

## El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos

The course of a stylistic search.  
Argentine animated films

### Resumen

Con la posibilidad de construcción de imágenes por computadora los largometrajes animados encontraron un *renacimiento*. Este reverdecer del largometraje animado fue desarrollando progresivamente imágenes que supusieron cada vez mayor impacto. Su naturaleza nunca antes vista permitió que la animación comercial se volviera atractiva nuevamente para el gran público. Esto hizo que la frágil industria nacional intentara *medirse* con las maravillas que la gran industria del entretenimiento estrenó sistemáticamente desde la aparición de Toy Story en 1995.

Con mayor o menor éxito, la animación comercial argentina ha intentado demostrar su calidad técnica a la vez que ha ido buscando maneras a través de las cuales diferenciarse de las importadas maravillas animadas en 3D. De este recorrido trata el presente trabajo.

### Abstract

With the possibility of building CGI animated feature films found a *renaissance*. This greening of animated feature progressively developed images which involved increasing impact. His nature never seen before allowed commercial animation would become attractive again to the public. This made the fragile domestic industry tried *measured* with the wonders that the vast entertainment industry routinely released since the release of Toy Story in 1995.

With varying degrees of success, commercial animation Argentina has attempted to demonstrate their technical quality while has been seeking ways through which differentiate imported 3D animated wonders. This tour is this work.

**Palabras Claves / Key Words:** Animación Argentina - Estilo - contemporaneidad.

## Introducción

La animación argentina ha sido pionera. Desde el extinto primer largometraje *El Apóstol* (1917), y el primero sonoro *Peludópolis* (1931), ambos del realizador italiano Quirino Cristiani, hasta nuestros días la industria de la animación en Argentina ha buscado diferentes estrategias de sobrevivencia.

En este trabajo se describen algunas de las estrategias que cine de animación comercial argentino contemporáneo ha utilizado para competir en un mercado en el que lo animado se ha convertido en sinónimo de avance tecnológico y creatividad que deja poco espacio en las salas cinematográficas para esta creciente producción tanto nacional como internacional.

## Algo de historia

Desde hace unos años, en Argentina se estrena con cierta regularidad en distintas salas comerciales largometrajes animados. Si bien esto no es una novedad, hubo momentos en los que esto fue muy infrecuente.

La animación cinematográfica argentina tuvo un momento de gloria en la década del '70 de la mano de García Ferré<sup>1</sup>. Este director trabajó un estilo plástico propio de los dibujos de tiras cómicas con personajes fácilmente reconocibles, de trazos sencillos, pero que vivieron en mundos animados heredados de la escuela de Disney. Sus personajes ocuparon espacios tanto en el cine como en los medios gráficos. García Ferré no es el único animador de la década, pero sí el de mayor visibilidad y espacio mediático.<sup>2</sup>

---

1. La producción cinematográfica del director se inicia con *Mil intentos y un invento* de 1972, y sigue de manera sistemática produciendo films: *Trapito* (1975), *Ico, el caballito valiente* (1981). Retoma la producción cinematográfica hacia 1999 con *Manuelita* y estrena *Corazón, las alegrías de Pantriste* en 2000. A estos largometrajes se suman las series televisivas concentradas durante la década de 1970 (*Las aventuras de Hijitus* (1967-1973) *Calculín* (1977) y *El libro gordo de Petete* (1980).

2. Los animadores nacionales experimentaron, siguiendo tanto las escuelas norteamericanas como canadienses, tanto en espacios comerciales como no comerciales. Acerca de la historia de la animación y los animadores en argentina ver Rodríguez Jáuregui, Comp. (2011)

Si bien la animación, y en particular el dibujo animado nacional, había visto alentada su producción desde la década del '50 por la publicidad y los diferentes espacios televisivos, encarnará en un estilo característico en la década del '70. Este triunfo estilístico ayudado por la centralidad del estudio de García Ferré – con sus semejanzas estilísticas con el universo *Disney*– y sus producciones tanto televisivas como cinematográficas.

