosa que le interrumpiera. Por muy sensacional que fuera el gag».

La evolución de Keaton fue, entonces, más formal que creativa. Siempre tuvo ideas formidables, pero no siempre se propuso ordenarlas. Desde 1923, y de la misma forma en la que Chaplin fue coherente con su personaje, Keaton fue coherente con esa forma de contar sus comedias, que él describe con tanta sencillez como modestia. Es cierto que sus películas crecen siempre hasta un gran clímax final, pero esto no basta para explicar el caudal puramente cómico de *The Three Ages* (1923) y *Sherlock jr* (1924), la perfección casi ma-



Buster Keaton y un amigo.



Bugs Bunny caracterizado como Chaplin. Dibujo de Chuck Jones

temática de *The General* (1926) o la poesía surrealista de *Go West* (1925). Entre 1923 y 1928 estrenó diez películas a las que fácilmente se adecúa el concepto de «obra maestra» y que hoy son la prueba de su grandeza, porque conservan toda la frescura de entonces. Su personaje nunca suplica la simpatía del espectador, sino que se la gana, a fuerza de dinamismo y determinación. Keaton no se ríe (ni llora) pero eso no debe confundirse con inexpresividad: todo lo que siente se refleja en su rostro y en su mirada, que están lejos del patetismo y cerca de la melancolía.

No hubo límites para el humor de Keaton. Chaplin, Lloyd y Harry Langdon podían pasar privaciones, sufrir desgracias, inclusive perder la chica al final. Pero nunca morían ni mataban, porque el público no hubiese aceptado la muerte de sus héroes ni su conversión en asesinos. Pero dos films de Buster Keaton terminan con la muerte del protagonista, en una suerte de última burla a la posibilidad de un final feliz. En *Cops*, tras sortear una imposible serie de dificultades y de ser implacablemente rechazado por la chica, Buster se entrega voluntariamente a la horda de policías que lo persigue. El «The End» aparece poco después sobre una lápida, tocada con el sombrero de Buster. En *Collage* (1927) conquista a la heroína, se casa con ella y luego, en tres tomas vertiginosas, los vemos viviendo juntos con unos niños, luego ancianos junto al fuego y finalmente dos tumbas iguales. Tal vez esa sea la forma que Keaton eligió para ilustrar la remanida frase «...y vivieron felices». Keaton jugó con la muerte en otros films (*Hard Luck*, de 1921, es una sucesión de fallidos intentos de suicidio) pero nunca como en *The Frozen North* (1922), donde Buster halla a su esposa con un amante, los mata y luego comprueba que se ha equivocado de casa, que la mujer no es la suya y que no conoce al sujeto. Pide por lo tanto disculpas a los cadáveres y se retira, azorado.

Para otros cómicos, la chica es la bella perfecta e ingenua que los motiva. Para Keaton la heroína debe cumplir ese papel motivador pero no puede ser idealizada. Así, no sólo suelen ser horriblemente crueles (como la joven de *Cops*, que de plano le pide el éxito económico a cambio de su amor), sino también algo ridículas (*Sherlock Jr.*) y un poco torpes (*The Navigator*, *The General*). En sus comedias la heroína también

puede producir gags, con un ejemplo brillante en una prolongada secuencia de *Spite Marriage* (1929) donde Keaton pugna por acostar a su esposa (Dorothy Sebastian) que ha bebido hasta quedar inconsciente.

Sólo Laurel & Hardy llegarán, más tarde, a sortear estos límites. Para ellos también es posible la muerte, como es posible ese mundo sin ingenuas.

En su autobiografía, Keaton sostiene que sacrificar su independencia al pasarse a la MGM en 1928 fue el peor error de su vida. En realidad no hubiese podido hacer otra cosa, de manera que no hubo tal error. Sus films nunca dejaron un gran margen de ganancia para el productor Schenck (*The General* fue, de hecho, un sonado fracaso comercial) y la gran inversión que requerían se hizo imposible ante la llegada del sonido, que elevó todos los costos. Lloyd y Chaplin pudieron mantenerse independientes porque sus ganancias eran colosales, pero Keaton no estaba en esa situación y necesitaba el apoyo de una empresa mayor. En la MGM encontró ese apoyo, pero también todos los problemas posibles: perdió su personal de confianza, se vio obligado a presentar un detalle escrito de lo que se iba a filmar cada día (hasta entonces nunca había trabajado con un libreto), perdió decisión sobre el montaje final (lo que llevó a la inclusión de intertítulos innecesarios), debió someterse a las opiniones de otros guionistas, a menudo ajenas a la naturaleza de su personaje. Paradójicamente, sus películas MGM dieron mucho dinero y eso sólo sirvió para que los directivos de la empresa se convencieran de que estaban haciendo las cosas bien. En esas condiciones, Keaton llegó a terminar dos títulos óptimos (*The Cameraman* y *Spit Marriage*). Pero la situación lo quebró en poco tiempo.

En palabras de Buster Keaton: «...*Hice What! No Beer?* (1933) -borracho al cien por cien- justo después de que mi mujer se divorciara de mí. Intentaba ahogar mis penas e infortunios todas las noches. Era la única forma de quedarme dormido. Pero un fin de semana en que absorbí cantidades de whisky inusualmente grandes, fui incapaz de dormir un segundo. Aquel lunes fui al estudio tan mareado por la falta de sueño, que apenas sabía lo que estaba haciendo. Cada día bebía más, hasta que llegué a despachar más de una botella de whisky al día. Beber hasta quedarme dormido cada noche se había



convertido en un hábito, y mis fines de semana eran fines de semana perdidos...»

Para 1935 Keaton era sólo una sombra que hacía cortos mediocres en la compañía Educational.

A fines de la década del '40 una serie de artículos del crítico James Agee rescató a Keaton de la oscuridad. Desde entonces tuvo oportunidades mejores. Protagonizó con éxito una serie de TV, figuró en el reparto de algunas películas importantes, hizo teatro y cortos comerciales y recibió un Oscar especial de la Academia de Hollywood en 1959. Su mejor cine se redescubrió, en gran medida, gracias al paciente trabajo de recuperación del exhibidor y coleccionista Raymond Rohauer, y se sucedieron retrospectivas y homenajes. Tuvo una vejez solvente y activa, magníficamente retratada en el documental canadiense *Buster Rides Again* (1965). Falleció el 1º de febrero de 1966, en su casa de San Fernando Valley, California.

En una entrevista para el documental *A Hard Act to Follow* (1987) realizado en Inglaterra por Kevin Bronlow y David Gill, el director Gerard Potterton apuntó que «Buster era todo lo que uno siente que un gran comediante cinematográfico debe ser, tanto dentro como fuera de la pantalla. Y eso fue un hermoso descubrimiento. Me refiero a haber podido comprobar que alguien a quien siempre se supuso un dios, haya sido realmente un dios».



Buster Keaton por Silvia Lenardon



*Tati es, sin lugar a dudas, uno de los grandes cómicos del séptimo arte, heredero directo de los maestros del mejor cine cómico mudo norteamericano y francés. Jacques Tati vuelve a las fuentes del viejo cine cómico y a la pureza del gag visual sin renunciar a un rico arsenal humorístico que extrae del mundo de los ruidos. Procedente del music-hall, había actuado en algunos filmes y producido varios cortometrajes, pero se impone con dos películas que dirige e interpreta y que marcan una fecha en la historia de la comicidad cinematográfica: Jour de fête (Día de fiesta, 1949), en la que vemos a un cartero en bicicleta intentando emular la velocidad de los americanos, y Les vacances de M. Hulot (Las vacaciones del Sr. Hulot, 1953), visión satírica del veraneo pequeñoburgués en una plácida localidad costera. La crítica del hombre moderno inserto en un avasallador mundo material le conducirá luego de modo natural a la crítica de la moderna civilización urbana —urbanismo, funcionalismo, diseño, automatismo— en Mon oncle (Mi tío, 1958) y en el laboriosísimo Playtime (1968), donde recurre a gags visuales propios del cine mudo y a otros puramente acústicos, línea que prosigue en Trafic (1970).*

>> JACQUES TATI, nacido Jacques Tatischeff (Le Pecq, Yvelines, 9 de octubre de 1907 – París, 4 de noviembre de 1982), director y actor francés de origen franco-ruso-italo-neerlandés.





## JEAN-CLAUDE CARRIÈRE ESCRIBE SOBRE TATI

>> JEAN-CLAUDE CARRIÈRE  
(Colombières-sur-Orb, Hérault,  
19 de septiembre de 1931) es  
actor y guionista francés, gran  
colaborador de Luis Buñuel.

Yo ingresé a la creación de películas en 1957, a través de una puerta abierta por Jacques Tati. Me había elegido entre un grupo de jóvenes novelistas tras leer mi capítulo de prueba, para escribir dos libros inspirados en sus films *Mi tío* (1958) –cuyo rodaje estaba terminando–, y *Las vacaciones del Señor Hulot* (1951).

Era alto, con el pelo ya encanecido, tenía una mirada aguda y no hablaba mucho. Al descubrir, tras unas pocas oraciones, que las técnicas cinematográficas me eran totalmente extrañas, me llevó directamente a un cuarto de montaje y me confió a su montajista, Suzanne Baron, diciéndole: «Déjalo mirar». Suzanne puso un acto de *Las vacaciones del Sr. Hulot* en la máquina. Me enseñó cómo utilizar la palanca pequeña y misteriosa que le permite a uno avanzar y rebobinar el film. Luego colocó un guión de la película a mi lado. Así yo podía leer los detalles de una escena y, levantando la vista y moviendo la palanca, ver la misma escena en una pequeña pantalla frente a mí. Ese fue mi primer contacto con esta extraña transmutación, este pasaje alquímico del guión a la película, del papel a la imagen, que iba a convertirse en mi vida.

Me familiaricé con la operación de la máquina con bastante rapidez. Tati también me hizo presenciar la filmación de las últimas tomas de *Mi tío*, iniciándome en lo intrincado de cada operación. Lo seguí hasta un auditorio, observándolo con asombro mientras rompía vidrios, uno tras otro durante horas, con la mayor seriedad, para obtener el mejor sonido posible. Estaba descubriendo que la película es un resultado artesanal, de largo y paciente esfuerzo. Asistí a proyecciones y discusiones, como si Tati sintiera secretamente que antes de permitirme escribir estos dos libros, él tenía primero que mostrarme cómo se hace una película. Me seguía por todas partes un joven delgado de mirada vivaz, su asistente de dirección (también era músico e ilusionista), llamado Pierre Etaix.

Fue con él, varios años después, que hice mi verdadero debut como guionista. Y hemos sido inseparables desde entonces. Sin realmente saberlo (o quizá lo adivinó), Tati estaba educándome, sin ser ni demasiado indulgente ni demasiado paternalista. Me mantuve en contacto con él durante varios años. Lo vi de nuevo por última vez pocas semanas antes de su muerte. Ahora lo considero mi maestro más importante.

Al revés de cierta imagen que la gente ha intentado dar de él, Tati no era un intelectual. Todo menos eso. Por eso es que hablo de él simplemente. Toda su fuerza venía de una educación de clase trabajadora. Todavía hoy me parece –al menos en sus primeros films– como un naif del cine. De origen ruso, hijo de un fabricante de marcos para cuadros que trabajaba en París, era todavía muy joven cuando desarrolló sus sorprendentes talentos para la mímica. Durante unos diez años fue sólo un intérprete de *music-hall*, o del *burlesque* como se diría en los Estados Unidos. Trabajó durante mucho tiempo en el Tabarin, el celebrado establecimiento de Pigalle, ahora destruido por estos mismos tiempos modernos a los que Tati temía. Su número más elaborado consistía en una serie de «mímicas deportivas» (jugador de fútbol, de tenis y otros). Cuando hacía su *tennis au valenti* (cámara lenta), incluso su cabello parecía moverse al detenido ritmo de su cuerpo.

A lo largo de sus años de aprendizaje y giras –durante las cuales hizo amigos que mantuvo hasta el fin de su vida– conoció la existencia dificultosa e incierta del actor. Circularon innumerables anécdotas sobre este período de su vida pero, cu-



Dibujos sobre el personaje  
Monsieur Hulot realizados por  
el actor Pierre Etaix.



riosamente, es un ambiente que nunca describió en su films. Le encantaba evocar la memoria de varios payasos famosos que había conocido, como Pipo y Rhum. También recordó y utilizó mil técnicas fundamentales para hacer reír, que descendían directamente de la tradición popular del circo y del *music-hall*, como la del payaso que pisa inadvertidamente los dientes de un rastrillo y es golpeado en plena cara por el mango (como se ve en *Día de fiesta*), o las clásicas situaciones de distracción y torpeza (alguien pregunta la hora a un hombre que tiene un vaso lleno en la mano, automáticamente mira su reloj, girando la muñeca y el vaso se vacía de inmediato sobre él), el arte de dar y recibir golpes, el puño que aterriza sobre un rostro equivocado, una especie de aplicación perfecta de la risa espontánea, pura, indestructible como la infelicidad.

Con bastante rapidez –se advierte en sus primeros cortos, como *Soigne ton gauche*<sup>1</sup> en el que volvió a su número de boxeo en mímica– comprendió que estas rutinas elementales no serían adecuadas para él y que tendría que, como solía decir, «*construire des gags*». Así se colocó en el camino explorado tan brillantemente por los actores cómicos americanos. Construir un gag es lo que distingue las patadas reiterativas de las comedias Keystone<sup>2</sup> de los films más elaborados de Chaplin y Keaton.

Pero Tati tomó este sendero a la française, al atenerse a una tradición distinta, a personalidades diferentes. Desde su niñez lo habían llevado a ver los films de Georges Méliès y Max Linder, los cuales apreciaba enormemente. Como verdadero amante del cine conocía los films cómicos norteamericanos de los años veinte, que redescubrió con fascinación al terminar la Segunda Guerra Mundial (Francia fue privada de films norteamericanos durante más de cuatro años, bajo la ocupación alemana). Como muchos otros, entre ellos Luis Buñuel, quedó conmovido por la inventiva, la vivacidad, la belleza de un arte cómico que había sido elevado hasta el nivel más alto posible. Todavía hoy, pese a Molière y Chaplin, uno duda al decir que la comedia es un arte, y especialmente la comedia cinematográfica, como si el deseo de reír y de hacer reír a otros –este «maravilloso compartir»–, fuera algo trivial, más bien fácil, y hasta poco honorable. Una comedia, por ejemplo, nunca es la ganadora de ningún festival cinematográfico razonablemen-

te prestigioso. Algo sigue evitando que los historiadores de cine otorguen a Buster Keaton su verdadero rango, al lado de Fritz Lang, Kenji Mizoguchi y muchos otros. Jacques Tati sabía esto. Lo mencionaba con frecuencia. Quizá secretamente sufría por ello. También sabía que era casi imposible rivalizar con los grandes cómicos americanos. La gente no siempre quiere reírse. No siempre se ríen de la misma forma. Pero esta necesidad de hacer reír a los otros, y de hacerlo de una «buena manera», era tal que apartó toda la amargura y toda la desilusión. Aún más, las nuevas condiciones económicas, los presupuestos bajos de sus primeros films, la imposibilidad de filmar en un estudio, lo obligaron a crear un estilo. Tomando su inspiración directamente de Max Linder, del circo, de la mímica, del *music-hall* y de los cómicos americanos, logró encontrar una forma de permanecer muy personal, muy especial. Su cine no se parece al de nadie.

El estilo de Tati es, en primer lugar, relativamente simple y algo distante. Es el enemigo del primer plano, de la aproximación pesada, de cualquier tipo de estrépito. Ubica su cámara tan lejos como sea posible, a menudo consolidando más de una acción en la misma toma. Su preocupación principal fuera de las proyecciones diarias era preguntar a sus colaboradores: «¿Pudiste ver la cola del perro (en *Mí tío*) cubriendo el ojo eléctrico del garage? ¿Sí? ¿Realmente la viste? ¿Estás seguro? ¿Podrías decir realmente que la puerta se cierra por culpa de la cola del perro?» Y «¿podrías decir que Madame Arpel (también de *Mí tío*) apaga su fuente cuando ve que sus invitados no valen la molestia?» Su rodaje era meticuloso, lento, varias veces comenzaba en falso. Todas sus tomas eran dibujadas previamente, tras largas discusiones. No había espacio para la improvisación durante el rodaje. Dirigía a sus actores con una precisión tan tiránica que a veces uno puede reconocer a Tati –sus gestos, sus posturas– en ellos.

Su arte descansaba sobre todo en un talento extraordinario para la observación. Miraba pasar a la gente durante horas, sentado en la terraza de un café, tomando nota, casi instintivamente, de cada detalle de comportamiento que los traicionaba. Detalles que, exagerados, estilizados, combinados entre sí, iban a convertirse en un gag o inclusive en una escena. Él mismo era un mimo excepcional, el mejor que yo he

1 >> Literalmente, «mantenga su izquierda»

2 >> Productora en la que desarrolló la parte más importante de su trabajo el productor y realizador de comedias Mack Sennett, desde fines de 1912.



Dibujos sobre el personaje Monsieur Hulot realizados por el actor Pierre Etaix.



conocido, no en la tradición artística de Marcel Marceau, sino en su empleo del detalle milagroso a través del que se sugiere toda una situación. Por ejemplo: un día, en Nueva York, tuvo un accidente con un taxi. Levemente herido, fue llevado a un hospital. Era sábado por la noche y el hospital estaba colmado. Se le hizo esperar bastante tiempo en el corredor, sobre una camilla, entre otros heridos. Casi no usaba palabras cuando recordaba esta escena. El mismo interpretaba varios personajes, con particular gusto por la operadora del conmutador saturado, que mantenía la calma a pesar de todo, telefoneando a su novio para decirle que iba a llegar tarde al restaurante «porque esto está lleno esta noche». Un detalle adicional nos hacía estallar a carcajadas: Tati se mimaba a sí mismo tirado en su triste camilla en el medio del hall, y también mimaba a la operadora pintándose las uñas al mismo tiempo que llamaba a su novio. A través de este detalle perfectamente seleccionado, un solo hombre evocaba de pronto —como por magia—, todo acerca del pasillo de un hospital de Nueva York: la multitud, el teléfono, los quejidos, la desesperación. Una puesta en escena completa.

Al llegar la edad y el éxito, trabajaba más y más lentamente. Después de *Mi tío*, cuando ciertos periodistas comenzaron a escribir extasiados artículos sobre él, llegando hasta casi compararlo con Jesucristo, se sintió más y más preocupado y paralizado. Quien antes fuera un cómico de *music-hall* se estaba transformando en un evangelista, pero su mensaje (como todos los mensajes) se simplificó demasiado. Este hombre, que no tenía educación universitaria, que leía muy poco, que tomaba toda su fuerza de la experiencia y la observación, firmemente enraizado en la tradición popular, tuvo muchos problemas para comprender el delirio intelectual que se estrellaba sobre él. Llegó al punto de preguntarse a sí mismo, al preparar una toma, «Pero ¿qué dirá el crítico tal y tal si hago que Hulot entre por este lado?» Revisó sus gags en busca de intenciones oscuras y sentidos ocultos, que no pudo encontrar. Su fértil ingenuidad fue arrastrada al barro abstracto del comentario crítico. Técnico corrompido por la mente, se volvió desconfiado. Temía por sus gags, los cuidaba celosamente. No le gustó la idea de que otros, además de él, estuvieran haciendo películas cómicas.

