

La fusión animada: Relato, materiales y técnicas en "Leyendas a Contra Luz", "Ovo" y "Fluxos".

Camila Ré

(UNVM | Argentina)

gopilalita@gmail.com

Resumen

En el amplio campo de la producción de animación experimental se pueden encontrar cortometrajes catalogados como tal de acuerdo con su proceso de producción y a la obra en sí misma.

A partir de estos criterios, para este escrito, se seleccionaron cortometrajes que han alcanzado una legitimación institucional en diversos espacios artísticos: *Leyendas a Contraluz* (Victoria Suárez y Paz Bloj, 2013), *Ovo* (Carolina Segre y María Eugenia Fiorenza, 2011) y "Fluxos" (Diego Akel, 2014).

En los tres casos los animadores exploran sus materiales para trabajarlos en función del relato y la técnica empleada, el interés de este trabajo reside en la observación y comparación del abordaje de estas exploraciones artísticas que aparecen de forma bien diferenciadas entre sí.

Palabras clave: animación, exploraciones, experimental.

Un siglo de animación Argentina.

Actas del V Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2017

Ré, Camila: "La fusión animada: Relatos, materiales y técnicas en "Leyendas a cotralus, "Ovo y Fluxos"" - Pág. 25 - 33, 2018

ISBN 978-987-1697-83-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2017-v-foro-v-forum/>

Concepto inconcluso y selección de los cortometrajes

“La experimentación, como exponer y mantener, sostiene una duración, una tensión de duración que expresa un ritmo. Un ritmo es un enlace sensible, [...] una génesis de la forma. [...] El tiempo del ritmo es el tiempo de la presencia de la forma” (Cangi,2010:16 en Guzmán Cerdio,2014:8) El desarrollo de múltiples plataformas digitales y el incentivo constante para producir, amplió la cantidad de animaciones ligadas a la producción independiente que lleva a que el animador se siente a experimentar. Se pueden diferenciar formas/ modos en los que un animador experimenta, puede ser explorando y creando los elementos a animar virtualmente *-software-* y están los que continúan aún con la exploración de cierto tipo de materiales, técnicas o narrativas, y cómo a partir de ellas producir una obra audiovisual.

El cine experimental se resistió a lo narrativo porque lo narrativo constituye un método particular de representación que no es neutral, sino que se encarga de situar a los espectadores tanto psicológica como ideológicamente dentro de determinadas convenciones (2011,291). La no linealidad, nos dice Le Grice, se ha manifestado en la historia del cine experimental como dos corrientes definidas: en primer lugar, como abstracción (en el sentido de imaginaria no representacional) y en segundo lugar como un quiebre de la forma narrativa. (Fuica y Garavelli,2015:89)

Si bien aún no se tiene un concepto que sea demasiado abarcativo sobre animación experimental concluimos que, por el momento, puede estar caracterizada por poseer una serie de elementos en común observados en diferentes producciones, tales como una extensa gama de estructuras narrativas y sonoras, desarrolladas a través de diversas técnicas y materiales. Estos materiales pueden poseer funciones y fusiones varias, de acuerdo con sus propiedades físicas: fluidez, maleabilidad, viscosidad, porosidad, resistencia, etc.; o cómo se comporta el soporte -vidrio, madera, plástico, al que se apoyan esos materiales para poder ser animados.

A su vez, lo experimental, no plantea la forma convencional de acercarse a un espectador que trata de encontrarle un significado a todo lo que ocurre, sino que ofrece un modo narrativo y visual diferente, que se acerca más a lo sensorial o emocional; el desarrollo narrativo se centra en articular los elementos que intervienen en el cuadro *-material y técnica-*, a fin de provocar una sensación, ya sea por impulsos marcados por la banda sonora o el movimiento del material animado. El ritmo tanto visual como sonoro, en

algunos momentos se trabajan en sincronidad y en otras no. Mayormente suele suceder que el animador proponga que la trayectoria del movimiento, la metamorfosis del material o personaje acompañe el ritmo de la música y sea simultáneo, y otras que las particularidades del mismo material marquen un acento propio. Lo sonoro y lo visual, los colores y las texturas, el movimiento y el material inscriben una atmósfera para que el espectador sienta esa articulación de los elementos que intervienen en el cuadro por cuadro "la imagen ya no encarna ni certifica al texto del que podría emerger, sino que inventa una forma indeterminada para esbozar ideas o sensaciones complejas y emociones no categorizables" (Galuppo, 2014:7)