Más allá de las razones de la retirada de largometrajes animados en la gran pantalla durante la década del '80 y buena parte de la del '90 (la Argentina no logró constituirse en un país productor de largometrajes animados –como tampoco logra una industria cinematográfica autosustentable sin apoyo del Estado, incluso en nuestros días–), lo cierto es que a lo largo de la última década del siglo XX parece haber renacido el interés local por la producción de esta clase de largometrajes. Surgen estudios como *Ilusions* y *Patagonic* que darán nuevo aliento a la animación cinematográfica comercial argentina.

### **La escena contemporánea**

Nos centraremos en observar la manera en que las animaciones trabajan sus posibilidades expresivas, esto es desde la construcción de partidos estéticos propuestos por las imágenes mismas, dejando de lado, en esta ocasión, observaciones vinculadas con las historias narradas, el público convocado, el carácter moralizante o didáctico o no de los *films*.

Una hipótesis que creemos válida para el resurgimiento de la animación sobre finales del siglo XX tiene al menos dos aspectos: uno tecnológico, ya que el público vuelve a las salas cinematográficas a partir de una oferta de films que presentan imágenes generadas por medio de ordenadores, y con rastro de nuevas cualidades de imágenes en movimiento animadas. Se presenta una estética particular que despega de usos habituales, y muestra que las imágenes generadas por computadora pueden hacer mucho más que simples *in betweens*, es decir, no sólo sirven para abaratar costos, sino que pueden transformarse en una herramienta misma para la producción de imágenes

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos animadas. El otro, el cambio narrativo que permite convoca al público general, que evidencia el crecimiento de público, y con ello el de largometrajes de origen extranjero —en particular norteamericanos— que se estrenan desde entonces. Se ve así, cuanto menos, una posibilidad de negocio en este espacio. Así lo señala Rosanna Manfredi (2008) “Pudimos entrar al mundo de la animación desde la animación más tradicional y luego al 3D. En el 2002, empezamos a exportar y llegamos a ser en el 2006, el país que más exportó Animación en Latinoamérica. En 2007, se estrenaron 3 largometrajes animados: *El arca*, *Isidoro* y *Martín Fierro*.”<sup>3</sup>

Es este crecimiento el que pone en diálogo la producción nacional con una suerte de standard tecnológico para la construcción de animaciones o con la cualidad del tipo de imágenes puestas en juego, las que de manera explícita e implícita compiten con el resto de los films animados estrenados no argentinos. En este sentido, el estreno en 1996 en argentina de *Toy Story* supuso un salto cualitativo en lo que refiere a las construcciones de imágenes generadas por computadora. El estreno del primer largometraje enteramente producido digitalmente por parte de *Pixar*, fue el hito que marca que la animación 3D no se retirará de la escena. Más aun, los largometrajes ofrecidos a una audiencia internacional supondrán estreno a estreno un nuevo salto tecnológico que permite resolver de mejor manera las cualidades de los objetos representados (agua, cabellos, cuerpos en movimiento, etc.).

## Estéticas de la escena nacional

Este conjunto de films conviven con los que en Argentina inician —como en otros lugares— un renacimiento de la animación, al menos en lo referente a la posibilidad de producir y estrenar animación argentina.

El escenario de la animación argentina estrenada en sala juega por un lado a la recuperación de la tradición nacional, con *Manuelita*

---

3. Manfredi, Rosanna “Para responder a la demanda falta que Argentina la vea y se organice para satisfacerla”, en Portal de noticias de la UP, Facultad de Diseño y Comunicación, 29/07/2008 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/noticiasdc/mas\\_informacion.php?id\\_noticia=486](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=486)

(1999) que se entronca con el estilo de autor García Ferré y parece obedecer a la lógica previa a la expansión de las imágenes generadas por computadora.

Esta misma búsqueda, avanzada la década del 2000, en algunos casos, parece presentar una *resistencia* utilizando imágenes con efecto de dibujo tradicional, artesanal como los casos de *El arca* (2007) y *Valentina. La película* (2008). Es necesario aclarar que no se afirma aquí que en estos largometrajes no cuenten con intervención digital en su proceso de realización, sino que las imágenes que presentan los films no lo manifiestan, o ponen el acento en una animación de tipo dibujada, 2d que podríamos denominar como *clásica*.