Esta desconfianza explica, quizás, lo remoto y complejo de sus últimos films. Pero hoy, cuando pienso en Tati, además de una gratitud infinita por aquella puerta generosamente abierta, recuerdo sobre todo lo intensamente gracioso que era, su amor insaciable por las bromas pesadas, sus gestos perfectos. Un almuerzo con Tati, incluso con un Tati sospechoso, prometía dos horas deliciosas. Siempre hubo un momento, incluso en los últimos meses de su vida, en los que algo lo hacía olvidar de su enfermedad y miseria. Ese algo, que nos unió por un momento en el mismo calor, era una pasión simple por la risa.



Joel Yale French. Jacques Tati.



# CAPÍTULO TRES

## ANIMACIÓN Y TODO LO DEMÁS

Para realizar un dibujo animado independiente o profesional, debemos tener en cuenta muchos saberes de distintas disciplinas. Los profesores de la Escuela nos introducirán en todos los pasos, desde el guión hasta la edición.





## DIBUJA

POR AMÉRICA SÁNCHEZ Y NORBERTO CHAVES

*El medio de expresión más antiguo, moderno, difícil y barato del mundo.*

Este mensaje es una apelación a la memoria del hombre: recordar nuestra mágica aptitud de comunicar el mundo de nuestra imaginación, experiencia personal, única en esencia y forma, por medio de la simple práctica del dibujo.

El **dibujo** ha sido desechado como recurso de expresión de todos los hombres, empobrecido y finalmente olvidado. Y así, este instrumento universal ha sido reducido a mera técnica especializada de los artistas, perdiendo, en este proceso, su sentido más profundo. Nuestra civilización es una paradoja: se jacta del progreso cultural al tiempo que degrada a sus miembros a un estado semiágrafo. Es a partir de esta conciencia que esta recordación redundante en una propuesta:

- **Recuperar ese don universal del dibujo, conquistado por la humanidad en su niñez, esa dimensión expresiva de la vida intraducible a otros lenguajes, recreando aquellos mensajes silenciados que ni la palabra ni el gesto pueden transmitir.**
- **Volver a encontrarnos en las imágenes por nosotros mismos construidas, recuperando esa fuente de comprensión y expresión y, por ende, de identidad cultural.**
- **Dejar de ser los receptores mudos de una fantasía prestada transformándonos en productores activos, renovadores y enriquecedores del imaginario colectivo.**

Las siguientes ideas se proponen como formas prácticas de replanteo crítico de los prejuicios y actitudes autorrepresivas corrientes respecto del dibujo, y como apertura a un enfoque liberador de nuestra natural potencialidad gráfica.

- **Desinhibirse y ganar seguridad.** Supera el temor a expresarte, la timidez y el desaliento producidos generalmente, por los juicios de familiares, amigos y maestros.

---

>> AMÉRICA SÁNCHEZ  
(1939, Buenos Aires, Argentina)  
reside en Barcelona desde 1965.  
Es diseñador gráfico, fotógrafo,  
dibujante, calígrafo outsider y  
pedagogo.

---

>> NORBERTO CHAVES  
(Buenos Aires, 1942) ha sido  
profesor de Semiología, Teoría  
de la Comunicación y Teoría  
del Diseño en la Facultad de  
Arquitectura y Urbanismo de la  
Universidad de Buenos Aires y  
en la escuela de diseño EINA, de  
Barcelona, ciudad donde reside  
desde 1977.

---



- **Desarrolla una actitud responsable e independiente hacia la vocación** y asume el riesgo de mostrar tu propia producción en exposiciones, muestras personales, publicaciones y cualquier otro medio eficaz de comunicación.
- **Desarrolla los propios criterios de dibujo.** Asume y alienta la investigación y experimentación gráfica en todas sus facetas, proponiendo permanentemente nuevos métodos y ejercicios.
- **Potencia tu sentido crítico,** los propios criterios de selección y recrea constantemente los modos de evaluación. Aprende a analizar y criticar tu propio trabajo y sus resultados y transfiriere ese conocimiento a los demás.
- **Rechaza el concepto corriente de gusto** y la oposición buen gusto/mal gusto, y somete a crítica la presunta universalidad de los valores estéticos en que ésta se apoya. Liberarse de las convenciones y los prejuicios gráficos.
- **Supera el tabú sobre la copia.** Aprende y enseña a copiar, pues durante o después de esta práctica, pueden descubrirse los propios medios de creación.
- **Acepta los efectos del azar como recurso creativo,** pues el ensuciar y el corregir también poseen su propio y valioso lenguaje gráfico.
- **Valoriza el error como un hecho positivo e irreversible,** no sólo eficaz, sino incluso indispensable en el aprendizaje.
- **Enriquecer los recursos gráficos.** No impongas límites previos al proceso de formación ni fijas su tipo de resultado.
- **El aprendizaje del dibujo es un proceso ilimitado.** Asume el apunte, el boceto, el gesto gráfico consciente o inconsciente como fines en sí mismos y fomenta su práctica.
- **Varía de soportes para dibujar:** papel, cartón, madera, pared, suelo, etc. Considera tu biblioteca y archivo como una herramienta fundamental de trabajo y de permanente consulta.
- **Asume y alienta el hábito de recopilar imágenes** y textos de cualquier origen clasificados y ordenados con sentido práctico. El actual desarrollo de una actitud crítica ante la realidad cultural y la creciente conciencia de sus problemas en individuos y organizaciones de todo el mundo y el creciente interés por empresas y proyectos que alienten desarrollos de vanguardia en este campo facilitarán la comprensión general de esta propuesta y de la trascendencia de sus implicancias culturales.

**Esta no es una iniciativa comercial ni institucional.** Pretende simplemente inspirar cambios positivos en el sentido y la práctica del dibujo.

Si compartes estas convicciones, difunde esta propuesta por los medios de que dispongas, y de ser posible, amplía y pon en práctica estas sugerencias y las ideas que éstas despierten a través de tu propia experiencia.

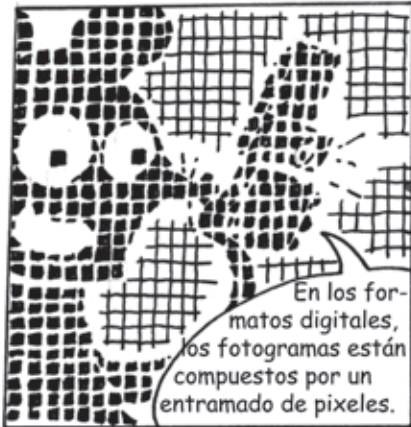
# ANIMACIÓN: ¿eso con qué se come?

por el Licenciado CABEZA DE RATÓN- Intendente de Dibujolandia

Cada vez que apretamos el botón de REC de nuestra cámara, los movimientos son fragmentados en una secuencia de imágenes fijas

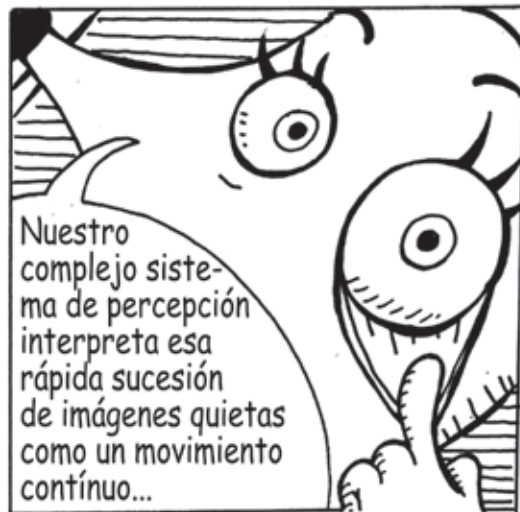
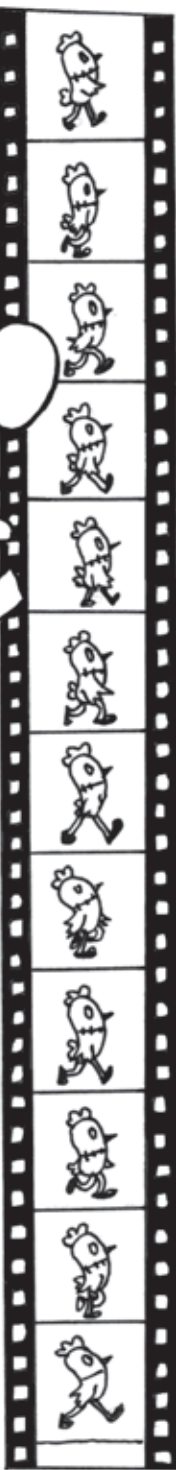


Si filmáramos en película podríamos ver claramente la progresión de fotografías...



En los formatos digitales, los fotogramas están compuestos por un entramado de píxeles.

Para reconstruir el movimiento, un dispositivo presenta estas imágenes ante nuestros ojos a una velocidad que varía entre 6 y 50 imágenes por segundo...



Nuestro complejo sistema de percepción interpreta esa rápida sucesión de imágenes quietas como un movimiento continuo...



Pero... entonces el cine y la tele son un TRUCO ????



Por supuesto Pollito!!! El Truco de desarmar y reconstruir el tiempo! El "7mo Arte"!!!



Y qué pasa cuando se mezclan el CINE y los DIBUJOS??



eee... no se...



NACE EL ARTE DE LA ANIMACION !!!!





Si Pollito! podemos construir un movimiento dibujando cada una de sus posiciones!



Y así poner en la pantalla imágenes que no existen en la realidad...



Pero antes de entrar al mundo de la Animación debemos tener en cuenta algunos procedimientos

Oh! debí sospechar que no todo sería felicidad...



Para comenzar, la Animación es un Medio de Comunicación. Lo que se quiere comunicar (contenido) y su resolución Técnica (forma) son importantes en igual medida...



LA TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN ESTÁ LLENA DE LEYES Y REGLAMENTOS. SI NO TENEMOS CLARA LA IDEA Y LA INTENCIÓN Y A QUE PÚBLICO ESTA DIRIGIDA, ES MUY FÁCIL PERDERSERSE, ABANDONAR Y ABANDONARLO TODO...

Hay muchas variables que ajustaremos según las condiciones en las que nuestro proyecto va a ser realizado.



- Estilo Gráfico
- Cantidad de dibujos por segundo
- Software de postproducción
- Equipo de Trabajo
- Presupuesto
- Experiencia



Dos lenguajes conviven en el Dibujo Animado: el LENGUAJE GRÁFICO con todas las propiedades de la línea, las formas y los colores



Y el LENGUAJE AUDIOVISUAL donde los planos se combinan según su encuadre, duración, movimientos, etc....



La historia y los diseños de personajes y fondos van evolucionando simultáneamente.

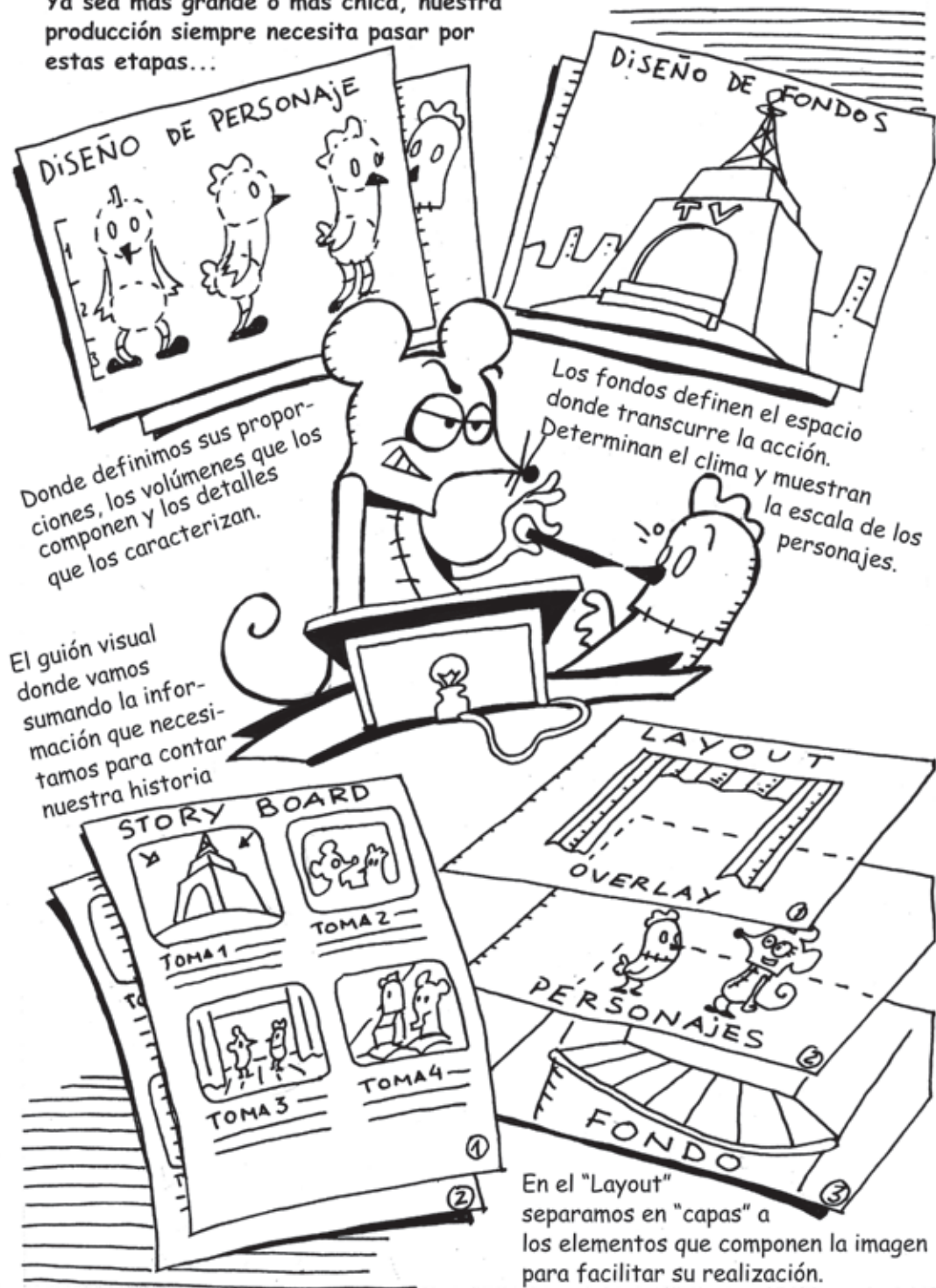
Si combinamos bien la forma y el contenido, nuestra historia solo podrá ser contada y comprendida a través de el estilo gráfico elegido.



oh! que maravilla! Creo que comienzo a comprender...



Ya sea más grande o más chica, nuestra producción siempre necesita pasar por estas etapas...



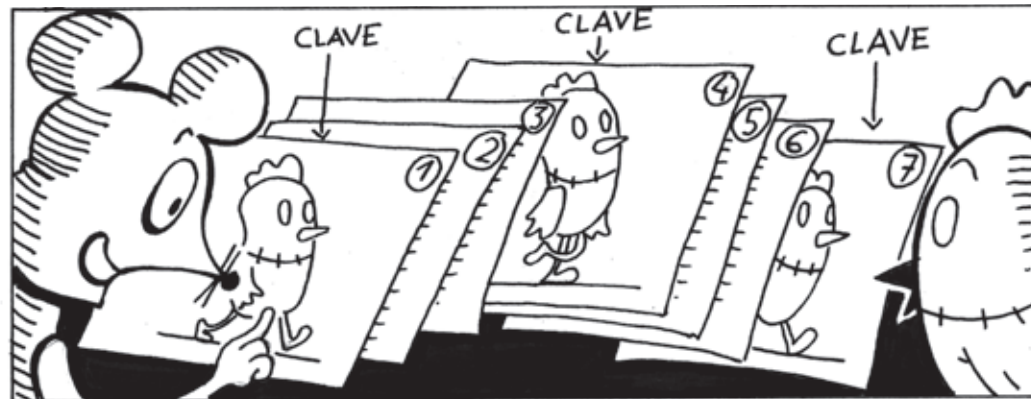
Donde definimos sus proporciones, los volúmenes que los componen y los detalles que los caracterizan.

Los fondos definen el espacio donde transcurre la acción. Determinan el clima y muestran la escala de los personajes.

El guión visual donde vamos sumando la información que necesitamos para contar nuestra historia

En el "Layout" separamos en "capas" a los elementos que componen la imagen para facilitar su realización.

# AHORASI! PODEMOS COMENZAR A ANIMAR...



El "layout" nos dá el primer "fotograma clave" para comenzar a animar. Según la duración y el ritmo de cada plano usaremos la mesa de luz para calcular los dibujos "intermedios"

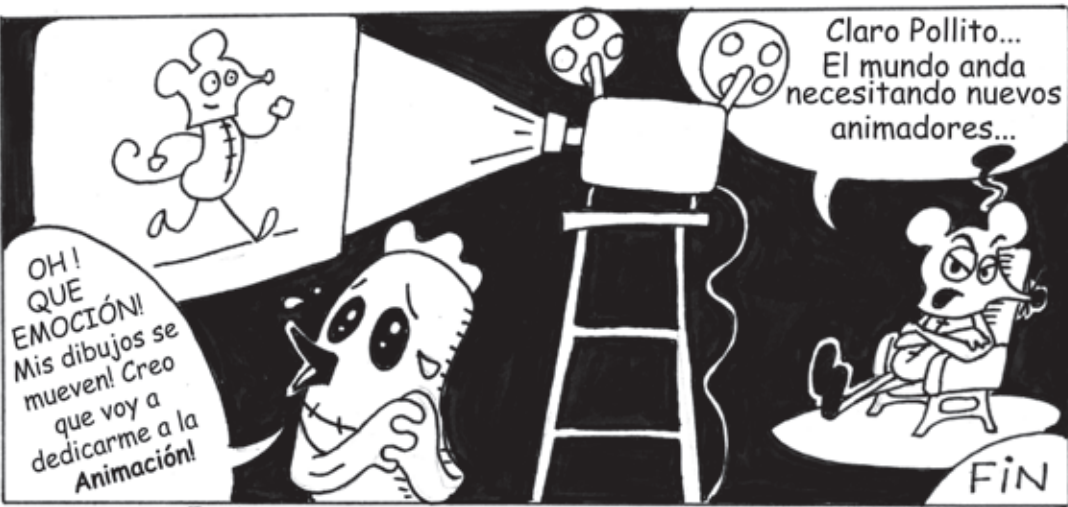


La trayectoria se va a subdividir en intervalos mayores o menores según las velocidades a representar.

Con una Webcam y un programa de edición podemos capturar los dibujos y ver una "prueba de línea".



Los dibujos en papel terminados serán escaneados para luego ser pintados y compuestos con los fondos.



PABLO RODRIGUEZ JAUREGUI - FEB 2011

## GUIÓN DE ANIMACIÓN

POR LUCIANO REDIGONDA

### SOBRE EL GUIÓN

Muchas son las definiciones que se han formulado sobre el guión audiovisual. Todas, inevitablemente, hacen hincapié en la relación entre palabra, imagen y sonido, remarcando el rol de la palabra como producto de una imposibilidad. Si pudiéramos crear imágenes y sonidos de la nada, tal vez el valor del guión como formato sería mucho más relativo. Si con pensar las imágenes pudiéramos concretar nuestra historia, no necesitaríamos palabras que las expresen. Pero el cine es un proceso complejo dividido en distintas etapas, y en la primera de ellas imaginamos nuestro relato, pero no nos alcanza con soñarlo. Necesitamos traducirlo a otro formato para lograr un primer acercamiento. Entonces esos sonidos y esas imágenes son transformados en palabras. Escribimos frases en reemplazo de aquello que en otra etapa podremos filmar o dibujar.