En lo relativo al proceso de producción, la obra se puede considerar como experimental, teniendo en cuenta la intencionalidad revelada por parte del animador en pos de experimentar con animación. Es decir que, como animador, pueda definir con qué y en qué está experimentando precisamente -material, técnica, software, narrativa, sonido, etc. Con respecto a la obra en sí misma, la misma va a estar catalogada como experimental por parte del animador, por parte de los festivales en los que circule, por parte de la crítica en artes o por investigadores de estos modos de producir animación. Dentro de esta catalogación, nos encontraríamos con parámetros específicos en los que se distingue con qué se experimenta. Y finalmente el reconocimiento institucional que está dado porque ya hay un grupo de especializados -animación, artes plásticas, música, etc- que son los que determinan si la obra es o no experimental.

Producciones animadas: la materialidad de lo abstracto en función de lo simbólico y lo narrativo

La serie televisiva "Leyendas a Contraluz" y el cortometraje "Ovo" comparten el hecho de partir de una leyenda. "Fluxos", en cambio, surge de una composición musical concreta. A continuación, se intentará comprender y desarrollar cómo estas tres producciones diferentes exploran en la composición de la narrativa, los materiales y las técnicas de animación que utilizan.

- "Leyendas a Contraluz" (2013). Si bien esta producción televisiva no se encuentra en un circuito de exhibición ligado a lo experimental, queda al

margen de las producciones animadas televisivas estándares, buscando otra forma de realización, relacionado a lo autoral. *Leyendas a Contraluz*, serie cordobesa, co-dirigida por Victoria Suárez y Paz Bloj, se produjo como resultado de los concursos del Plan



Operativo de Fomento de Contenidos Audiovisuales Digitales del INCAA. Se conforma de cuatro capítulos sobre leyendas autóctonas que provienen de diferentes regiones de Argentina, la narración se materializa en la animación del propio material, a medida que se relata el origen mitológico de las leyendas del calafate, el girasol, la yerba mate y el cardón. Cada capítulo, de unos tres minutos de duración aproximadamente, es auto-conclusivo, en la que se recorre cada región de nuestro país con una narración de los mitos aborígenes de la leyenda de la Yerba Mate (del Litoral), la leyenda del Girasol (de la región Pampeana), la leyenda del Cardón (de la región Norte) y la del Calafate (de la Patagonia).

Lo particular de esta serie es que sus creadoras tomaron la decisión de contarla no sólo a través de los relatos, sino también de generar sentidos a partir de los materiales animados y la banda sonora. Previamente hay una exploración acerca de las características de cada material, que tipo de texturas genera, como manejarlo, si es más volátil o no, pruebas para que al momento de rodaje no surjan problemas de imprevistos.



Respecto a la técnica, las animadoras parten de una técnica denominada animación con arena¹, en la que deciden utilizar las partículas de cada material para retratar la leyenda. En un primer momento se crean imágenes -story board- que van a usarse de referencia para luego, sobre la superficie de vidrio y con el material, poder animar; el material puede ser manipulado con las manos, dedos, también con diferentes utensilios como palitos de diferentes tamaños, moldes, etc.

1. *Sand Animation* (animación con arena) técnica denominada por Caroline Leaf, consiste en iluminar la parte posterior de una caja con vidrio, y animar sobre él, con una cámara en la parte superior que capta el movimiento.

Lo que permite que el diseño de los personajes y las formas queden cuadro a cuadro, claramente dispuestos para ser captados por la cámara. En este sentido, lo que se logra a través de esta forma de animar es una fusión entre la textura del material, el color, las formas, las luces y sombras que logran tomar protagonismo.