El efecto de dibujado se contrapone con, por ejemplo, con *Condor Crux* (2000), que lleva el galardón de ser es el primer largometraje argentino completamente animado de manera digital. Es una película en la que el efecto de la digitalización está puesto por delante, junto a un mayor trabajo de borramiento de lo *dibujado*. Lo que interesa en Condor Crux es la imposibilidad de la existencia física, real de esos mundos, pero con una materialidad realista en cuanto al tratamiento de las imágenes que pareciera contradecir la imposibilidad misma. En este sentido, puede pensarse que este film intenta dialogar con otras producciones (las que vienen de productoras como *Pixar* o *Dream Works*). En este diálogo que imaginamos entran claramente las producciones que han dejado sin aliento a espectadores y críticos, ofreciendo imágenes nunca vistas, como es el caso del primer largometraje animado digitalmente con efectos 3D. Así, *Condor Crux* se esmera en la construcción de espacios y volúmenes, transparencias holográficas y escenarios naturales presentados en una cámara panorámica inmensa.

Ahora bien, en estas conversaciones que los largometrajes parecen armar, los temas son incorporados por *Pixar* —recordemos que por entonces era aun una empresa independiente de *Disney* y que esta última estaba viviendo un renacimiento de producción, pero no estético—, especialmente aquellos que tienen que ver con la técnica. Es importante recordar que los largometrajes estrenados, desde distintos espacios de producción, mantienen una oferta de filmes con estética *dibujados* y digitalmente animados (3d). No es difícil pensar en este

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos contexto que los animadores nacionales –muchos de los cuales trabajan produciendo para señales televisivas internacionales– estuvieran midiendo su *distancia* técnica y estética según la vara de *Pixar*.

Así, surgen largometrajes como *Dibu*, *Dibu2* y *Dibu 3*, que combinan animación digital con acción en vivo, o aquellas que además incorporan la animación 3D no estroboscópicas como *El ratón Pérez* (2006, coproducción española) y *El Ratón Pérez 2* (2008, coproducción española) y aquellas enteramente soportadas en la animación 3D como *Plumíferos* (2010), o más contemporáneamente *Gaturro la película* en 3D y 3D estereoscópico o más recientemente *La máquina de hacer estrellas* (2012).

Pero puede pensarse otra genealogía, otras voces en la conversación. Una que se *mide menos*, si se quiere, con lo que pasa extramuros. Por una parte unos filmes solitarios, que se vincula más con las producciones de animación no infantil televisiva como es el caso de *Mercano el marciano* (2002) o de *El Sol* (2012), que trabaja su condición de animación digital en una construcción plana, 2D, artificial y antimimética. Esta propuesta estética es claramente minoritaria en los estrenos en sala, quedando, tanto por su temática, claramente adulta, como por su tratamiento plástico, en un lugar *de culto*.

### **Un estilo, diálogo entre lenguajes. El camino del homenaje**

Decíamos, que la animación argentina encontró un camino que no sigue el de las productoras norteamericanas y que logró alguna suerte de síntesis de identidad nacional. Son películas animadas digitalmente, por supuesto, pero que rescatan algo de la tradición del arte gráfico nacional y lo recontextualizan. Se trata de largometrajes en los que se produce un tipo de intertextualidad fuerte con la historia de la historieta y el dibujo gráfico y animado previo.

Las búsquedas de estos films está centrada en la retoma y el retrabado de materiales que han tenido una larga circulación<sup>4</sup>. De alguna manera se ubican en un espacio expansión de lo ya existente en otros medios. Es decir, como un producto más de la *saga*, es el caso

por ejemplo de *Valentina*, o las películas de *Dibu*, personajes que tuvieron una vida discursiva previa al largometraje que protagonizan. La diferencia con esta última serie es que no proponen juegos estéticos particulares a partir de esa retoma.