En el guión, las palabras, las frases, los diálogos y las descripciones delinean una primera forma pasajera en la que vislumbramos la película que deseamos hacer. Ese acercamiento inicial a la obra nos sirve para darla a conocer a aquellos que se involucrarán en nuestro proyecto, y seguramente, para poder clarificar nuestras ideas. La evidente literalidad de la palabra nos lo dice. Guión como «guía» que nos señala el camino a seguir para concretar esa obra que por lo pronto expresamos mediante el texto, pero con el corazón puesto en que una vez que ese texto pase a ser una imagen conserve la esencia de lo que soñamos.

El del guión es un camino plagado de bifurcaciones, que se enriquece con el aporte de los otros o se reformula de acuerdo al entorno, a las necesidades que surgen en el proceso, o al mismo azar que se cruza y nos descubre otro nuevo camino para enriquecer nuestra historia. Algunos autores señalan la



imposibilidad de enseñar guión si no se parte de una idea o de la intención concreta de contar determinada historia. Es que cada idea o historia tiene sus propias necesidades que escapan a todo aquello que se acerque a una fórmula. De la misma manera, cada género audiovisual impone su especificidad. La escritura para animación, el género que nos atañe, también tiene sus propias características al depender del dibujo, una relación entre palabra y gráfico que necesita de un texto muy particular.

### **ESPECIFICIDAD DEL GUIÓN DE ANIMACIÓN**

Por este motivo, abordar el guión de animación -concretamente respondiendo al formato de cortometraje-, significa referirnos a un tipo muy específico de guión. Las características propias de la técnica de animación y el hecho de contar una historia en pocos minutos suponen una serie de ventajas y limitaciones.

### **LA ANSIADA LIBERTAD**

La principal ventaja es que como animadores podemos imaginar y crear lo que se nos ocurra sin tener que limitarnos a cuestiones como los cambios meteorológicos, las distancias que nos separan de la selva o el espacio exterior, o cualquier otro dato concreto del mundo que nos rodea. La magia del dibujo nos permite crear fácilmente lo que se nos ocurra. Pero ojo, «todo poder conlleva una gran responsabilidad», como dijo alguna vez un tímido fotógrafo que por las noches se disfrazaba de araña. En nuestro caso la responsabilidad es ser rigurosos. Precisamente porque la animación nos permite hacer lo que se nos antoje, debemos centrarnos específicamente en lo que queremos contar, siempre buscando la forma más efectiva, económica y directa de contarlo. De otra manera es posible que tanta libertad para dibujar o animar lo que se nos cruce por la cabeza se nos vuelva en contra... Y terminemos engendrando pastiches insoportables poblados de elementos inconexos, o nos embarquemos en tareas titánicas que abandonemos agotados luego del primer minuto animado.

### **TENER UNA IDEA**

Contar con una idea principal y aferrarnos a ella nos facilita y clarifica lo que queremos narrar. No es nada nuevo que las historias surgen de ideas, pero sí podemos señalar que en nuestro caso, contando historias en formas breves de uno a cinco minutos, la claridad en la exposición y el desarrollo de la idea es crucial para poder llevarla a cabo en tan corto plazo. Si el guión es la guía, la idea debe ser el ideal de lo que queremos contar. Siendo animadores, a la hora de expresar la idea podemos sacar provecho de nuestros mismos dibujos, expresándola en principio mediante gráficos. Como señala Rodolfo Sáenz Valiente los dibujos deben referirse a los conceptos claves y no a los detalles de la idea. Tenemos que ser capaces de transmitir la esencia de la historia en esos pocos dibujos, luego el trabajo de escritura de guión nos ayudará a desarrollar en profundidad los personajes y sus acciones. Siempre seamos conscientes de una cuestión: el potencial audiovisual de la idea. Se nos pueden ocurrir muchas ideas, algunas muy seductoras, pero no todas necesariamente son adecuadas para una animación. Tenemos siempre que considerar si nuestra idea es la correcta para este formato. En esta elección van a pesar las posibilidades que la idea nos brinde para desarrollarla en forma audiovisual. Ahora bien, nadie puede decir a ciencia cierta de dónde surgen las ideas pero sí tener en cuenta cómo podemos hallarlas. Las experiencias y recuerdos personales pueden ser un detonante (*Vals con Bazir*) así como la anécdota que alguien nos contó, o el artículo de una revista. También podemos investigar sobre un tema determinado y extraer de allí una idea, o adaptarla de un cuento o historieta. También podemos recurrir a alguna idea de relato universal y transformarla por ejemplo, los cuentos infantiles en *Shrek*. Y si nada de esto funciona, tengamos en cuenta que la idea puede surgir del mismo personaje.

### **CREANDO UN PERSONAJE**

Rodolfo Sáenz Valiente señala que para obtener buenas ideas a partir de los personajes, se los debe conocer muy bien. Gracias a esto podemos considerar nuevas ideas que les pro-



duzcan conflictos a su medida o que pongan de manifiesto su peculiar manera de ver el mundo. Creando un personaje podemos dejar que surja una necesidad de su parte y ésta genere una acción (Algunos significativos casos recientes son *Up* y *El ilusionista*). Tengamos presente que nuestras propias necesidades pueden ser manifestadas a través del personaje, e incluso nosotros mismos podemos convertirnos en uno como en el caso de la animación biográfica *Persépolis*.

Difícilmente una historia nos emocione si las cosas no le suceden a alguien. Por eso la construcción del personaje es uno de los puntos más importantes del guión. Las necesidades del personaje deben ser universales, nos debemos sentir identificados con él. Para eso primero tenemos que conocerlo y en formatos breves tenemos poco tiempo para hacerlo. Por esto debemos ser muy concretos a la hora de presentarlo al público. Los rasgos físicos que lo definen deben estar muy bien descritos en el guión y ya exteriorizar su carácter y su pensamiento para que en poco tiempo nos hagamos una idea de quién es. En la versión animada de *Robin Hood* que produjo Disney, el protagonista es significativamente un zorro, es decir, un animal sagaz, acechante, capaz de robar, pero aún así mantener cierta elegancia inglesa. Pensemos sino cuánto tiene de Robin Hood *El fantástico señor Zorro* de Wes Anderson. De la misma manera sus acciones deben ser concretas, lo que no invalida que podamos jugar con la ambigüedad de las mismas si nos tomamos el trabajo de abordar en detalle cada una de ellas. En *Los Simpsons* o *South Park* reconocemos fácilmente a cada personaje en su diario accionar, lo que no evita que a veces nos resulte difícil encasillarlo en parámetros de bondad-maldad, por mencionar sólo uno.

También tengamos presente que en relato breve las emociones están concentradas. Por este motivo tenemos que pensar bien qué acciones y reacciones son aquellas que nos pueden movilizar, para luego enfatizarlas. Sin pensar sólo en risas o lágrimas, los cortometrajes de Roger Rabbit transmiten una sensación de nervios y desesperación muy palpable, que se manifiesta mediante una cuidada construcción de acciones en las que el guión tiene mucha presencia.

Siempre debemos hacer el ejercicio de convertirnos en espectadores y pensar si las cosas que escribimos nos provocan

miedo, gracia, alegría o tristeza. Nunca especular con que generaremos esos sentimientos en los demás si a nosotros no nos movilizan. Toda emoción y sentimiento surge con la acción del personaje. Y esa acción nunca debe ser gratuita sino responder a una necesidad. En el relato, siempre que hay una necesidad, se detona un conflicto.

## CONFLICTO

La relación del personaje con el entorno (sea éste el espacio donde se mueve o los objetos que lo rodean) y con otros personajes, le impone nuevos desafíos y lo lleva a tomar decisiones, a veces pequeñas y otras trascendentales. Una mínima acción puede generar una catástrofe (La Pantera Rosa) tomar el camino incorrecto nos puede deparar una sorpresa agradable o enfrentarnos a lo inesperado. La acción del personaje detona el conflicto que atravesará la historia. Para esto necesitamos que se relacione con la historia que queremos contar. De nada nos sirve un personaje gracioso que se tropieza todo el tiempo si lo nuestro es un drama social o un superhéroe que se pone a filosofar sobre la vida si lo que tiene que hacer es enfrentar a su enemigo. Aunque estos ejemplos suenen exagerados es muy común encontrar en el cine personajes cuya incoherencia surge de la falta de conexión con su entorno.

Debemos tenerlo siempre presente: historia y personaje son uno solo. Las cosas no pasan porque sí a cualquiera. Nuestro conflicto es la expresión del personaje. A veces éste se provoca cuando dos personajes aspiran de manera simultánea a idénticos logros, objetivos o fines. Es la llamada «unidad de los opuestos». Esta relación protagonista-antagonista básica debe estar bien desarrollada. Los personajes deben tener potencia y fuerza equivalentes y tener la misma posibilidad de triunfar. A su vez, más allá de que sean opuestos, el hecho de que persigan un mismo fin, objetivo u origen, en el fondo los conecta y esta relación enriquece la historia. Esto es típico de Pixar. En *Los Increíbles*, el motivo por el que Syndrome decidió convertirse en villano tiene su origen en que Mr. Increíble lo rechazó como posible ayudante para combatir el mal. Por el contrario en *Up*, el némesis del anciano Carl termina siendo su ídolo de la infancia, el explorador Charles Muntz. Mientras



que a uno lo fascina la tierra de Paradise Falls y se vuelca a la aventura heroica, al otro los años de soledad y salvajismo en el mismo lugar lo han convertido en un peligroso paranoico.

### TIPOS DE CONFLICTO:

Ahora bien, hay muchos tipos de conflicto que pueden ir más allá del binomio protagonista-antagonista. Podemos estar en conflicto con nosotros mismos, con el más allá o con las fuerzas de la naturaleza. La siguiente es una lista completa elaborada a partir de varias listas sugeridas por distintos autores:

- Con otra fuerza humana:
  - De relación: un antagonista pretende alcanzar el mismo objetivo que nuestro protagonista, pero piensa distinto. (En *Los autos locos* todos quieren ganar la carrera, sin embargo, cada personaje se define por su particular acción y ésta entra en conflicto con la del resto).
  - Social: está planteado entre una persona y un grupo. El grupo puede ser desde una familia, un grupo de amigos, hasta un país. (*Rebelión en la granja*).
  - De situación: cuando la vida del protagonista se pone en riesgo por causa de un acontecimiento. Este conflicto termina convirtiéndose en uno de relación a través de un líder, de la familia o de otro grupo (*Pollitos en fuga*).
- Con fuerzas no humanas, sobrenaturales: Dios, El diablo, fantasmas, criaturas mitológicas (*El cadáver de la novia*, *Fear(s) of the Dark*).
- Con fuerzas no humanas, naturales: terremotos, incendios, tsunamis. (*La profecía de las ranas*).
- Conflicto interior, consigo mismo, psicológico (El cortometraje *Ryan*; gran parte de la saga *Evangelion*).

### CONTRASTE

Cuando trabajamos con relatos audiovisuales breves tenemos la imperiosa necesidad de manifestar todo cuanto antes. En el caso de la aparición y desarrollo del conflicto, nos puede resultar muy útil el recurso narrativo del contraste, oponiendo los elementos de manera evidente desde un inicio. La lista de contrastes a partir de los cuales se puede generar un

conflicto es sencillamente inabarcable. Algunos ejemplos de animaciones son:

*Gato/ Ratón* (Tom y Jerry)  
*Día/ Noche* (Día y Noche)  
*Grande/ Chico* (Monsters inc.)  
*Inteligente/ Tonto* (Pinky y Cerebro)  
*Navidad/ Halloween* (El extraño mundo de Jack)  
*Humano/ Robot* (El gigante de hierro)  
*Blanco/ Negro* (Lapsus)  
*Alto/ Bajo* (For the Birds)  
*Rápido/ Lento* (La liebre y la tortuga)  
*Punto/ Línea* (Punto y línea)  
*Terrestre/ Extraterrestre* (Lilo y Stich)

A continuación van otros ejemplos diversos que nos pueden servir como punto de partida para nuestra historia:

*Tranquilo/ Alterado* – *Gordo/ Flaco* – *Duro/ Blando* – *Números/ Letras* – *Grueso/ Delgado* - *Tenedor/ Cuchillo* - *Occidental/ Oriental* - *Fuego/ Agua* - *Música clásica/ Rock* - *Campo/ Ciudad* - *Tierra/ Espacio* - *Pie/ Manos* - *Hombre/ Mujer* - *Feo/ Bonito* - *Viejo/ Joven* - *Poco/ Mucho* - *Vacío/ Lleno* - *Cobarde/ Valiente* - *Animal/ Humano* - *Cuadrado/ Círculo* - *Antiguo/ Moderno* - *Convencional/ Extraño* - *Superhéroe/ Villano*

### LA ESCRITURA INVISIBLE SEGÚN CARRIÈRE

Cuando desarrollamos un conflicto, éste tiene su propio ritmo de acuerdo a las necesidades que plantee la historia. El conflicto puede ser anticipado desde el primer plano o se puede plantear gradualmente. De acuerdo a la decisión que tomemos será la escritura del guión la que nos sirva de principal herramienta para impregnar nuestra historia con el ritmo que creamos adecuado. Jean Claude Carrière sugiere escribir rápido una escena rápida y lento una lenta. Según Carrière la velocidad de la lectura hace sentir la velocidad de la acción. La misma escritura del guión nos da las pautas de cómo debemos filmar la película.

Para Carrière, el punto y aparte no es sólo un punto y aparte, sino que propone un cambio de plano. De la misma manera una frase para un rostro o para un objeto propone un deter-



minado tipo de plano y no otro. Supongamos que en un guión señalamos que la persona toma el picaporte y abre la puerta, será distinto que indicar que el personaje sólo abre la puerta. Con la primera descripción de la acción le damos importancia a la acción de tomar el picaporte, seguramente sugerimos un plano detalle que le otorgue un poco de suspenso a la acción. De igual manera si decimos que vemos el rostro de tal personaje en vez de decir que vemos a tal personaje, indicamos la importancia de mostrar su rostro y por lo tanto sentirnos más próximos a él y a sus sentimientos.

La famosa escala de planos que se divide, entre otros, en plano panorámico, plano general, plano de conjunto, plano americano, plano medio, primer plano y plano detalle no es una mera indicación técnica. Es la forma en que queremos transmitir emociones, sentimientos y dar información a los espectadores. Un plano de conjunto en el que vemos a dos personajes es distinto a un plano contraplano en que vemos primero a uno y luego a otro. Durante mucho tiempo el cine clásico americano prohibía que policías y ladrones aparecieran en un plano conjunto batallando, ya que de este modo la división entre el bien y el mal que aseguraba un plano-contraplano quedaba desdibujada.

Obviamente no podemos plagar el guión de indicaciones técnicas porque se vuelve ilegible, pero sí tener la suficiente paciencia para ayudarnos con la sintaxis para sugerir cortes y cambios de plano, recurrir a descripciones para señalar posibles tipos de planos y narrar de tal forma que nuestras palabras tengan incorporadas el tiempo de aquello que queremos narrar. A su vez debemos considerar la especificidad de la escritura para animación. Como señala Sáenz Valiente el guión animado debe tener una descripción mucho más extensa y cuidada de cada escena. Esto se debe a que no contamos con ningún escenario o elemento de la vida cotidiana al cual recurrir. Todo surge de nuestra mente y se materializa en el dibujo. Por esto tenemos que ser muy claros en cuanto a cómo será la apariencia de nuestros personajes, el entorno en que se desenvuelven y los elementos que los rodean. De la misma manera considerar que cada acción descrita necesitará días de animación, por lo tanto debemos ser rigurosos a la hora de incluirla en nuestra historia. No es lo mismo proponer que un

personaje sólo camine por la calle que agregar además que esquiva a otro transeúnte y se tropieza. Una acción sencilla que podría realizar cualquier actor sin complicaciones, aquí se convierte en una variación de la animación que nos demandará otro tiempo. Siempre tengámoslo en cuenta.

### GRÁFICOS, STORY BOARDS Y ANIMATIC

Como animadores no debemos nunca despreciar las posibilidades que nos brinda el propio dibujo. Este puede ser una verdadera ayuda para la historia. Si se nos dificulta la descripción del aspecto físico del personaje, podemos dibujarlo





Historieta por Max Cachimba

y complementar nuestra narración. Si queremos tener una idea cercana a cómo lucirá nuestra historia y el trabajo que nos demandará la animación, siempre podemos recurrir al *story board*, ese guión gráfico compuesto de viñetas e indicaciones que será nuestro primer acercamiento visual a la obra. Y si queremos ir más allá y experimentar el ritmo de nuestra narración podemos recurrir al *animatic*, la pieza audiovisual en que combinamos las imágenes del *story board* con sonido mediante el proceso de edición, consiguiendo así un boceto audiovisual previo a nuestro trabajo. Siempre tengamos presente que en animación el trabajo de guión es más activo y abarcativo que en otros géneros. El guión de animación siempre se puede complementar con el dibujo y puede atravesar las distintas etapas de rodaje con mayor libertad para su re-escritura que en las ficciones convencionales, permitiendo distintos aportes que enriquecerán nuestra escritura.

#### BIBLIOGRAFÍA:

- Rodolfo Sáenz Valiente. «Cómo hacer un buen guión para animación». Ponencia ANIMA'03. Jornadas de Animación. Córdoba. Argentina, 2003.
- Pascal Bonitzer y Jean Claude Carrière. *Práctica del guión cinematográfico*. Fondation Européenne des Métiers de l'Image et du son, Francia, 1991.





SOSPECHABA QUE NO ERA UN PELÍCANO DE VERAS... ENTONCES SOY UNA REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE UN PELÍCANO...

ASÍ ES, Y ESTAMOS ESTILIZADOS Y SINTETIZADOS

FUAA! NUESTRAS PERIPECIAS TRANSCURREN EN UNA SUCESIÓN DE MOMENTOS SIGNIFICATIVOS

...ORDENADOS UNOS TRAS OTROS, CUAL SI FUERA TIEMPO, Y VISTOS A TRAVÉS DE ESTA SUERTE DE VENTANITAS...

NO SIENTO MIS PIES!

MERCEDES A ESTAS PALABRAS ESCRITAS EN UN GLOBITO PARECIERA QUE HABLÁRAMOS...

... Y PENSÁRAMOS.

BRRMM!  
BRRM!

LAS VENTANITAS SUELEN ACOMODARSE A LOS ACONTECERES...

MIENTRAS TANTO, EN LA CHINA...

ACABA DE SUCCEDER ALGO MÁS INTERESANTE QUE AQUÍ, EN LA CHINA.





## EL DISEÑO DE PERSONAJE

POR DIEGO FIORUCCI

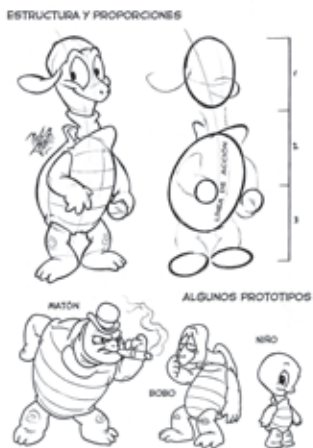


En animación no es necesario pensar que nuestro personaje debe ser un ser vivo y animado obligatoriamente, o contar con ojos, boca, manos y pies. Podemos convertir en protagonista a cualquier objeto o incluso a un concepto algo abstracto: el viento, la soledad, la furia, el calor. Pero necesitamos poder visualizar su personalidad y su relación con el entorno. En todo caso, ya sea que se trate de una representación del tiempo o sea sencillamente un elefante, debe ganarse el interés del espectador por sus acciones y por su diseño: estas dos cosas deben ir de la mano, una debe poder prever la otra.