En los casos mencionados, con menos aciertos estéticos y técnicos al principio, pero con mejor destino en esta línea hoy, encontramos una serie que podemos caracterizar como centrada en la transposición.<sup>5</sup> Se trata de los largometrajes *Patoruzito* (2004), *Patoruzito: la gran aventura* (2006), *Isidoro* (2007) *Martín Fierro, la película* (2007), *Boogie, el aceitoso* (2009, y también en 3d estereoscópico) y la recientemente estrenada *Eva ... de la argentina* (2011).<sup>6</sup>

Esta serie puede caracterizarse de transpositiva ya que todos los personajes trabajados son personajes de historieta característicos de sus dibujantes. Tanto *Patoruzito* como *Isidoro* son dos personajes que tienen una larga historia, creados por Dante Quintero en la década de 1940, sus historietas se siguen reimprimiendo y vendiendo en kioscos en la actualidad. Por su parte, la ilustración de *Martín Fierro* que realizara Fontanarrosa para Ediciones De la Flor data de 2004, mientras que *Boogie* fue creado por el mismo historietista en 1972 para la revista Hortensia. Ambos personajes tal como los creara Fontanarrosa (no se ignora que el Gaucho literario es creación de José Hernández, sino que se acentúa el carácter icónico de la ilustración del dibujante) serán animados en las recientes apariciones cinematográficas. Por su parte, *Eva... de la Argentina* es transpositivo en un sentido más liviano, en la medida en que no son exactamente los dibujos de Solano López los que son transpuestos, sino que están inspirados en su estilo y caracterización.

Sobre estos largometrajes, interesa centrar la mirada en el tipo de animación que ofrecen, especialmente por el camino alternativo

---

4. Puede encontrarse un antecedente en el mediometraje de Disney de 1943 *Saludos Amigos* en el que los dibujos de F. Molina Campos pueblan el exotismo de la película. Y más recientemente el largometraje *Mafalda* (1982) que lleva al dibujo en movimiento el tradicional personaje de Quino.

5. Tomamos la noción de transposición como el pasaje de una obra de un medio, soporte o lenguaje a otro, tal como la caracteriza Oscar Steimberg (1998).

6. Podría agregarse en esta lista también *Don Gato* (2011).

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos que eligen para presentar los relatos que construyen. Podrían caracterizarse como animaciones que se centran en rescates de las trayectorias y características plásticas de los personajes gráficos. Incluso podría afirmarse que son característicos de una cierta identidad gráfica nacional. La vida social que historietas y libros como los de Fontanarrosa (no solo con *Boogie* y *Fierro*, sino especialmente con *Inodoro Pereyra*) o de Solano López (con personajes e historias como *El Eternauta*) los vuelven icónicos de una historia visual Argentina.

Estos largometrajes exponen, de mejor o peor manera, los personajes de la historieta y del mundo del dibujo en pos de una vida en movimiento que en el papel les está vedada. En el camino acompañan a estos personajes planos, chatos, en muchos casos por esto mismo toscos en sus movimientos, con fondos en tres dimensiones, que logran un efecto de despegue mayúsculo de esas figuras sobre los fondos.

Es así que en los films de *Patoruzito*, por ejemplo, algunos de los juegos del 2D y del 3D tienen problemas de amalgama, en la medida en que el 3D realista o hiperrealista termina menospreciando el 2D de los personajes (no logran acompañarse brillos, luces y sombras de personajes siempre brillantes, plenamente iluminados y de definición neta con fondos y entornos de sombras que no se proyectan sobre los cuerpos de los personajes, climas que se quiebran en la yuxtaposición). Si bien en el estado de la técnica de la animación digital, lo que cuenta en este para este largometraje es la posibilidad de que pueda realizarse una animación digital 3D de calidad desde la Argentina, hay en estos primeros films un descuido por encontrar una fórmula no solo técnica. Con el correr de los estrenos, encontramos que se conforma una poética que permite combinar ambos tipos de imagen con un menor grado de competencia entre unas planas y de papel y otras cuasi fílmicas y 3D.

Este efecto está acentuado por un nuevo trabajo de las composiciones del plano y de las secuencias, las que dejan la *mirada normal* para pasar a jugar con una supuesta cámara que puede tener tomas cenitales, atravesar paredes, desenfocar, etc., pero también se acompaña con un trabajo fuerte sobre las maneras de la iluminación, que



dejó de bañarlo todo y hacerlo claramente visible y accesible, pudiendo acentuar la tensión de las escenas a partir de sombras o luces extremas.