La mayoría de nuestros actores están definidos por su figura, cierto volumen y peso, articulaciones y una variedad de poses y expresiones que los describen. Como en todas las disciplinas que parten de la plástica, las herramientas iniciales son: el **punto**, la **línea** y el **plano**. Unidades que después darán lugar al **volumen** y construirán las **formas**. Pero todo comienza con un trazo.

Generalmente nuestros personajes conjugan piezas simples en una estructura más compleja y se identifican del escenario desde su relación figura – fondo. Es común ver en su textura, al círculo integrando la cabeza, al óvalo componiendo el torso, los rectángulos en las extremidades, y demás figuras geométricas que suelen remitir a volúmenes: la esfera, cilindros o prismas. Éstas desaparecerán sutilmente en el diseño final. Todo esto constituye la **estructura** de base de nuestro personaje, una serie de formas subyacentes que ayudan a concebir la gracia del diseño y a recordarlo fácilmente cada vez que lo volvemos a dibujar, es por eso que las formas iniciales suelen ser de construcción geométrica.

Otra consideración a tener es la relación de escala de estas partes, las **proporciones** y la disposición exacta de cada una en el conjunto. Esto es tan importante como recordar los detalles que caracterizan a nuestra creación: lentes, bigotes, orejas, etc.



Para integrar mejor estos elementos y darle expresión a nuestro dibujo, nos valemos de una guía fundamental: **la línea de acción**. Es un trazo de referencia que sirve de eje que hace las veces de una columna en nuestro diseño y que resuelve las bases de cada expresión corporal con sólo curvarse en la dirección adecuada. En personajes antropomórficos suele ser vertical e ir de la cabeza a los pies de la figura concentrando la fuerza de la pose. Una curvatura elocuente de esta línea identificará mejor un estado de ánimo o la intención de una acción. Del mismo modo, una disposición armónica de las formas subyacentes dará gracia al personaje y lo volverá tan sólido como deseemos que sea. La animación suele valerse de la exageración como principio, ya sea para marcar de modo inconfundible una expresión como para acentuar el carácter del sujeto en su diseño.

En general el itinerario de un diseño suele partir del boceto, que será depurado de acuerdo al guión y sus necesidades. Luego pasará por una sistematización del dibujo: reconocimiento de las estructuras y proporciones (suele tomarse como unidad de medida la cabeza del protagonista). Avanzará a la par el estudio de poses y expresiones (principalmente las que acompañan mejor los rasgos de personalidad de nuestro actor), y en este proceso tendrán lugar todos los ajustes necesarios: facciones más marcadas, manos más grandes y expresivas, vestuario y otros anexos. También se practicarán las posibles rotaciones del personaje, confirmando que tenga la misma gracia en sus distintos ángulos y que los elementos que lo construyen se encuentren bien ensamblados. Las formas redondas facilitan la rotación; es por eso que gran parte de los protagonistas de cine de animación de los comienzos estaban contruidos casi enteramente por círculos. El resultado de estos estudios compone lo que llamamos habitualmente **Biblia del personaje**. Recurriremos a esta biblia cada vez que sea necesario. Nos permitirá mantenernos siempre fieles al concepto original, más aún si en la tarea de animar se involucran varias personas, como sucede en las producciones de la industria.

Al definir la complexión de nuestro personaje debemos prestar particular atención a la cabeza y manos. El rostro suele identificarlo más que cualquier otra parte de su cuerpo y, en

los gestos faciales y los de las manos, podemos concentrar la idea principal de una expresión.

Con estas nociones básicas sobre el diseño podemos resolver un elenco interminable para nuestra animación. La mayoría de los personajes pueden ser catalogados siguiendo prototipos. Podemos reconocer en ellos características de personalidad que brotan rápidamente de la relación de proporciones, del uso de las formas ideales o del arco de la línea de acción. De este modo un personaje corpulento indica un carácter fuerte, y esto se logra otorgándole mayor tamaño al tórax que al abdomen (un torso triangular), reduciendo el tamaño de su cabeza y ensanchando los brazos y las manos. Si la disposición triangular del torso se invierte se verá como una pera, resultará gordo y fofo y perderá carácter.

Las extremidades largas suelen marcar gran altura, y si la línea de acción es recta o levemente curvada el personaje quedará esbelto. Una línea curvada hacia atrás brinda un gesto triunfal, la dirección contraria vuelve a nuestro personaje un tipo abatido o simplemente encorvado. Si además se dobla a la altura de las rodillas lograremos una figura ideal para caracterizar al simplón de la historia. Los pies grandes y largos pueden aportar torpeza a este personaje y ofrecer muchas posibilidades al animador. Los brazos largos también ayudan en esta categoría. Las cabezas grandes y los torsos reducidos contribuyen a identificar niños, bebés, enanos, duendes, animales pequeños y demás figuras de baja estatura. A menor edad la diferencia es mayor, las extremidades se ven más cortas y las manos y pies más chicos. En los niños también funcionan los torsos estilo pera. Un mentón retraído remite a debilidad. Por el contrario, si el mentón avanza provee de temperamento al dibujo, más apropiado para héroes o matones. El tamaño y la separación de los ojos también definen rasgos identificables. Los ojos grandes suelen brindar astucia mientras que los ojos pequeños restan inteligencia. Los ojos separados destacan ternura o picardía, dependiendo del caso; los ojos juntos refuerzan la idea de estupidez. Si en vez de diseñar al tonto queremos construir al loco del relato, los ojos deben ser grandes y hasta pueden tener una diferencia de tamaño entre uno y otro. En estos personajes el desequilibrio y la asimetría en las expresiones ayudan.





Las figuras femeninas suelen ser las más estereotipadas de la galería. Algunos personajes femeninos en los comienzos del cine animado no eran más que leves modificaciones en el diseño de su partenaire masculino. Las bellezas femeninas en la caricatura acostumbran destacar los rasgos más seductores. Las curvas femeninas se ven más pronunciadas, se estrechan las cinturas, las piernas son largas y se afinan hacia el pie; los brazos resultan delicados y los cuellos, finos y esbeltos. En sus rostros siempre se observan los ojos y la boca, la nariz es pequeña o invisible. Los labios son carnosos y dibujan un corazón. Los ojos tienen un diseño almendrado y sobresalen las pestañas. Tanto en ellas como en los personajes chicos y adorables las pestañas son importantes y las pupilas e iris se ven grandes y brillantes. Las niñas pequeñas suelen diferenciarse poco de los varones de su misma edad y resuelven el rasgo de sexo en elementos ornamentales como el peinado, el vestido o las pestañas más marcadas. En las mujeres corpulentas, gordas, flacas, viejas o simplemente feas, es decir, que escapan a los modelos de belleza, encontramos la misma situación, no son las estructuras de base las que las distinguen de los hombres de igual fisonomía o edad sino los accesorios. Es importante recordar que éstos no son más que consejos básicos, establecidos por arquetipos y casi únicamente remitidos al cine de animación estilo *cartoon* de Hollywood. Al menos en la animación industrial, pensando principalmente en lo proveniente de las grandes compañías en los Estados Unidos, podríamos observar un recorrido histórico más o menos parejo en el diseño de personajes. En los comienzos era evidente el uso de formas geométricas, principalmente los círculos. Luego se pasó a la sofisticación de formas más complejas y orgánicas que disfrazaban las construcciones geométricas de base. A partir de los años '40 surgieron nuevas búsquedas en la animación en realizadores más independientes, así como la necesidad de reducir costos de producción al aparecer un nuevo medio, la TV. Cobró más lugar la mal llamada «animación limitada», en la que se reducía la cantidad de dibujos intermedios y se animaban con frecuencia sólo elementos del personaje (por ejemplo, bocas) dejando el resto del cuerpo estático (fijo de animación). Esto llevó al diseño de personaje a recuperar geometrías visibles e incluso, a incor-

porar contornos rectilíneos y angulosos antes evitados. Las preocupaciones por la rotación y la flexibilidad de la figura dieron paso a la fuerza gráfica de nuevas modas del diseño, a las poses contundentes sin muchos pasos en la transición entre una y otra y a la condensación del diseño general en piezas más compactas. El tipo de trazo usado en la figura ganó un interés mayor. Además, los personajes nacidos para la televisión redujeron la cantidad de cabezas en su proporción (de llegar a tener siete, a condensarse incluso en dos) para poder mantener planos de cuerpo entero en la pantalla chica sin perder la visibilidad de sus facciones. Las décadas siguientes fueron tomando más y más elementos gráficos del mundo del diseño y nutriéndose de la economía de recursos que arribaba de Oriente. Hoy vemos un medio amplio en herramientas, estilos y calidades, agilizado por las nuevas tecnologías pero remitiéndose a estéticas de periodos fuertes, como la década del sesenta. La animación bidimensional tiene una gran competencia: el volumen del CGI (Imagen Generada por Computadora), al que desafía rastreando una gracia propia en el diseño de personajes y fondos. Las búsquedas atienden principalmente a la línea, las formas fuertes y definidas y las paletas de color muy estudiadas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Blair, Preston. *Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance (Cartoon Animation)*, Editorial Evergreen, 2008.
- Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*.
- Sáenz Valiente, Rodolfo. *Arte y técnica de la animación*, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2006.
- McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic (Understanding Comics. The Invisible Art)*, Ediciones B, 1995.
- Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art)*, Editorial Norma, 1988.





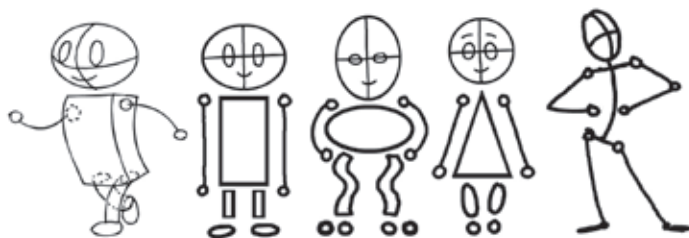
## PRINCIPIOS FÍSICOS APLICADOS A LA ANIMACIÓN

POR JOSÉ MARÍA BECCARÍA

>> Ilustraciones por BK y Basta

Los doce principios físicos para la animación fueron creados en la década del treinta por animadores de los Estudios Disney. Se trata de una serie de reglas básicas que se utilizaron como base creativa y de producción de dibujos animados en aquella época. Estos doce principios ayudaron a que el oficio de la animación pasara de ser algo novedoso a ser una forma de arte. Fueron aplicados inicialmente a los clásicos animados de Disney, como Blancanieves (1937), Pinocho (1940), Fantasía (1940), Dumbo (1941) y Bambi (1942).

Estos principios hoy siguen funcionando, ya que nos ayudan a crear personajes y situaciones creíbles y nos proporcionan sensación de realidad. Para la animación 3D estos principios han debido ser reinterpretados y expandidos, incluso se han añadido algunos principios adicionales que dan soporte a los nuevos estilos y técnicas utilizados en la animación. La razón es que en la década del treinta el estilo dominante era la animación narrativa *cartoon*, pose a pose. Durante este tiempo, las técnicas y los estilos de la animación han cambiado enormemente.



Los doce principios han evolucionado para adaptarse a la animación 3D:

- **Encoger y estirar** (*squash and stretch*): es la exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un

efecto más cómico o más dramático. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.

- **Anticipación** (*anticipation*): se anticipan los movimientos, guiando la mirada del espectador. Es ideal para anunciar sorpresa. Se verán tres pasos: anticipación (nos prepara para la acción) la acción en sí misma y la reacción (recuperación, término de la acción).

- **Puesta en escena** (*staging*): representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente: esconder o revelar el punto de interés, las acciones en cadena, la acción – reacción, etc.

- **Acción directa y pose a pose** (*Straigh ahead action and pose-to-pose*): Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la **acción directa** creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave. La acción directa se distingue por la fluidez del movimiento, proporciona un look fresco, suelto y desenfadado. Influye la creatividad. En la **acción pose a pose** se desarrolla un planteamiento inicial, es una animación más controlada que viene determinada por el número de poses y las poses intermedias. Estas dos técnicas pueden mezclarse.

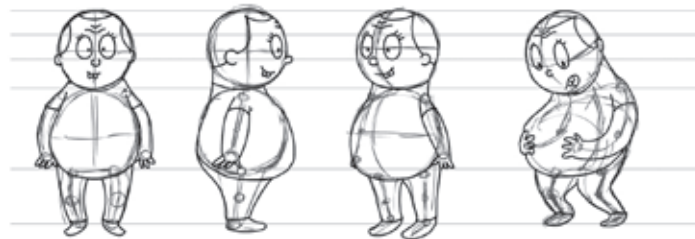


- **Acción continuada y superpuesta** (*Follow through and overlapping action*): estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso. En la **acción continuada**, la reacción del persona-



je después de una acción nos dice cómo se siente el personaje. En la **acción superpuesta**, movimientos múltiples se mezclan, se superponen e influyen en la posición del personaje. En la animación 3D se utiliza mucho la acción continuada, por ejemplo en las simulaciones dinámicas de la ropa o el pelo.

- **Frenadas y arrancadas** (*Ease in and out on slow in and out*): se acelera el centro de la acción mientras se hacen más lentos el principio y el final de la misma.
- **Arcos** (*Arcs*): al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas.
- **Acción secundaria** (*Secondary action*): pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal.
- **Sentido del tiempo** (*Timing*): da sentido al movimiento. Es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos son un buen recurso para contar las historias. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños.



- **Exageración** (*Exageration*): acentuar una acción. La hace más creíble.
- **Modelados y esqueletos sólidos**: un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido como se decía en los años treinta, ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobrementemente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.
- **Personalidad** (*Acting*): proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.

#### BIBLIOGRAFÍA:

- Frank Thomas y Ollie Jonson. *The Illusion Of Life. Disney Animation*. 1981.



## FONDO Y VEROSIMILITUD

POR PABLO LÓPEZ

En la animación tradicional existe una clara distinción entre personaje y fondo. Tenemos por un lado la acción que lleva a cabo el personaje animado y por otro lado el contexto en el que lo hace. La unión de ambas partes pretende ser lo más armónica posible aunque muchas veces sea una composición de estéticas diferentes.

Durante el siglo XX y el siglo XXI se han desplegado otros lenguajes de animación, más abstractos o más planos, que pueden entender la composición de distintas maneras. Pero lo que aquí nos atañe es el análisis de los fondos entendidos como la **representación del contexto espacial donde se lleva a cabo la acción del personaje**.

Existe un concepto que sería pertinente traer a colación, el cual nos va a permitir hablar de algunas reglas sin por ello pretender que sean universales: es el concepto de **verosimilitud**. Toda obra crea un mundo y como tal, todo mundo tiene sus reglas. Este orden aparece implícito en la obra, no es necesario formular sus reglas. Éstas simplemente operan y limitan las acciones a lo que es verosímil que ocurra en ese mundo. La verosimilitud es lo que hace que algo que ocurre en una obra resulte **creíble**. La animación tradicional suele tener acción en un contexto espacial que imita nuestra realidad en muchos sentidos y que, aunque ocurra en un mundo fantástico, toma del nuestro algunas leyes que le dan verosimilitud.

En general podemos resumir estas leyes en tres grupos: las leyes del espacio, las leyes de gravedad y las leyes de la luz. El mundo creado adquiere una verosimilitud emparentada a nuestra realidad cotidiana gracias a la manifestación de estas leyes en los fondos. Por lo tanto, vamos a tratar la expresión de esa verosimilitud en fondos de animaciones que toman la realidad cotidiana como modelo en lo que respecta a algunas leyes organizadoras del espacio, la masa y la luz.

Tengamos en cuenta que la animación tradicional, llevada a cabo por los grandes estudios cuyo paradigma es Disney, ha persistido en comunicarse mediante una estética cercana al neoclasicismo pictórico, o como mucho incorporando algunos elementos del lenguaje impresionista, por lo menos en lo que respecta a sus fondos. Es decir, toma de la pintura los recursos que ésta ha desarrollado cuando ha intentado imitar algunos aspectos de la realidad y la recrea figurativamente tal como la ve el ojo. Pero la pintura ha interpretado la realidad de muchos modos, sobre todo a partir de la proliferación de la fotografía y del cine. Ha evolucionado hacia distintas **interpretaciones** de la realidad, sustrayendo algunas de sus leyes o deformándolas, como la del espacio en las pinturas expresionistas, la del tiempo o la gravedad en el cubismo, hasta llegar a la abstracción pura, donde las reglas de un cuadro no tienen ninguna relación con las leyes de la física del mundo, sino que trabajan con la disposición de colores en el plano o con las texturas de la pintura sobre el lienzo.

De hecho hay animaciones que exploran otro tipo de representaciones que no acuden a la realidad y a las leyes de la física para imponerle orden, sino que formulan sus propias leyes de organización. En general se ha catalogado como experimental a toda obra que va más allá de cierto grado de imitación de la realidad en sus leyes físicas.

Pero nunca está de más comprender cómo se expresan estas leyes físicas en la animación figurativa tradicional, aunque más no sea para poder transgredir conscientemente alguna o todas estas reglas o para darnos cuenta si estamos atrapados en algunos preconceptos que no nos hemos cuestionado.

En obras lineales, narrativas, como lo es la animación, al igual que las novelas o el cine, es usual encontrar formuladas las normas que regirán ese mundo ya en los primeros minutos o páginas.

Recordemos por ejemplo el comienzo de *Star Wars*. Un texto nos ubica en el tiempo y el espacio: «Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana». Una galaxia lejana implica un mundo extraño para nosotros, que apenas conocemos algunos planetas de nuestro propio sistema solar. En nuestro mundo, ni siquiera existe la tecnología para tener un conocimiento de lo que ocurre en otras galaxias. El contexto de la película, otra





galaxia y otro tiempo, transgrede los parámetros del espacio-tiempo de nuestra realidad cotidiana. Luego el rótulo nos prepara para recibir una normativa que puede sernos ajena. Después vemos una introducción en forma de texto: capítulo 4, y las vicisitudes que atraviesan una serie de personajes en una sociedad desconocida pero con elementos familiares. Estos son el Imperio, Rebelión, Senado, Darth Vader, en resumen, un bosquejo de la estructura social y política de esa nueva realidad. Pero lo más importante es lo que sigue, las primeras imágenes: un inmenso buque espacial surge detrás de la cámara, persiguiendo una pequeña nave, lanzando rayos laser. En ese mundo el espacio exterior es como un océano donde tienen lugar batallas estelares, son los «exteriores». Después de la captura de la nave, la acción continúa en interiores. Dentro de las naves, existe la gravedad, encontramos humanos, androides e híbridos, que se mueven en una gravedad semejante a la nuestra y una luz que nos es familiar. Salvo por los rayos laser y la Fuerza, que algunos, como pronto demuestra Vader, pueden manipular y que se presenta como una transgresión de las leyes de la física, de la gravedad y de la fuerza por contacto directo; la Fuerza permite ejercer la telekinesis, el movimiento de cuerpos a distancia. Luego en los cinco primeros minutos tenemos planteadas las reglas de un nuevo mundo, algunas heredadas del nuestro, otras que lo transgreden, pero son las reglas que regirán para ese mundo durante toda la película y durante todas las que se ubiquen en él. En cualquier animación, unos fondos contextuales harán lo mismo, sin que medie palabra alguna. Expresarán la existencia de la gravedad y el peso de los cuerpos, la profundidad de los espacios, el tipo de luz, además de una época de nuestra historia o de la semejanza con alguna época histórica.

#### LA EXPRESIÓN DE LEYES FÍSICAS EN LOS FONDOS DE ANIMACIÓN TRADICIONAL

Si nuestra animación plantea un mundo sujeto a las leyes de la física, puede tomar aportes de la arquitectura para expresarlas. La arquitectura es la ciencia del espacio y de cómo ese espacio se construye con elementos materiales que lidian sobre todo, con la fuerza de la gravedad, pero también con otra

ley fundamental, la de la luz. Específicamente en cómo ésta incide en las superficies y cómo controlamos su flujo.

#### ESPACIO

En animaciones que incorporan la idea de profundidad espacial en una imagen que en realidad es plana, estaremos tratando siempre con la ilusión de la tercera dimensión y no con su existencia real. Siempre vamos a usar recursos que la simulen en un grado que nos resulte lo suficientemente satisfactorio o verosímil, pero no necesariamente vamos a trabajar con elementos tridimensionales o con programas de modelado en 3D. Eso ya es un mundo aparte, dando un pasito más hacia el espacio y la arquitectura.

Algunos le llaman 2,5D a todo lo que son recursos de simulación de tridimensionalidad, lo cual aclara que estamos generando ilusiones espaciales sin estar trabajando en la tridimensionalidad estricta.

La ilusión del espacio se produce, principalmente mediante la perspectiva y algunos otros recursos que la potencian. La visión perspectiva presenta las cosas desde un punto de vista: el de la cámara. De tal manera las líneas que en la realidad son paralelas se representan convergiendo en el horizonte, en los llamados puntos de fuga.

La verosimilitud se da en la perspectiva cuando las dimensiones de los objetos varían en la imagen de acuerdo a la distancia en la que se ubican respecto del punto de vista de la cámara: cuanto más lejos están, menor es su tamaño. Estamos acostumbrados a percibir en la realidad estas relaciones, y si se respeta su orden, la ilusión de profundidad es perfecta. El horizonte, donde siempre se ubican las fugas de las líneas horizontales expresa la altura a la que se encuentran los ojos o la cámara. Si vemos que la línea de horizonte coincide con la rodilla de un personaje, eso quiere decir que nuestro punto de vista está ubicado a esa altura, puede ser el punto de vista de un bebé o de un animal pequeño. Lo importante es la coherencia, esto quiere decir que todos los objetos serán vistos desde esta altura y veremos por ejemplo, de una mesa común, la parte de abajo de su superficie o estaremos a la altura justa del asiento de una silla. Si este fuera el caso y





estuviésemos viendo la tapa superior de una heladera al mismo tiempo, querría decir que esa heladera está parada en un nivel inferior al nuestro, en otro piso más bajo o estamos cometiendo algún error de representación.

Si el horizonte está a la altura de los ojos de los personajes, nuestro punto de vista está a esa altura, luego veremos las cosas más pequeñas desde arriba y las mayores desde abajo. Los elementos más altos «fugarán» hacia abajo en la imagen, siempre hacia el horizonte, como techos, aristas superiores de casas y edificios. En cambio las cosas por debajo de nuestra altura, como mesas y pisos, fugarán hacia arriba en la imagen plana, hacia la línea de horizonte también.

Cuando nuestro fondo está en movimiento, por ejemplo si representamos lo que vemos desde la ventanilla de un auto que avanza por una ruta, veremos pasar los objetos a mayor velocidad cuanto más cerca estén de nosotros. Los postes pasarán a mayor velocidad que los árboles que están un poco más lejanos, que a su vez pasarán más rápidamente que los montes más alejados, mientras podemos tener una línea de horizonte estática o unas grandes montañas en la distancia, que prácticamente no se moverán. A este efecto se le llama paralaje.

Algunos detalles estéticos incrementan la percepción espacial como:

- Buscar representar los objetos en ángulos que den más puntos de fuga, llamados oblicuos, que presentan dos puntos de fuga simultáneos e incluso uno vertical, produciendo un efecto «expresionista» de deformación perspectiva simulando las deformaciones de distintas lentes de cámara.
- Dibujar los elementos cercanos con una línea más gruesa que los elementos lejanos, así como acentuar su nitidez, su textura o su contraste. Es notorio en los fondos clásicos encontrar que están hechos con muy poca variación de tinte, con bajo contraste y con líneas finas y disueltas, mientras que los personajes, por contraste y para destacar respecto al fondo, están hechos con colores saturados y planos y líneas negras nítidas.
- Intentar que unos objetos interrumpgan parcialmente la visión de otros que están supuestamente detrás incrementa la sensación de profundidad.

Es importante comprender el proceso de *layout* y composición de fondos y personajes, que dependiendo de la tecnología de producción empleada condicionará la manera más conveniente de producir los fondos. Con las herramientas de composición digitales es habitual imitar el modo en que se trabajaba tradicionalmente con cámaras y dibujos en acetatos.

Normalmente se compone la imagen con varios planos de dibujos superpuestos, varias capas, algunas por detrás del personaje, llamadas *underlay*, y otras por delante, llamadas *overlay*. Los objetos representados por delante, en un primer plano, suelen aparecer de manera muy parcial, apenas insinuando su forma, lo suficiente como para entender qué representan, pero enmarcando la acción principal. Usualmente aparecen más oscuros, nítidos y saturados que el resto del fondo, pero su ubicación periférica debe respetar el protagonismo de la acción principal. En la animación tradicional estas capas se ubicaban separadas en el espacio y cuando la cámara se desplazaba hacia ellas, el efecto era de simulación de un *travelling* real. En el mundo digital tenemos dos maneras de simular estos *travellings*, que son supuestos avances o retrocesos de la cámara respecto a la acción, distintos del zoom, que es sólo un cambio en la escala de la imagen.

Si trabajamos en un programa de composición sin tercera dimensión, sin eje z, la ilusión de *travelling* se logra aumentando o disminuyendo el tamaño de los fondos y de la acción de manera diferencial para cada elemento, según avancemos o retrocedamos. Esa diferencia en los incrementos es lo que distinguirá el efecto de un zoom. La coordinación de estas variaciones de tamaño es un proceso de prueba y error hasta lograr el efecto buscado. Lo más importante a tener en cuenta en estos casos es que el personaje varíe de tamaño al mismo ritmo que el piso sobre el que se sostiene, porque sino surgiría una sensación de desplazamiento e ingravidez que destruyen la verosimilitud.

En cambio en programas con eje z, ubicamos las distintas capas a diferentes distancias entre ellas, y al avanzar con la cámara ésta imitará lo expresado por una cámara real. Es una simulación más completa del modo de composición tradicional.





## GRAVEDAD

Por más que tratemos con temas y personajes fantásticos, suelen enmarcarse dentro de las leyes de la gravedad. Aunque algún personaje pueda tener el poder de desafiarla, la ley está y rige y su presencia se manifiesta en los fondos cuando éstos imitan nuestra realidad en algunos aspectos esenciales.

Un teórico de la arquitectura llamado Helio Piñón, ha desarrollado un concepto que él llama *tectonicidad*, que puede sernos útil a la hora de representar la fuerza de la gravedad, porque es un concepto bastante «teatral».

Para Helio Piñón, la buena arquitectura expresa tectonicidad, y esto significa que «explica visualmente cómo se sostiene», dicho muy simplídicamente.

Hay una arquitectura misteriosa, que no revela sus leyes estructurales, que no entendemos qué la tiene en pie o que incluso parece que tiene algo que la sostiene pero no, puede estar mintiéndonos. Por otro lado, hay una arquitectura *tectónica*, que es la que expresa en su forma como se dan los esfuerzos y cómo estos llegan armoniosamente al piso, de forma tal que no nos da miedo que se nos caiga encima. Gran parte de la arquitectura antigua, hasta la medieval, es una arquitectura que se ha construido tectónicamente, y los elementos que vemos tienen una función específica en el sostenimiento del conjunto, arcos, vigas, columnas, contrafuertes, muros, salvo algunos elementos puramente decorativos, que en rigor pertenecen a la escultura.

Pero hay muchos elementos de arquitectura, sobre todo más antiguos, en las casas tradicionales que vemos en la ciudad, que incorporan detalles decorativos que en realidad vienen a darnos estas sensaciones de tectonicidad, y que son buenos ejemplos de lo que a veces un fondo de animación hace para generar la ilusión de la gravedad. Volutas bajo los balcones, gárgolas que representan figuras que sostienen con sus brazos literalmente las cargas, Atlas, esos humanoides que sustituyen a las columnas y que también lo sostienen todo con sus brazos, molduras en formas de columnas, pilastras y cornisas. Estos elementos a veces cumplen funciones puramente visuales de recordarnos cómo la arquitectura antigua se enfrentaba a las cargas, porque tal vez esa casa tenga en realidad una

estructura interna de hormigón armado que poco tiene que ver con las pilastras y arcos que vemos en su fachada.

Darnos cuenta de que esta ilusión es manipulable puede permitirnos generar distintas sensaciones. Si estamos produciendo un mundo verosímil y realista en cuanto a las leyes de la física, generará incomodidad o sorpresa que aparezcan cosas pesadas que no se sabe cómo se sostienen. Es lo que trabajaba Escher y para ello usaba elementos arquitectónicos reconocibles, como arcos, columnas y escaleras, que expresaban la dirección en que actúan las fuerzas de la gravedad, pero que puestos en conjunto, generaban contradicción de fuerzas.

## TECTONICIDAD:

Es pues un concepto teórico de la arquitectura formulado por Helio Piñón, que expresa la capacidad visual de un edificio para mostrar en su forma **cómo se sostiene**, cómo la fuerza de la gravedad se distribuye y llega al piso. Es común ver en los fondos cómo es manifestado el peso de los elementos, las vigas se curvan por el prolongado esfuerzo de sostener algo pesado, las columnas se ensanchan en la base, una parte del revoque está rota y vemos los ladrillos que conforman la pared, etc. Encontraremos infinitos elementos como estos que, desde el primer minuto, nos informan que estamos ubicados en un mundo en el que rige la ley de la gravedad tal y como la conocemos, porque reconocemos las soluciones





que la arquitectura ha ido proporcionando para mantener las construcciones humanas en pie. Esto lo vemos también en los elementos naturales, árboles, rocas, agua y en cómo estos se disponen a semejanza de la naturaleza.

### LA LUZ:

La luz es entendida como haces de rayos que provienen de una fuente, rayos que son interrumpidos totalmente por los elementos opacos, parcialmente por los traslucidos, y pasan sin interrupción por los transparentes. Dominar la expresión de la luz siempre facilita la simulación de espacialidad, pero es la conjunción de la expresión de estas tres leyes la que nos produce la ilusión de verosimilitud con las leyes físicas de la realidad. Esta verosimilitud puede ser creada incluso para poder ser derribada en algún momento. Si nuestro relato transcurre en un mundo verosímil, la suspensión de cualquiera de estas leyes permite producir efectos oníricos o mágicos.

La luz se expresa usualmente mediante la sombra:

- **la sombra propia**, que enfatiza los volúmenes
- **la sombra arrojada**, que ubica los objetos en el espacio

### Sombra propia:

La sombra propia de los objetos depende de la ubicación de la luz respecto a ellos, de modo tal de poder ver los objetos parcial o totalmente iluminados o ensombrecidos.



- **Luz frontal:** si la luz estuviera delante de los objetos, es decir desde la cámara, como ocurre con un flash de una cámara de fotos, veríamos todo con una misma luz, sin sombra, lo que produce una sensación plana que desafía la profundidad.
- **Contraluz:** si en cambio la luz está detrás de los objetos, estos están a contraluz y lo que vemos de ellos es toda su cara oscurecida, tienden a convertirse en siluetas oscuras. Es como habitualmente aparecen iluminados los objetos en *overlay* en primer plano, aquellos que parcialmente enmarcan la imagen y resaltan la separación de los planos.
- **Luz lateral:** es la más habitual para expresar el volumen de los objetos, suele presentar una gradación más o menos suave de lo iluminado a lo oscuro. Los ejercicios de dibujo de cilindros, esferas y conos al natural son una forma habitual de adquirir destreza en la representación de las sombras propias.

### Sombra arrojada:

La luz es un haz que incide sobre un objeto y este objeto arroja su sombra sobre otra superficie, usualmente el suelo. La forma de la sombra depende de la ubicación de la luz y de la clase de luz. Una luz artificial emite haces convergentes desde el foco, pero la luz natural -la del sol-, es expresada usualmente como líneas paralelas, luego las sombras son paralelas.

La sombra arrojada de algún modo une el elemento que la proyecta al suelo, es uno de los recursos básicos para que nuestros personajes no den la sensación de levitar. Siempre que un personaje está en contacto con el suelo, su sombra lo toca, si el personaje salta o vuela, se separará de ella. Una sombra arrojada define el entorno físico que rodea al elemento que la proyecta. La sombra arrojada es el principal vínculo entre los personajes y el fondo. Estudiar mediante algunas fotos de elementos iluminados el comportamiento de las sombras e intentar dibujar estas sombras es un excelente ejercicio para dominar su representación.

### EN RESUMEN

Para generar una verosimilitud en nuestros fondos, respecto a las leyes de la física, recurriremos entonces:

- A las leyes del espacio que se expresan mediante la **perspectiva**



- A la ley de la gravedad mediante la **tectonicidad** de las formas.
  - A la ley de la luz mediante las **sombras**, propias y arrojadas.
- Más allá de la verosimilitud del fondo y de su función de expresar las leyes que rigen el mundo de nuestra animación, existen algunos **aspectos generales** que los fondos no deberían descuidar. Un buen fondo está pensado en función de los personajes y de la acción:
- No sólo deja lugar para el movimiento de los personajes, sino que es recomendable que se dibuje en detalle sólo una vez que ya se tenga bien claro cuál es la acción del personaje y se haga a partir de esta acción. Esto es así para que los elementos del fondo se acomoden a la acción del personaje y no la estorben o confundan.
  - En la animación clásica es común que los fondos estén menos saturados y menos contrastados que los personajes, tratados con gran homogeneidad en el tinte.
  - Salvo los elementos que aparezcan en el primer plano u *overlay* de los fondos, que suelen aparecer más oscuros, como vistos a contraluz, así como **suelen aparecer incompletos o recortados**, lo que evita que se conviertan en el elemento principal de la escena, quedando en una función secundaria de mero encuadre y énfasis de la profundidad.
  - Un fondo está completo cuando le agregamos la acción principal. El fondo por sí solo debe parecer siempre demasiado abierto, demasiado vacío, desbalanceado, con mucho piso o mucho cielo, porque la ausencia de los personajes en él debe ser notoria. Si el fondo por sí solo presenta una imagen completa y equilibrada, seguramente entrará en conflicto con la acción, ya sea por exceso de detalles, porque no deja lugar para que la acción se desarrolle plenamente o porque directamente compite con la acción por la atención del espectador.

## SOBRE LAS INFLUENCIAS DE ESTILO EN LOS FONDOS DE DISNEY Y LA UPA

POR SILVIA LENARDÓN Y LETICIA SANTA CRUZ

### INTRODUCCIÓN

A la hora de pensar en diseñar fondos, todos los artistas tienen preferencias por ciertos medios. Por ejemplo, los animadores que trabajaban en los estudios Disney se dejaban influenciar por el clasicismo pictórico, buscando una representación que se acercara al realismo, tratando de mostrar una realidad nueva pero semejante a la nuestra. En cambio, las producciones de los estudios United Productions of America (UPA) enfatizaban el clima musical empleando distintos colores y apoyándose más en el desarrollo de la banda sonora, logrando así mundos abstractos fuera de las convenciones clásicas. Estas elecciones estéticas se pueden ampliar al dibujo sobre fondos de color o la utilización de collages de materiales diversos. La búsqueda consiste en hallar a través de los diferentes recursos estéticos la opción acertada que permita contar con imágenes las ideas y sentimientos esperados.

### LA ESTÉTICA DE DISNEY

Las influencias artísticas en las obras de Walt Disney llegaban desde Europa. Se dice que Mickey Mouse, el famoso y reconocido ratón, fue una creación influenciada por las ilustraciones de artistas europeos del siglo XIX. De la misma manera, las historias de los largometrajes tuvieron su origen en las bibliotecas del viejo continente. Esta seducción por un estilo proveniente del otro lado del gran charco, llevó a nuestro director de dibujos animados a formar grupos de trabajo integrados por artistas europeos, en su mayoría del norte del continente, por su formación artística y el bagaje cultural que detentaban.



Ilustraciones de Gustave Doré

### LA INFLUENCIA DE EUROPA

Gustave Doré (1832-1883) fue un artista francés, grabador e ilustrador, que trabajaba intensivamente ilustrando obras de poetas y escritores como Edgar Allan Poe. Este artista polifacético estaba presente en los tableros de todos los dibujantes de Disney. Fue una característica del estudio hurgar en los grandes mitos ilustrados de la antigüedad y derribar esa frontera que los separaba de la actualidad. Disney buscaba en el pasado las raíces de la expresión artística que adoptaría y así surgieron conocidas películas como *Pinocho*, *Blanca Nieves* y *Fantasia*.

En sus ilustraciones, Gustave Doré representaba el espacio a través de luces y sombras de una manera enigmática, focalizando centros de luz en los personajes y rodeándolos de sombra. Era en esa oscuridad donde se «vislumbraba» el paisaje. Esta característica se puede emparentar con escenas de *Blanca Nieves* y *Pinocho*, donde acentuados por el color, los personajes centrales están más iluminados, con colores saturados y contrastan con el fondo mucho más oscurecido y desaturado. Walt Disney no vacilaba en generar una asociación natural entre la intuición personal y el arte intelectual. No temía mezclar la pintura romántica alemana con las ilustraciones para niños y matices de la actualidad. Un claro ejemplo son los paisajes de la aldea en las escenas de *Pinocho*. En ellos hacen eco las pinturas del romántico alemán Caspar David Friedrich, con sus puntos de vista, su manera de «enmarcar» el paisaje, su uso de la perspectiva atmosférica caracterizada por valores oscuros y más detalles en los primeros planos, desvanecimiento del color a medida que se aleja y pérdida de detalles en los últimos planos.

Esta fascinación por lo clásico no dejaba de empaparse también con las influencias del presente. Durante las décadas del '20 y '30, los realizadores de los estudios Disney se encerraban a mirar películas pertenecientes al expresionismo alemán. Movimiento que tenía correspondencia con el Expresionismo. Estos artistas trabajaban la deformación y la distorsión de la realidad a través del carácter expresivo de los medios plásticos. Empleaban la línea y el color de un modo muy temperamental, excitando e incitando al público.