Tanto *Martín Fierro* como *Boogie*, que retoman los dibujos de Fontanarrosa parecen haber encontrado un mejor destino en su diálogo con el contexto animado en el que se desenvuelven, ya sea por el trabajo del óleo en *Martín Fierro* que recuerda las ilustraciones de Carpani, o por el acercamiento de los elementos 3D en fondos y objetos de *Boogie...* que se complementan con lo plano de las muchas sangres esparcidas hacia el espectador aprovechando el efecto de profundidad del 3D también estereoscópico. En ambos casos, el trabajo que encuentran los dibujos realza las temáticas trabajadas por los largometrajes. Es un tratamiento que acompaña tanto las peripecias como los elementos plásticos de unas y otras naturalezas animadas. El efecto construido ya no se contenta con producir un 3D similar al de otras animaciones extranjeras, ahora está también al servicio del relato. No desprecia a los personajes con los que convive, los acompaña de manera tal que su condición transpositiva se ve enfatizada sin competir con lo nuevo.

Más lejos, si se quiere, va *Eva...*, en la medida en que combina los dibujos inspirados en la obra de Solano López con elementos de animación digital 3D no sólo en los fondos. En este caso, por ejemplo, las antorchas que sostiene la multitud o el humo de los cigarrillos que son cuasi fotográficas se combinan con las imágenes documentales de acción en vivo, sin que por ello las texturas de las tres cualidades visuales se pierdan o compitan en protagonismo. Y en esta conjunción el largometraje no se priva de mostrar a los personajes mutando con el tiempo, en particular a *Eva*, sin que por ello perdamos de vista su definición como personaje. Estas construcciones, que más allá de los relatos que componen representan un espacio de gran originalidad y experimentación en uno de los lenguajes de la animación que parecía tener solo un camino, el de la animación hiperrealista de *Pixar*.

*Martín Fierro*, *Boogie ... o Eva...* no son animaciones que intentan integrar, amalgamar o disimular las cualidades o naturaleza de unas y otras imágenes. Por el contrario, el partido elegido es el del trabajo a

El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos

partir de la yuxtaposición, de la mixtura, de la riqueza de las posibilidades expresivas de unas imágenes planas y unas tridimensionales. La gran diferencia, es que no dejan inalteradas las imágenes de la gráfica, por el contrario, estas son retrabajadas, y es esto lo que les permite encontrar una poética propia. Aparece así un gusto plástico ausente en otras animaciones transpositivas previas, en las que el respeto por cada una de las imágenes transpuestas en los escenarios contemporáneos computarizados es el que las vuelve disonantes.

En los tres films analizados, la diferencia de las imágenes puesta en primer plano permite que cada una de las materialidades –dibujos 2D y construcciones 3D– establezcan un juego recíproco de puesta en valor. Claro que la valorización tiende a borrar la instancia animada (hiperrealista) y se pone al servicio de los *dibujos originales* (retrabajados en los films).

Así, el cine animado comercial argentino encontró una estética propia. Un camino que lo diferencia de las películas con las que parecía compararse. Pero, a la vez, esta estética encontrada parece ser un límite. ¿Cuántas obras del mundo gráfico son transponibles? ¿Qué otros animadores son posibles de transponer con el reconocimiento universal de Quinterno, Fontanarrosa o Solano López? ¿Cuántos largometrajes más de este estilo *homenaje* pueden realizarse? ¿Cuáles son los límites de la inolografía gráfica nacional? No lo sabemos, pero parece necesario que la animación nacional encuentre un camino de indentidad propia. Tal vez sea un comienzo para poder zanjar el límite que esta estética de homenaje parece tener por delante.

## Referencias Bibliográficas

BENDAZZI, Giannalberto (2003): *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid, Ocho y medio.

BENDAZZI, Giannalberto (2008): *Quirino Cristiani, pionero de la animación (Dos veces el océano)*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo (2011): *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*, Rosario, Argentina, Centro Audiovisual Rosario (CAR).

GONZÁLEZ, Alejandro: "La animación en Argentina", en *Miradas, revista digital*.  
[http://www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=398](http://www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=398).

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

STEIMBERG, Oscar (1998): *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel. 2° reimpresión.



*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*  
Mónica Kirchheimer: "El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos" - Pág. 181 - 191, 2014

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

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

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