Al cine llega de forma tardía, con *El gabinete del doctor Caligari*, *Nosferatu* y *Metrópolis*. Su influencia se puede observar en *Pinocho*, *Fantasia* y *Chernabog* (basada en Fausto). Se modifican las perspectivas, se juega con los espacios que se transforman en ambientes pesados y fantásticos. En algunas escenas de *Fantasia*, por ejemplo en «Tocata y fuga en re menor» de J. S. Bach, hay alusiones a las pinturas de Wassily Kandinsky (1866-1944). El expresionismo abstracto se hace evidente en pinceladas aparentes con perfiles angulosos, abruptos, líneas-cintas ondulantes cargadas de electricidad, que van generando tensiones, acompañadas de colores cálidos y fríos muy intensos sobre fondos desaturados y acuarrelados, armando un lírico y original campo visual que dialoga continuamente con la música. La escena «Night on bald mountain» de Modest Mussorgsky, de fuerte expresividad en el paisaje y en actitudes de las figuras, nos remite a un expresionismo mucho más oscuro. Aquí podemos pensar en las pinturas de Edvard Munch (1863-1944). Sus temas más frecuentes eran la soledad, la angustia, la muerte: las tragedias humanas. Su paleta con tendencia a valores bajos, evocan climas abrumadores.

Los decorados de las películas recrean un mundo, un universo que fue diseñado como un rompecabezas. En las películas animadas de Disney sucede lo mismo. Siguiendo con estos ejemplos, en la aldea de *Pinocho*, Europa del Este está muy presente. El espacio está basado en Rothenburg ob der Tauber, una aldea medieval de Bavaria, Alemania. En *La bella durmiente* (1959) también se recurre a varias realidades para crear escenarios universales y las influencias son tomadas del romanticismo. Una estética extraída de un gótico primitivo, de fines de la Edad Media, a principios del renacimiento. Esta estética tiende a aumentar el realismo y naturalismo, aproximándose a la imitación de la naturaleza que será el ideal del renacimiento, incluyendo la representación de paisajes; tomando la técnica de la pintura italiana y holandesa primitivas para lograr estos decorados tan sofisticados. Hay una correspondencia con los pintores primitivos italianos, como Vittore Carpaccio (1460-1526). Los paisajes de las escenas de *La bella durmiente* se construyen con gran cantidad de detalles minuciosos tanto en el primer plano como en el último,



Edvard Munch



Disney *Fantasia*



desde flores, piedras y pájaros hasta los alejados remates de torres y castillos, diseños únicos y esbeltos en los árboles y paleta desaturada en el fondo.

También se puede señalar en *Blanca Nieves*, la presencia de referentes de la pintura del siglo XX impregnada del universo del cuento antiguo y la influencia de la artista inglesa prerrafaelista Marianne Stokes. La bruja de *Blanca Nieves* se encuentra totalmente sumergida en el mundo de las ilustraciones de Honoré Daumier (1808-1879). Sus grabados más conocidos representan rostros sarcásticos, de expresiones y gestos con precisas exageraciones que le atribuyen a sus motivos la noción de la personalidad de los mismos. Esto se manifiesta a través de recursos estéticos como líneas sutiles, contrastes marcados de colores fríos y cálidos, como así también blancos y negros.

En las ilustraciones que Mary Blair preparó para *Alicia en el país de las maravillas* aparecen juegos muy atractivos de color y diseños formales, disminución de tamaños acompañados por cambios escalonados de tintes, perspectivas ondulantes donde la realidad empieza a tener un trastoque surreal.

Nombrando al máximo exponente del surrealismo, Salvador Dalí, cabe decir que en 1945, los estudios Disney contactaron al pintor español para la realización de un cortometraje de animación surrealista basado en su obra pictórica. La idea consistió en ilustrar con imágenes animadas una canción del bolerista mexicano Armando Domínguez, componiendo una especie de poema de amor en imágenes oníricas. Debido a problemas de presupuesto el proyecto finalizó al año siguiente, sin ser concretado, apenas con 18 segundos. Sin embargo, en 2003, se editó posteriormente el cortometraje, de unos siete minutos de duración, titulado *Destino*, dirigido por Dominique Monfery.

### LA ESTÉTICA DE UPA

UPA Pictures, o United Productions of America, fue un histórico estudio de animación estadounidense fundado en la década del '40. Este estudio nació instaurado sobre la base de la libertad artística. Sus artistas tenían una abierta oposición a la propuesta gráfica que mantenía Disney. En su tiempo fue

el equivalente al arte moderno para los *cartoons*, siendo uno de sus personajes principales el conocido Mister Magoo.

Uno de los animadores que formó parte de UPA fue John Hubley, quien trabajaba para Disney y se sentía disconforme con el estilo realista que el estudio había consolidado. Hubley, influenciado por la obra de Chuck Jones, comenzó a promover la idea de que la animación no necesitaba seguir el modelo impuesto de buscar imitar la realidad, sino que podía seguir intereses más artísticos.

*Gerald McBoing Boing* es una de las mejores animaciones producidas en Estados Unidos. Es estilizada y poco pretenciosa, está diseñada al servicio de la historia y los colores son los encargados de reflejar las emociones de los personajes. En una de las escenas el fondo es un plano neto azul oscuro, frío, más un elemento lineal rojo oscuro (tren) donde el personaje (triste se marcha de su casa) contrasta por tinte, hay toques de color rojo agudo y puntos blancos (nieve) en contraste de valor que inundan el plano.

Los artistas de la UPA habían evitado el estilo de belleza instaurado por Disney para centrarse en la realización de historias inteligentes y divertidas.

Sus fondos y personajes que resaltaban sólo eran dibujos planos muy estilizados y sintéticos. Con un solo color saturado más un par de elementos sueltos y lineales (un árbol, una ventana) construían un interior o exterior. Sin necesidad de perspectiva ni tantos detalles podían definir eficazmente un paisaje, un entorno.

Algunos fondos eran realizados con recortes de papel de distintos colores y texturas mientras que los personajes eran dibujados solamente con gruesos trazos negros. Las pinturas de Fernand Léger (1881-1955), pintor cubista francés, se relacionan con este tipo de composiciones donde los personajes simplificados gráficamente se insertan en amplias superficies de color puro, únicas o fragmentadas. Usa su paleta de un modo constructivo y yuxtapone los colores, creando fondos independientes de las figuras.

A modo cierre podemos apreciar que son características comunes a estos artistas armar climas propios a partir de la decantación de lecturas diversas, de pinturas, dibujos, películas, obras de literatura y música. Captan esencias y recursos





estéticos, se apropian de ellos y construyen nuevas atmósferas. Juegan con las imágenes y dicen a través de ellas. Todo es bienvenido a la hora de crear imágenes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ruhrberg K., Schneckenburger M., Fricke C., Honnef K., *Arte del siglo XX*, Köln: Editorial TASCHEN GmbH, 2005.
  - Sáenz Valiente Rodolfo, *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 2006.
  - Gombrich, E. H., *La historia del arte*, Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1999.
  - Documental *Il était une fois Walt Disney / Había una vez Walt Disney* - Arte France - de Samuel Doux (2006)
- 
- [http://en.wikipedia.org/wiki/United\\_Productions\\_of\\_America](http://en.wikipedia.org/wiki/United_Productions_of_America)
  - <http://dorsuminews.com/2009/02/19/upa-la-revolucion-de-la-animacion-moderna/>
  - <http://informosdedisneyclasicos.blogspot.com/2010/08/blancanieves-y-los-siete-enanitos.html>
  - <http://animationbackgrounds.blogspot.com/search/label/UPA>

## ACTUACIÓN PARA ANIMACIÓN

POR ED HOOKS

### ACTUACIÓN PARA ANIMADORES VERSUS ACTUACIÓN PARA ACTORES

Un actor interpreta en tiempo presente, mediante un sistema de ensayos y repeticiones. Aprende los diálogos, realiza acciones y trata de no anticipar al espectador la acción siguiente. Al actor se le enseña que la indicación (mostrarle a la audiencia cómo te sientes) es un error de actuación. En cambio al animador se le enseña a ser un experto en indicación. La tarea del animador es mostrarle específicamente a la audiencia cómo se siente el personaje animado. La misma palabra anticipación -que es una abominación para los actores de teatro-, significa algo totalmente diferente y positivo para el animador. Para él, la anticipación es una parte necesaria de su arte. Y por supuesto, el animador no tiene necesidad de ser psicológicamente visible. A lo largo del tiempo he aprendido que el animador necesita saber mucho acerca de la actuación, pero no necesita saber todo sobre ella. Por ejemplo, no necesita aprender a llorar en escena, porque en el caso de que pudiera hacerlo entonces no podría tener los ojos despejados para animar.

Desde la perspectiva de un actor de teatro entrenado, la manera en que los animadores encaran la actuación es diametralmente opuesta. Un animador piensa en si debe dibujar las cejas del personaje más levantadas o no para mostrar curiosidad, se pregunta cuántos parpadeos tienen lugar en un momento excitante, si son los hombros o la cabeza lo primero que el personaje gira para echar un vistazo; como mostrar emociones, etc. En cambio los actores rara vez piensan en esas cosas. Las emociones y las expresiones faciales son el resultado de una motivación interior. El actor de teatro se esfuerza en encontrar una intención y una motivación que él mismo manifiesta en sus acciones, llevando adelante esas acciones

---

>> Ed Hooks. *Reconocido actor y director de teatro con veinte años de experiencia en entrenamiento de actores. Fue convocado en 1996 por el estudio de animación 3D Pacific Data Images para un curso de entrenamiento de actuación para animadores que trabajaban en la película Antz. Luego de encarar el curso como sus tradicionales capacitaciones de actuación en escena, descubrió que los animadores no estaban interesados en aprender a actuar. Entonces, desarrolló un nuevo sistema de enseñanza: estudió la conexión entre pensamiento, emoción y acción física. El método consiste en marcar las diferencias que existen en la forma de entender la teoría de la actuación para los actores que trabajan en escena y los animadores que dibujan esa actuación cuadro por cuadro.*

---

>> *Fragmentos extraídos del Libro Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation. Ed Hooks. Heinemann, Portsmouth, 2003.*

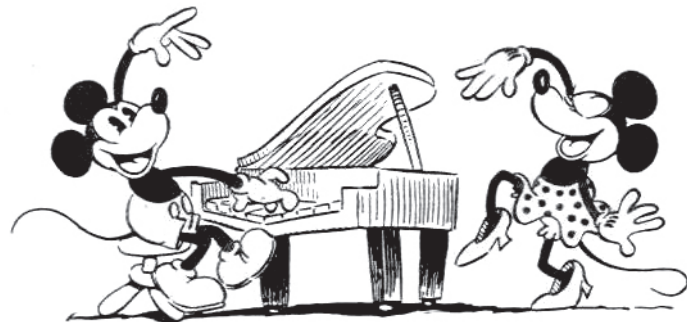


en función de sus objetivos. Se le enseña que cualquiera sea la emoción y movimiento corporal/ facial apropiado para el momento, tiene que expresarse de manera natural.

El entrenamiento actoral profesional es relativamente reciente en el transcurso de la historia, remontándose a 1897, cuando Constantin Stanislavsky estableció sus talleres en el Teatro de Arte de Moscú en Rusia. Fue él quien, bajo la influencia de Freud y Pavlov, adoptó técnicas de actuación naturalistas, basadas en la psicología. La idea básica de Stanislavsky era que los actores sintieran sus emociones. Antes de sus innovaciones, los actores representaban a la audiencia sus emociones. El mensaje implícito a ésta era: «En realidad no siento nada pero, si lo hiciera, se vería así». Stanislavsky dijo: «Realmente sintamos las emociones en vez de pretender hacerlo».

El aprendizaje de actuación con Stanislavsky era un proceso informal en el que el aspirante a actor hacía de todo. Luego, cuando las clases formales de actuación tuvieron lugar en Estados Unidos e Inglaterra los profesores dependieron de esta misma iniciativa por parte de los alumnos. El actor era alguien que quería estar en escena costara lo que costara. El actor debía tener iniciativa, memorizar los guiones, ensayar fuera de clase y presentar sus escenas para que sean criticadas, analizadas y re-trabajadas.

Como los animadores no aspiran a estar en escena, un director de actuación no puede esperar de ellos que ensayen y presenten sus escenas. El entrenamiento actoral para animadores es semejante al entrenamiento actoral para escritores o titiriteros. Los animadores aprenden de actuación a través de la observación, la discusión y el ejemplo, antes que presentándose a una audiencia.



La actuación para los animadores es más difícil que para los actores. Los actores trabajan en el momento presente, moviéndose de acción en acción, de emoción en emoción, nunca mirando hacia atrás. Cuando un actor ensaya una obra no está tratando de llegar a un punto en que la actuación pueda quedar congelada y repetirse a demanda, sino que conecta puntos emocionales encontrando, entre líneas, intenciones y objetivos. Por esto la actuación en teatro es única. La audiencia y los actores co-crean la performance en un mismo tiempo y espacio.

Un buen animador debe atravesar un proceso similar para motivar a sus personajes, pero luego debe mantenerse recreando ese mismo momento una y otra vez, a veces durante semanas, mientras lo dibuja para la pantalla. Los actores aprenden que una vez que el momento pasó, pasó para bien, pero los animadores tienen que acampar en la intersección del movimiento y la emoción. Para el actor es un error intentar reproducir la misma actuación del día anterior. Para el animador, la habilidad de recrear y describir la misma actuación que desarrollaba el día anterior es esencial.

#### SIETE PRINCIPIOS ESENCIALES DE LA ACTUACIÓN

- 1- Toda escena es una negociación. En toda negociación debe haber una forma en la que se puede perder o en la que se puede ganar.
- 2- El pensamiento lleva a sacar conclusiones, las emociones conducen a la acción.
- 3- Una acción debe desarrollarse hasta que suceda algo que permita realizar otra acción.
- 4- La realidad del teatro no es la misma que la realidad de la vida.
- 5- La empatía es la clave para una actuación animada exitosa. La audiencia se identifica con las emociones y no con el pensamiento.
- 6- Stanislavsky decía: «actuar es representar una acción en busca de un objetivo mientras se superan los obstáculos». En actuación, obstáculo es lo mismo que «conflicto». Conflicto no es algo negativo ya que desata la acción. En la actuación el conflicto es un aliado.
- 7- Sólo hay tres tipos de conflicto: conflicto con uno mismo, conflicto con la situación y conflicto con otro personaje.



## ACTUAR ES REACCIONAR

En el relato, toda acción es una reacción a algo. La animación no es la excepción. Cada vez que el personaje lleva a cabo una acción, ésta debe realizarse en función de un objetivo. Aristóteles se refería a ello como «unidad de acción», pequeñas acciones que conducen a una acción mayor u objetivo. Una acción que no esté mediada por un pensamiento es imposible, y una acción sin objetivo es sólo algo mecánico, como mover partes del cuerpo. Por esto siempre debemos tener en cuenta que toda acción responde a una emoción o un estímulo que lleva a nuestro personaje a tomar decisiones. Una vez que el personaje reacciona lo hará sólo mediante un recurso: el movimiento. En el relato animado, la acción sin movimiento es sencillamente imposible. La acción «es» el movimiento. Pero, volvamos a remarcarlo: cada movimiento que represente una acción debería transmitir una emoción, lograr la empatía con el público. Empatía es «sentir con». Cuando la audiencia se identifica con un personaje, se relaciona a un nivel personal con lo que le ocurre. La transacción básica se da entre el actor y la audiencia y el factor que los une es la emoción. La audiencia es el principal motivo por el que los actores actúan y los animadores animan. El fin del animador es crear la emoción a través de la ilusión de movimiento en la pantalla. Lo que el personaje hace de un momento a otro es de vital importancia, pero para lograr la identificación y la empatía por parte de la audiencia se necesita de la emoción, es decir, cómo se siente el personaje sobre lo que está haciendo.

## SUSPENSIÓN DE LA INCREDELIDAD

Existe un contrato básico entre la audiencia y cualquier forma de representación en el relato, ya se trate del cine, la televisión o el teatro. La cláusula básica de este contrato pide a la audiencia que suspenda su incredulidad sobre esa representación, asumiendo ese mundo construido y esos personajes ficticios como reales. La animación refuerza aún más esta transacción, porque directamente hace alarde de su irrealidad. No se esfuerza en lo más mínimo para que la audiencia suspenda su incredulidad, en cambio le pide que se relacione a un nivel lúdico, como si se

tratara de un chico que está jugando, consciente de los elementos artificiales, pero capaz de creer que esos personajes no realistas, dibujados, tienen vida propia. En este punto es de suma importancia tener presente que el animador le dice a la audiencia «Yo pienso que estas cosas acerca de mi personaje son importantes para poder contarles la historia». Y la obligación de la audiencia es suspender esa incredulidad para convertirse en su cómplice. Pero aunque la audiencia se sienta identificada con el personaje, en realidad se comunica con el animador. La transacción se da entre humanos comunicándose con humanos, no entre humanos comunicándose con dibujos. Y aunque la actuación no es la realidad, sino un reflejo de la misma, para poder reflejar la realidad hay que estar atento a ella, y mientras más atento esté el animador al mundo que lo rodea, mayor será la comunicación que éste logre con sus espectadores y por ende se reforzará la verosimilitud de la historia. En palabras de William Shakespeare: «Apunta el espejo hacia la naturaleza». En el caso de la animación se puede practicar la observación del comportamiento humano, tomar fotos a todo lo que se ve, anotar recuerdos y anécdotas, etc. Para Chuck Jones, «todo gran personaje animado está basado en comportamientos humanos en los cuales podemos reconocernos».

## ¿QUÉ ES UNA BUENA ACTUACIÓN?

El animador es un actor con un lápiz. No es un dibujante que actúa. Si queremos contar una historia a través de un personaje, inevitablemente somos actores. La sensación es que en los últimos años, a pesar de que hubo un gran progreso tecnológico, el arte de la actuación en la animación ha sido abandonado.

El oficio de hacer actuar a un personaje lineal con performances complejas y creíbles tuvo su edad de oro entre las décadas del '40 y '60. Luego, el desarrollo tecnológico o las restricciones de presupuesto fueron imponiendo un estilo unificado y económico de representación, con muy pocos matices salvo excepciones, tal vez la más notable sea Pixar.

Generalmente se considera que una buena actuación es una actuación creíble. En la vida del animador suele haber contados momentos de magia. Específicamente esos instan-







tes mágicos tienen lugar cuando nos sorprendemos porque nuestra obra parece pensar y tomar decisiones por sí misma, en resumen, parece estar viva. Y una actuación creíble tiene un gran poder sobre la audiencia. El motivo por el que nos identificamos con un personaje reside en que vemos reflejados rasgos en común con nosotros. Por ello nos entristecemos cuando muere la madre de Bambi y nos reímos cuando se muere Kenny de South Park.

Una actuación creíble significa que la audiencia es capaz de creer que las acciones del personaje provienen de sus propias motivaciones y no de las motivaciones del animador, que el personaje siente, piensa y reacciona acorde a su personalidad, su actitud corporal y su construcción física. En tanto, los ingredientes de una buena actuación son:

**Sentir:** la meta no es sólo retratar sentimientos claros y definidos. Debemos tener presente en nosotros el estado de ánimo del personaje mientras lo animamos. Por ejemplo, es muy común que los animadores hagan gestos y caras mientras animan una expresión facial.

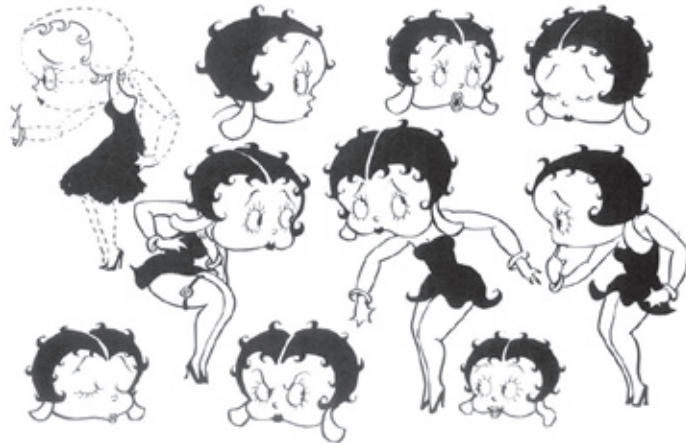
**Pensar:** los personajes no deben pasar de una acción a la otra instantáneamente. Se deben buscar oportunidades para visualizar el proceso de pensamiento, que conduce de una decisión a una acción.

**Reaccionar:** la actuación se puede pensar como una serie de reacciones: al medio ambiente, a un estímulo, a otro persona-

je. Cada acción debe tener una razón. Debemos saber a qué reacciona el personaje y si la reacción es razonable o proporcional al estímulo.

**Consistencia:** los personajes no deben realizar acciones que no se relacionen con su carácter. Por ejemplo, un personaje tímido que inesperadamente se vuelve extrovertido sin una razón aparente perderá su credibilidad.

**Personalidad:** debemos evitar los arquetipos a la hora de desarrollar el personaje. Una buena opción puede ser relacionar el personaje con alguien cercano a nosotros para poder preguntarnos: ¿cómo reaccionaría? ¿Cuáles son sus miedos? ¿Cuáles son sus problemas? Las emociones y actitudes que están insinuadas en el *story board* deben ser desarrolladas y enriquecidas en el proceso de animación.



## ANIMACIÓN DIGITAL Y ANIMACIÓN ASISTIDA DIGITALMENTE.

POR DIEGO M. ROLLE

### INTRODUCCIÓN

Este capítulo intentará ser una introducción para entender a la animación desde lo digital y empezar a trabajarla con las herramientas que esta tecnología nos ofrece.

En primer lugar debemos pensar a «la computadora» (o mejor dicho, los softwares o programas de animación) como herramienta empleada por nosotros para realizar una película animada. Y que la principal ventaja que nos ofrece **es la simplificación de procesos y la reducción de tiempos (y por lo tanto de costo) de la animación**. La computadora no nos vuelve mejores animadores, no hace las cosas por sí sola, ni es mágica. No es necesaria la máquina más potente o la última versión del software de moda para realizar una buena obra; sí hace falta mucho trabajo, esfuerzo, dedicación y, sobre todo, creatividad... Es decir, cosas que jamás podrá reemplazar ni siquiera la mejor computadora del mundo.

Tampoco podemos decir, en esencia, que los programas de animación hayan inventado o modificado el flujo de trabajo para realizar una animación. El proceso es el mismo que se viene usando desde principios del siglo XX. Las etapas de pre producción, producción y post producción se mantienen desde hace años. Ni siquiera podemos adjudicarle a estos programas la nomenclatura anglosajona que utilizamos hoy en día. Palabras como *layer* (capa), *frame* (fotograma), *key frame* (fotograma clave), *background* (fondo) se utilizan desde que existe el cine de animación. Por ejemplo, la palabra *tween*, que se usa para referirse a los intermedios o interpolaciones que realiza automáticamente un software entre dos fotogramas clave, es una abreviación de la palabra *inbetween* que ya empleaban nuestros ancestros de la animación. Palabras como *ease in* y *ease out* significan respectivamente «acelerar y desacelerar», es decir, uno de los principios básicos de la animación, y es una herramienta importante en la animación digital que nos sirve para darle fluidez y naturalidad a nuestras producciones.

Lo que sin duda alguna también nos ofrece esta era digital es la posibilidad de experimentar mediante la prueba y el error sin que esto signifique un gran gasto de tiempo o de materiales. La posibilidad de realizar modificaciones y correcciones en una animación y de guardar distintas versiones de un mismo plano son acciones fundamentales para aprender mediante la experiencia. El salvador «CTRL + Z» (la combinación de teclado para el comando «undo» o «deshacer») nos permite equivocarnos todas las veces que queramos sin tener que sufrir retrasos excesivos. Pero a no olvidarse nunca de teclear cada 5 o 10 minutos «CTRL + S» o «CTRL + G» (combinación del teclado para «guardar»), de lo contrario, si el programa se tilda o si se corta la luz, instantáneamente perderemos horas de trabajo. Estas acciones o comandos son comunes prácticamente en todos los softwares que existen y en líneas generales, todos responden a una lógica similar.

Además de la experimentación y el aprendizaje empírico, estas herramientas digitales nos ofrecen la posibilidad de improvisar o de realizar cambios a último momento. Si bien es imprescindible la planificación en animación, ahora podemos «jugar» un poco más y agregar detalles que no estaban previstos en el guión para enriquecer nuestros trabajos. También si vemos que algo no funciona bien (por ejemplo un error de continuidad entre planos) podremos subsanar esa falencia muy fácilmente sin tener que rehacer completamente un plano. En fin, la era digital permite trabajar la animación más en detalle, reducir equipos y, sobre todo, democratizar el arte de dar vida a dibujos y objetos.

Además de la experimentación y el aprendizaje empírico, estas herramientas digitales nos ofrecen la posibilidad de improvisar o de realizar cambios a último momento. Si bien es imprescindible la planificación en animación, ahora podemos «jugar» un poco más y agregar detalles que no estaban previstos en el guión para enriquecer nuestros trabajos. También si vemos que algo no funciona bien (por ejemplo un error de continuidad entre planos) podremos subsanar esa falencia muy fácilmente sin tener que rehacer completamente un plano.

En fin, la era digital permite trabajar la animación más en detalle, reducir equipos y, sobre todo, democratizar el arte de dar vida a dibujos y objetos.

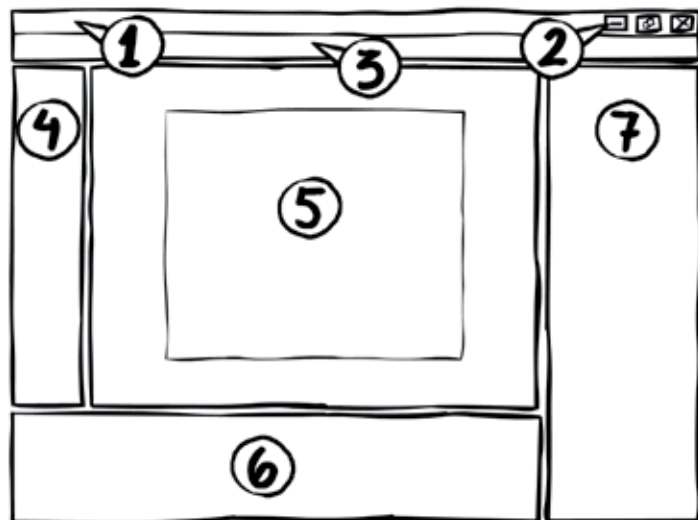
### LA INTERFAZ

La interfaz es lo que vemos cuando abrimos el programa, está compuesta por muchos (a veces muchísimos) iconos, botones, comandos y métodos que nos permiten comunicarnos con la aplicación de manera simple e intuitiva. Por eso lo primero que uno debe hacer cuando necesita aprender un





nuevo programa, es entender la interfaz. Cada software de animación tiene su propia lógica, pero a su vez tienen muchas similitudes. En líneas generales, la interfaz de un programa de animación (inclusive de edición y post producción) se organiza de la siguiente manera:



**1- Barra de título:** aquí veremos el nombre del programa que estamos utilizando y el del archivo en el que estamos trabajando.

**2- Control de ventana:** contiene los botones que nos permite minimizar, restaurar (o maximizar) y cerrar la ventana del programa que estamos utilizando.

**3- Barra de menú:** esta barra es común en todos los programas y está compuesta por varios menús que poseen la mayoría de los comandos disponibles. Comúnmente podremos encontrar los menús Archivo, Edición, Ver, Ventana, etc (en inglés File, Edit, View y Window). Generalmente debajo se encuentra la barra de herramientas estándar o principal, con iconos comunes como Abrir, Nuevo, Guardar, Guardar como, Cortar, Copiar, Pegar, etc. (Open, New, Save, Save as, Cut, Copy, Paste).

**4- Herramientas:** en esta sección encontraremos las herramientas propias del programa que nos servirán para dibujar, pintar, borrar, mover, insertar texto, transformar, etc.

**5- Área de trabajo:** esta sería la hoja en blanco, es en dónde

vamos a trabajar. Generalmente contiene un rectángulo que delimita lo que veremos en la pantalla de previsualización de lo que se verá en el televisor o el cine. Cualquier elemento fuera de ese rectángulo no aparecerá en pantalla. Nos muestra el contenido de un solo fotograma.

**6- Línea de tiempo:** es una regla temporal que nos muestra la cantidad de fotogramas y la duración de la animación en la que estamos trabajando. Allí podremos manipular el orden de los fotogramas, agregar o eliminar fotogramas, realizar «tweens» o interpolaciones automáticas. En la mayoría de los programas también encontraremos las capas. Comúnmente la línea de tiempo posee una «cabeza lectora» que nos indica en qué momento de la animación estamos ubicados y con la cual nos moveremos en el tiempo. A medida que se vaya desplazando nos mostrará las sucesivas imágenes que componen un movimiento y podremos ver cómo nuestros dibujos cobran vida.

**7- Ventanas adicionales:** aquí encontraremos la paleta de colores, librerías, propiedades de herramienta, etc. En algunos casos encontraremos las capas en este sector.

Además, en todos los softwares contamos con los menús contextuales, que son aquellos que aparecen al presionar el botón derecho o el central del mouse. Estos menús nos indican acciones que podemos realizar sobre el elemento o espacio en el que presionamos el botón.

## ANIMANDO CON LA COMPUTADORA

### Mapas de bits y vectores

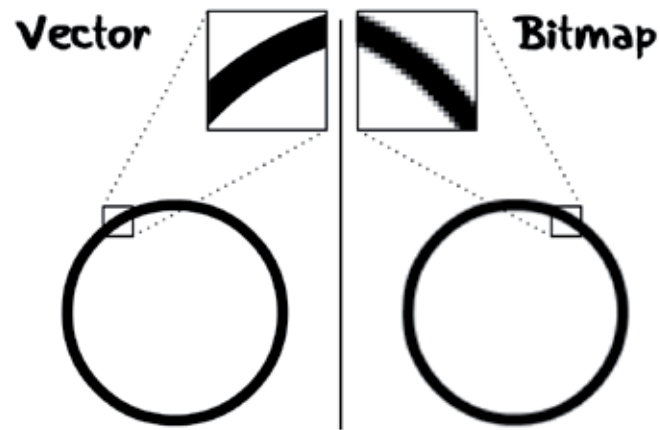
Ahora que ya están más o menos convencidos de pasarse del mundo analógico al mundo digital tengamos en cuenta algunas particularidades: la línea de nuestros dibujos va a codificarse de manera distinta en nuestra computadora. En rigor, lo que estaremos viendo es un mapa de bits (*bitmap* o imagen rasterizada) o una imagen vectorial. Un mapa de bits es una retícula compuesta de pequeños cuadrados llamados píxeles. Este tipo de imágenes se las define por la cantidad de color que puede almacenar cada píxel (la profundidad de color que está expresada en bits por píxel), el alto y el ancho expresado en píxeles y el tamaño de esos cuadrados o dpi (*dots per inch*; en castellano: puntos por pulgada). Mientras mayores sean



los valores de estas propiedades, mayor será la calidad de la imagen. Este tipo de imágenes son las que obtenemos cuando realizamos un escaneo de un dibujo, y también pueden realizarse dibujando con el mouse o tableta. Las fotografías que vemos en nuestra computadora son *bitmaps*.

También podremos trabajar con una imagen vectorial, ya sea vectorizando una imagen escaneada o dibujando directamente en la computadora con *mouse* o tableta. Las imágenes vectoriales son esencialmente cálculos matemáticos que interpreta la computadora para construir un dibujo. A diferencia del mapa de bits, que almacena información sobre cada píxel que la compone, los gráficos vectoriales sólo contienen información de forma, posición, color, superficie, etc. de cada elemento que compone la imagen. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

La ventaja de la imagen vectorial es que puede aumentarse su tamaño sin que se pixele su aspecto y pesa mucho menos que los *bitmaps*.



### DIFERENCIAS ENTRE VECTORES Y BITMAPS

#### Velocidad de reproducción de fotogramas

Hasta el momento estuvimos describiendo la imagen digital, que por sí sola no alcanza para componer un movimiento. Necesitamos varias imágenes y que cada una se exponga de-

terminada cantidad de tiempo delante de nuestros ojos. Estamos hablando de la tasa de fotogramas por segundo (*frames per second o fps*). En video generalmente se utiliza una tasa de 25 fps, es decir que necesitamos 25 dibujos (que luego serán fotogramas) para completar un segundo de movimiento. Si hacemos animación limitada y animamos a 12 dibujos por segundo se expondrá cada dibujo durante dos fotogramas. Si animamos a 8, cada dibujo se extenderá por tres fotogramas. No es recomendable configurar un archivo a 8 o 12 fotogramas por segundo, el procedimiento correcto sería repetir cada dibujo para alcanzar los 25 fps. Es importante entender que el fps se refiere a la velocidad con que se muestran los fotogramas en un segundo y hace a la fidelidad del movimiento y no tiene que ver con el *timing* de una animación.

### PROPORCIONES Y DIMENSIONES

Entonces, cuando animamos no sólo manipulamos el espacio, sino también el tiempo. Y así como en el dibujo o la pintura nuestras imágenes están delimitadas por el borde de la hoja o el lienzo, en la animación el espacio está definido por el borde de la pantalla del televisor o del cine. Y esa pantalla tiene un tamaño estandarizado: podrá ser más pequeño o más grande, pero la proporción no variará. Esa proporción está dada por una norma digital que puede ser PAL DV, NTSC DV o HDV 720-25p, entre otros. El tema de los estándares de video analógico y digital podría completar un libro entero, aquí sólo veremos las generalidades de los recién nombrados.

Norma	Ancho	Alto	fps	Proporción	Aspecto
PAL DV	720 px	576 px	25	5:4	1,25
NTSC DV	720 px	480 px	29,970	3:2	1,5
HDV 720-25p	1280 px	720 px	25	16:9	1,77777...8

Ahora bien, no todo es tan simple como parece, el PAL DV y el NTSC DV son formatos que provienen de la tecnología analógica. Los televisores convencionales o monitores de difusión (ya podríamos decir «antiguos») muestran una imagen «entrelazada». Los formatos analógicos se miden en líneas



horizontales (para NTSC, 525 líneas y para PAL, 576 líneas) y cada «fotograma» está dividido en dos campos que se entrelazan: un campo muestra las líneas impares y el otro las líneas pares. Los monitores de computadora y los televisores HD muestran la imagen «progresivamente» es decir, de arriba hacia abajo. Además los píxeles de los monitores de difusión son rectangulares, tienen menor altura pero igual anchura que los píxeles de los monitores digitales, que utilizan píxeles cuadrados. Entonces, debe hacerse una compensación para que lo que salga de nuestra computadora no se deforme en un televisor convencional. Tendríamos que compensar de la siguiente manera:

Norma	Ancho	Alto	fps	Proporción	Aspecto
PAL DV	788 px	576 px	25	4:3 (arpoX)	1,3333...3 (aprox)
NTSC DV	720 px	534 px	29,970	4:3 (aprox)	1,3333...3 (arpoX)

En nuestro caso nos centraremos en el formato PAL DV, que es el que utilizaremos en la Escuela para Animadores. Seguramente encontrarán que en la mayoría de los programas la compensación del PAL DV es 768, esto es así para conservar la proporción 4:3, pero es más ajustado compensar a 788. Las últimas versiones del Anime Studio, Sony Vegas y la suite de Adobe (desde CS4 en adelante) ya utilizan 788 como compensación correcta. Si utilizan softwares anteriores la compensación deberá ser de 768 píxeles.

Existe una diferencia entre cómo compensan los softwares basados en *bitmaps* (como Photoshop) y los que están basados en vectores (como Illustrator, Flash, Anime Studio). En los programas basados en vectores, al no utilizar píxeles, la compensación debe hacerse desde las dimensiones del documento, es decir debemos generar un archivo con las medidas 788 x 576. Los programas basados en *bitmaps* tienen la opción de elegir el tipo de aspecto de píxel. La mayoría de los *bitmaps* utilizan *square pixels* (píxeles cuadrados) pero las imágenes que vayamos a utilizar para video en formato PAL DV utilizarán un aspecto de píxel «D1/DV PAL». Seleccionando ese aspecto de píxel podremos utilizar las medidas 720 x 576. Si usamos *square pixels* entonces tendríamos que trabajar con las medidas 788 x 576.

Por suerte el estándar HDV 720-25p (y la mayoría de los formatos HD) es totalmente compatible con los televisores nuevos, muestran la imagen de manera progresiva y el aspecto de sus píxeles es cuadrado, igual que los monitores de nuestras computadoras. La contra es que los archivos en este formato pueden llegar a pesar dos veces más que los archivos en PAL DV.

## ÁREA SEGURA

Es fundamental para una buena composición del encuadre tener en cuenta el área segura (o *safe zone*) para la acción. Es decir, dejar un margen arriba, abajo y a los costados y ubicar el movimiento principal dentro de esos márgenes. Una forma de calcular el área segura es marginar, en cada lado, hacia adentro, un 5% del largo y alto total.

## ANIMACIÓN ASISTIDA DIGITALMENTE

Llamamos animación asistida digitalmente a aquella que tiene un fuerte trabajo en papel, lápiz, acuarelas y cualquier otro soporte «físico» y utiliza a la computadora sólo en la etapa de postproducción. Por ejemplo: una animación puede estar íntegramente realizada en papel y coloreada a mano con lápiz, luego ser escaneada y compuesta en la computadora. También se puede considerar en este rubro una animación realizada en lápiz y papel, luego vectorizada y pintada en la computadora. También aquellas animaciones que estén dibujadas directamente en la computadora, con *mouse* o tableta, pero cuyo movimiento está íntegramente realizado a mano y cuadro a cuadro las consideramos «asistidas digitalmente».

## PREPARAR LA HOJA PARA ANIMAR

Si vamos a animar en papel, deberíamos tener en cuenta las proporciones que se vieron en el apartado «Proporciones y dimensiones». Para obtener mejores resultados es conveniente usar un área proporcional a 788 x 576 (o 768 x 576 si usan Adobe CS3 o inferior) o 1280 x 720 en caso de trabajar en HDV 720-

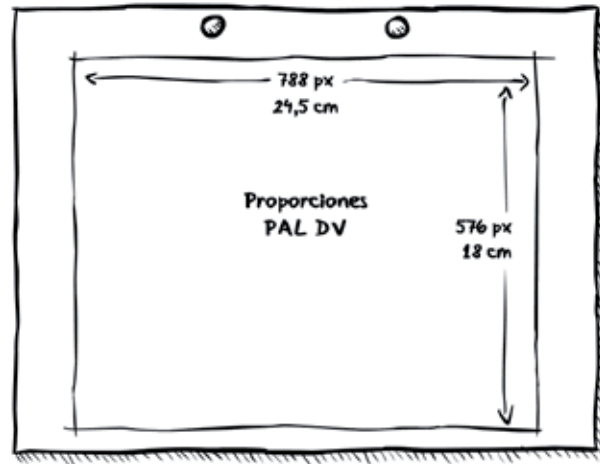


25p. Para calcular un tamaño en nuestro papel que sea proporcional al del formato elegido utilizaremos esta fórmula:

$$(\text{ancho formato} \times \text{alto en papel}) / \text{alto formato} = \text{ancho en papel}$$

Por ejemplo, vamos a trabajar en formato PAL DV y dibujaremos en hojas A4 apaisadas. Vamos a necesitar 2 cm en la parte superior para los agujeros del registro y por lo menos 1 cm en la parte inferior para no dibujar muy cerca del borde. Con esto podremos formar un rectángulo de 18 cm de alto. ¿Cuál tendría que ser el ancho? Aplicamos la fórmula:

$$(788 \times 18) / 576 = 24,625 \text{ (podemos redondear en } 24,5 \text{ cm)}$$



Proporciones para animar en papel según el estándar PAL DV

### ESCANEADO

A la hora de escanear los dibujos, si vamos a vectorizar, es importante que la línea del dibujo sea bien oscura y definida. A su vez necesitaremos que la línea del dibujo, en la imagen escaneada, contraste lo mejor posible. Si bien las imágenes en los televisores no son superiores a los 75 dpi es conveniente escanear las secuencias a vectorizar a 100

dpi y los fondos que estén coloreados a mano a 200 dpi. De esta manera obtendremos mejores resultados en la vectorización y podremos realizar acercamientos en los fondos sin que se pixelen demasiado.

### ANIMACIÓN DIGITAL

Por otro lado la animación digital se apoya principalmente en los softwares de animación, diseño y video. Suele haber un trabajo en «papel y lápiz» sólo en la etapa de pre producción (ilustraciones conceptuales, bocetos, diseños de personajes, etc.), pero a partir de la etapa de producción las tareas se realizan mayormente en la computadora. La animación en 3D puede englobarse dentro de este rubro, pero en este artículo sólo nos referiremos a la animación digital 2D.

La animación digital tiene una lógica diferente a la asistida digitalmente, pero respeta los mismos principios y leyes de la animación. Antes de empezar a animar tenemos que «armar» el personaje, como si fuera una de esas marionetas planas de cartón cuyas extremidades están unidas con broches mariposa. El personaje debe ser dibujado con todas las extremidades separadas, con todas las variaciones de manos (cerradas, abiertas, señalando, etc.), bocas, ojos y todas las vistas del personaje (frente, tres cuartos, perfil, espaldas). Para esto es necesario un fuerte trabajo de pre producción: es fundamental un *story board* bien detallado en donde podremos darnos cuenta cuántas vistas del personaje vamos a necesitar y cuántas posiciones de manos, ojos, etc. utilizaremos.



Personajes preparados para animación digital



Además se deberán prever objetos que sean externos al personaje y que interactúen con él. Estos objetos deberán hacerse aparte y se denominan *props* (esta palabra es una abreviación de *theatrical property*, proviene del teatro y hace referencia a los objetos o utilería que interactúan con el actor). El armado de este tipo de personajes se llama *rigging* y generalmente se realizan en programas basados en vectores. El *rigging*, en algunos casos, se completa cuando agregamos huesos de cinemática inversa que nos servirán para mover el personaje. También pueden armarse personajes sin huesos ubicando el pivote o eje de giro en las uniones de las extremidades (codos, hombros, rodillas, etc.). Principalmente estaremos animando directamente en la computadora mediante interpolaciones de movimiento, generando fotogramas claves al mover huesos, nodos o símbolos.

Así animaremos en ambos casos, en la animación digital y la asistida digitalmente, plano a plano, escena a escena la película que hagamos. Haremos *renders* de cada plano y luego un *render* final de la película completa. El *render* (o interpretación) es el proceso que realiza el software para generar un video en alta calidad (o un video comprimido para previsualizar) a partir de la información contenida en los archivos.

De esta manera llegamos al final de este extenso pero bastante acotado capítulo. Espero que sea de utilidad para comenzar a meterse de lleno en el fascinante mundo de la tecnología digital aplicada a la animación.

## ¿PARA QUÉ LE PONEN MÚSICA A LAS ANIMACIONES?

POR FERNANDO KABUSACKI

Hay muchísimas cosas, muchísimos temas... Y parece ser imposible ordenarlos, entonces propongo exponerlos desordenadamente: un tema tiene que ver con otro y cada tema se relaciona con otro en un entramado imposible de ordenar... Pero está bien. Así como no hay una regla absoluta para hacer música para animación, tampoco hay reglas absolutas de orden para escribir sobre esto.

Comienzo con algo fundamental que, de olvidarlo, se está en problemas: el grado de libertad con el que realmente podemos trabajar al componer la banda sonora para una animación y hacer lo que nos parece bien y lo que sabemos correcto.

«...El carácter industrial de la producción de films no permite diferenciar los problemas organizativos y los problemas técnicos en sentido estricto. Es importante que el compositor tome conciencia desde el principio de cuál es el elemento organizativo. La organización de la música en el conjunto de la producción del film y, en último termino, el rígido y petrificado reparto de responsabilidades en el "gran trust", en el que todos los puestos decisivos están ocupados y controlados desde hace mucho tiempo, han conducido, como se sabe, a la creación de departamentos musicales especiales que detentan en forma exclusiva la responsabilidad para todos los aspectos artísticos, técnicos y comerciales de todos los objetos musicales relacionados con el film y que, por este motivo, se manifiestan autoritariamente frente al compositor. La situación es distinta en la producción independiente, en donde, si bien el compositor dispone de unos medios más limitados, cuenta con más libertad. Pero en las empresas típicas el compositor no trabaja en pie de igualdad con el productor, el autor del guión y el director del film...» (*El cine y la música*, Adorno/Eisler)

Teniendo esto en cuenta, aquí van algunas cosas:

- La mediocridad no es necesaria. Ni en la animación ni en la

---

>> FERNANDO KABUSACKI  
es uno de los principales exponentes de la nueva música instrumental argentina; toca guitarras eléctricas, acústicas y sintetizadas y compone música para dibujos animados, cine y teatro. Vive actualmente en Buenos Aires.  
[www.kabusacki.com.ar](http://www.kabusacki.com.ar)

---





música para animaciones. Vale ser creativo, excepcional, luminoso (incluso brillante).

- La música actúa como un sostén para cualquier animación, un elemento en el cual la audiencia puede flotar, puede estar, puede sentir. De lo contrario, en el vacío, resulta casi imposible apreciar una película sin percibirse demasiado a uno mismo, a los propios pensamientos, a la propia respiración. Los dibujos animados necesitan música para sostener la experiencia de quien los ve.

- Puede hacerse música pensando en las animaciones en forma general, sincronizando la música a cada movimiento de la animación, pueden usarse canciones para que las escenas vuelen o floten sobre ellas (es notable cómo hay canciones que toman vida en la animación, «Aleluya» en *Shrek* es sólo un ejemplo entre miles) o una gran variedad de situaciones intermedias.

Un dato histórico: Disney fue un importante defensor del valor de la música como elemento indisoluble de las imágenes en movimiento y esto en su momento fijó un estándar. Disney supo ver que cuanto más «musical» era el film (y con menos diálogo), mejor para los niños. Entonces insistió en que las imágenes se explicaran por sí mismas o por su música, sin hablar demasiado. Animaciones mudas o con pocos diálogos y ruidos (Tom y Jerry / Scott Bradley; Bugs Bunny/ Carl Stalling). «Antes de que se incorporasen efectos sonoros, la música debía sustituirlos y también acentuar detalles como pisadas, golpes, caídas, lo que se conoce como Mickey Mousing...»

Las películas de animación actuales tienen mucho ruido, mucho diálogo. Un signo de estos tiempos. Las posibilidades son infinitas: temas clásicos, canciones, música incidental, ruidos musicales, músicas ruidosas, etc. El estándar es que la música debe adecuarse a un momento. Siempre. Aunque se utilicen motivos o estéticas sonoras antiguas o con aires tradicionales, la música debe sonar actual.

La música puede estar «pegada» a la animación o puede ser libre y acompañarla de cerca para permitirle a la animación moverse con mayor libertad y permitiendo a la música desenvolverse según la precisión del tiempo musical, que es en general distinto al tiempo visual y argumental. De todas formas siempre hay que verificar cómo funcionan las cosas en la realidad, ver las escenas con la mayor objetividad posible

y preguntarse: «¿funciona?». Hay casos en los que se componen músicas para una parte en particular de la animación, pero luego se descubre que insospechadamente funcionan mejor en otras partes. Es importante tener la libertad de experimentar, probar, imaginar y decidir. Puesto de una manera sencilla, habría dos formas de musicalizar: tocar lo que estoy viendo en la pantalla o tocar algo que acompañe esta imagen para que se vea mejor lo que se ve.

## HISTORIA

No me quiero meter demasiado en la cuestión histórica de la animación industrial porque no soy historiador, sería meterme en un berenjenal y en internet hay infinidad de data histórica, pero un maestro alguna vez me dijo que una de las mejores maneras de aprender música es escuchando música. Entonces acá va una lista de algunas películas de animación fundamentales para entender la música en la animación, extraída parcialmente de un libro de Xalabarder: *Heavy Metal; Bella durmiente, 101 dálmatas, Merlín, El libro de la selva, Los aristogatos, Robin Hood, El extraño mundo de Jack, Blancanieves, Pinocho, Cool World, Cristal oscuro, Sirenita, Aladdin, La bella y la bestia, Pocahontas, El jorobado de Notre Dame, Bambi, Peter Pan, Blancanieves, Cenicienta, Dumbo, Alicia, El rey león*. Y agrego *Toy Story, El viaje de Chihiro, Ponyo y Shrek*. Es imposible hablar de los mejores músicos para la animación, o una música perfecta para dibujos animados. Imposible proponer un estándar fijo. Un «esto se hace así». Maestros como Henri Mancini en algún momento trataron de usar sus viejas reglas magistrales, quedaron obsoletos y fracasaron (¡incluso fracasaron las ideas de Disney en algún momento!).

## LEITMOTIVS

Con la intención de ayudar al espectador a entender lo que pasa, a no distraerlo sino orientarlo a enfocarse en la trama dramática de la animación y en búsqueda de una mayor coherencia entre imagen y música, en general se utilizan leitmotivs para los distintos personajes. A veces el motivo es un mero timbre, otras una melodía o un *mood* armónico. Pero no en





todos los casos el leitmotiv es necesario y en ciertas ocasiones pone en peligro la coherencia y el flujo de la banda musical. («...la utilización del leitmotiv en el cine no puede desplegar todas sus consecuencias musicales y conduce a la extrema indigencia de la misma estructura compositiva...» Adorno/Eisler). Como sea: con o sin leitmotivs puede funcionar.

### UNA OPORTUNIDAD:

Si no fuera por las películas, muchos músicos no se permitirían hacer una música abstracta y libre de género (así que los músicos agradecen al cine), y al parecer si las películas no tuvieran música serían muy difíciles de apreciar (así que el cine agradece a los músicos). La animación nos da hoy una oportunidad de apreciar y conocer estilos musicales brillantemente ejecutados, de una manera que en las músicas de época no encontramos, un medio para que esta genialidad musical pueda llegar a nosotros (y en muchos casos darnos cuenta de la mediocridad que gobierna al mundo de la industria musical actual).

Una analogía: la animación nos permite que las fantasías más maravillosas tomen forma y movimiento y también nos permite que las músicas más altas, más finas, más expresivas y sugestivas y más deliciosamente ejecutadas lleguen a oídos de una audiencia atenta.

En la actualidad hay animaciones con músicas muy simples y muy mínimas. Antes no había. Otro signo de los tiempos.

La música nos ayuda a creer. Convengamos que a veces es un poco difícil de creer lo que estamos viendo en la animación, por distintos motivos. Porque es un dibujo, porque lo que pasa es medio extraño, porque pasan demasiadas cosas en demasiado poco tiempo. Pero la música nos está reafirmando lo que vemos. ¿Un gato persiguiendo a un ratón en autitos de juguete? Sí, la música nos afirma que sí. Hace realidad una ilusión. ¿Una pantera rosa caminando super cool con un balde de pintura en la mano? La música nos dice que sí, que es así, que está bien. Y lo creemos. Pero la música tiene que ser tan buena al grado de estar presente y ser invisible. Si la música se ve, se deja de ver la animación. Si hay demasiada música, se ve. Si la música es demasiado redundante con la acción, se

ve. Si el tiempo no es exactamente el pulso de la animación, se ve. O si una opinión extraña al artista toma preponderancia. Todo eso se ve. La música debe ser invisible de tan buena. Si el compositor o el ejecutante tienen más protagonismo que la película, están en problemas.

Después de insistir en que no hay reglas, hay una regla de oro, siempre vigente, en toda época, en cualquier estilo de animación: la música debe estar brillantemente interpretada, delicadamente arreglada, genialmente compuesta y debe ser perfectamente compatible (ya sea por contraste intencional o en armonía) con la animación. Con su espíritu, con su humor, con su intención, con su ritmo y su movimiento, con su color y con su aire. Debe ser su compañera, en relación de perfecta simbiosis.

La coincidencia de ritmo entre la imagen y el sonido es en general preferible, pero tampoco ésta es una regla eterna aunque para evitar situaciones de caos, ya sea que el carácter de la música sea coincidente o contrastante con la imagen, siempre se debe preservar la unidad formal: por ejemplo, en casos de oposición extrema, la articulación de la música corresponderá a la articulación de la secuencia en planos.

### BIBLIOGRAFÍA

- Xalabarder, Conrado. *Enciclopedia de las bandas sonoras*, Ediciones BSA, Barcelona, 1997.
- Adorno, Theodor y Eisler, Hanss. *El cine y la música*, Editorial Fundamentos, 1976.



# LAS PRÁCTICAS CLASES DE DIBUJO DE CABEZA de RATÓN

## COMO PREPARAR EL TABLERO



PRIMERAMENTE, SITUENSE DE MANERA QUE AL SENTARSE FRENTE AL TABLERO, SUS MANOS LLEGUEN COMODAMENTE HASTA EL PAPEL.

MANTENGA LIMPIO Y ORDENADO EL TABLERO. EVITE COLOCAR OBJETOS QUE OBSTACULICEN EL PROCESO CREATIVO.



SU ALTURA DEBE SER MODERADA Y DE ACUERDO A LA CONTEXTURA FISICA DEL JOVEN DIBUJANTE.

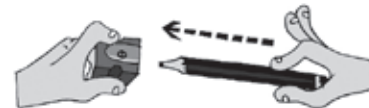
FINALMENTE, SI DISPONE DE TIEMPO PARA DIBUJAR, USELO CON ESE FIN.



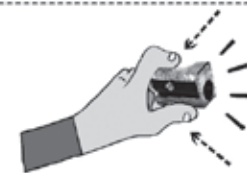
## COMO SACAR PUNTA AL LAPIZ



PRIMERAMENTE, PROVEASE DE UN SACAPUNTAS.



SOSTENGA FIRMEMENTE EL LAPIZ DE MANERA QUE UNO DE LOS EXTREMOS QUEPE APUNTANDO HACIA LA MANO OPUESTA.



ASIREMOS CON EL DEDO PULGAR E INDICE AL APARATO. SI CARECE DE ALGUNO DE ESTOS ELEMENTOS, FIJE EL SACAPUNTAS DE MANERA QUE ESTE NO PUEPA MOVERSE. SI UD NO PUEDE MOVERSE, O NO QUIERE, FIJE EL APARATO A ALGUN ARTEFACTO QUE LE OTORQUE LA POSIBILIDAD DE GIRAR EL SACAPUNTAS POR USTED.

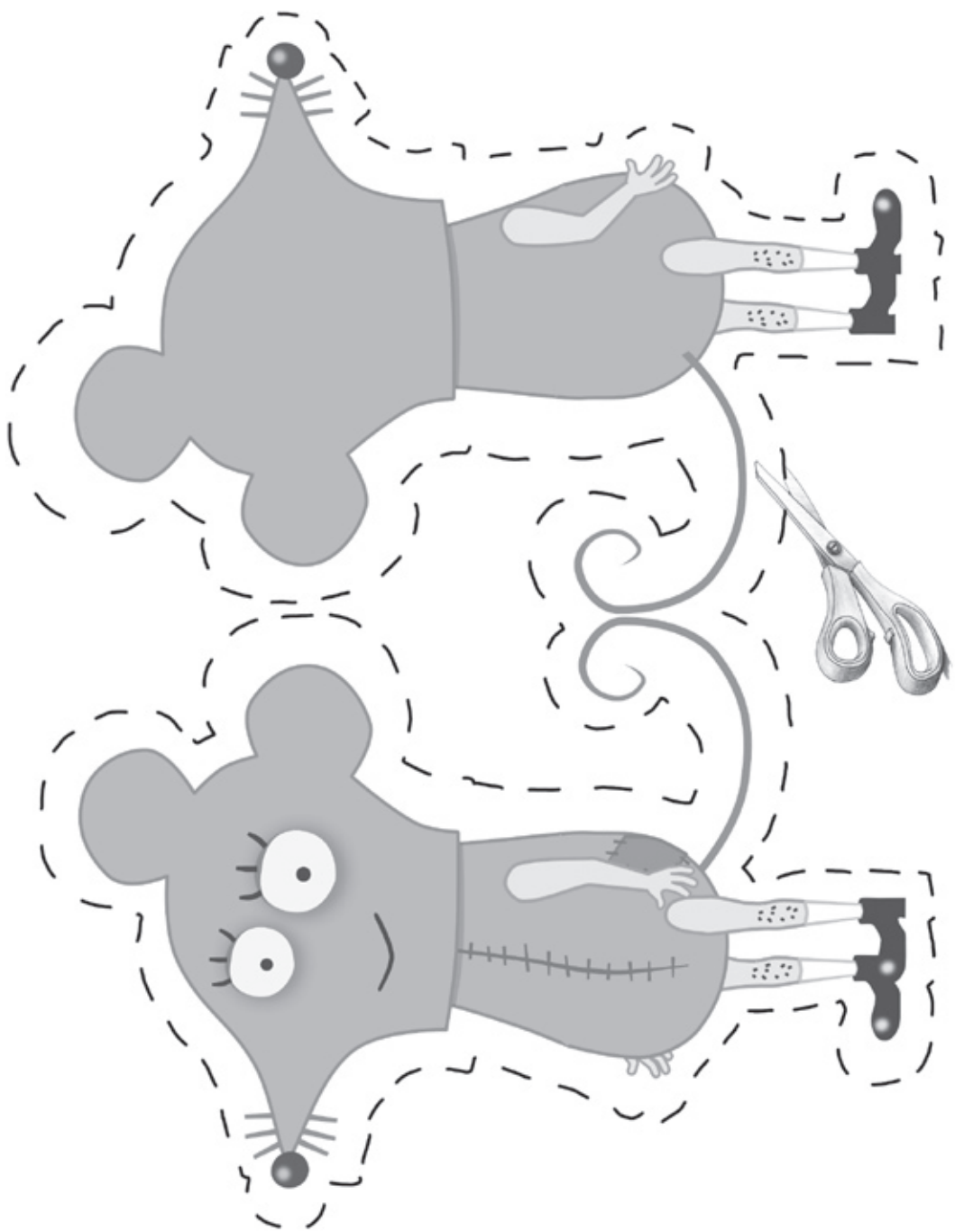


INTRODUZCA UNO DE LOS EXTREMOS EN EL AGUJERO PREPARADO PARA LA RECEPCION. MUEVA LAS MUÑECAS DE SUS MANOS EN SENTIDO INVERSO UNA DE LA OTRA.



Y ASI OBTENDREMOS DE MANERA MAGICA UNA EXCELENTE PUNTA.







**Este libro se terminó de imprimir en los taller XX  
en ....**