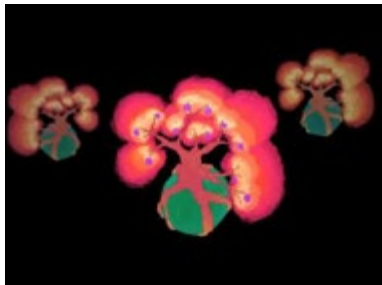
Lo sutil de cada movimiento y el sincronismo con las imágenes, hacen que lo sonoro juegue un rol importante, tanto como lo visual, en el desarrollo de cada capítulo. A lo largo de la serie, la ausencia de diálogos hace que el diseño sonoro este centrado en los ruidos, los silencios y la música. La leyenda de cada región refleja la identidad de su geografía autóctona: el agua que transita, propio del litoral, en la leyenda de la yerba mate; el viento constante en la Patagonia, los instrumentos musicales como el bombo y la guitarra crean un paisaje sonoro que ambienta al espectador, acompaña al clima y las texturas de cada relato.

Al implicar la materialidad del objeto en la construcción de la imagen, las realizadoras dan cuenta de un trabajo conceptual en el desarrollo de la animación, un proceso emparentado con la tradición de las artes visuales y novedosos en el campo de la animación, particularmente en lo televisivo. Los materiales empleados determinan también la narrativa; puesto que la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie se alejan de lo tradicionalmente televisivo y se acercan a un tipo de animación que estamos acostumbrados a observar en festivales.

- "Ovo" (2011), es un cortometraje de animación, realizado como trabajo final de grado de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual de la Universidad Nacional de Villa María por las Licenciadas Carolina Segre y María Eugenia Fiorenza. Es un ciclo de



animación perpetuo inspirado en el simbolismo del Huevo y otros símbolos de mitos cosmogónicos, referidos a la Creación, de culturas antiguas de todo el mundo. La estructura del relato de Ovo es circular: comienza con el Caos, la nada, el invierno y el origen del Huevo, y finaliza de igual manera, en el desarrollo transcurren las etapas de primavera, verano, otoño e invierno.



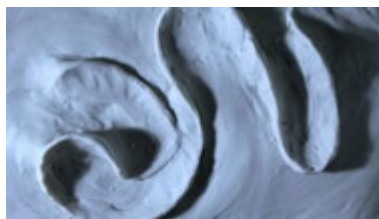
Respecto al proceso de producción de la obra, las animadoras plantean en su animación una convergencia de técnicas, algunas tradicionales y otras relacionadas a las nuevas tecnologías -dibujo pivotado sobre mesa de calçado, dibujo tradicional con lápiz digital cuadro a cuadro, rotoscopía, animación en *After Effects*,

métodos híbridos-; con una clara intención de realizar una exploración y experimentación respecto al modo de producción, de la mixtura de técnicas, de materiales, a fin de crear una estética y narrativa propia: "En esta instancia de exploración de diversas herramientas y estilos de dibujo, se fueron definiendo las técnicas de animación con las que trabajaríamos en la obra audiovisual. Como planteamos desde un principio, uno de nuestros objetivos era experimentar diversas técnicas de animación 2D. La rotoscopía, el dibujo a mano alzada sobre mesa de calçado, la pintura digital en Adobe Photoshop y la postproducción en el software de edición y animación Adobe After Effects fueron la combinación de medios mixtos que valoramos como apropiada para la confección de la obra animada" (Fiorenza y Segre, 2011:16). El proceso de realización del cortometraje duró, aproximadamente, dos años: idea, guion, rodaje, edición, estuvo supervisado por las propias autoras, una de sus motivaciones "estuvo basada en la experimentación de técnicas realizativas diferentes a las utilizadas por las realizadoras hasta el momento. Por otra parte, teniendo en cuenta el uso de técnicas artesanales y un proceso de producción alternativo al industrial, puede decirse que el cortometraje que culmina este TFG intenta posicionarse como animación experimental" (Fiorenza y Segre, 2011:10). La experimentación está en el trabajo de carácter artesanal, con un estilo propio y realizado con un equipo reducido de animadoras, a su vez por la temática que se abordó, que solo podía realizarse en animación. La intención de ambas fue experimentar con técnicas que hasta el momento no habían practicado y su modo alternativo, a los procesos más comerciales de producirla.

"Ovo" fue un cortometraje que ha circulado por diversos festivales. Entre 2011 y 2012 fue seleccionada en más de nueve festivales nacionales e internacionales: se destaca su presencia en el 6° Festival Internacional

de Animación ANIMA 2011 en el que recibió una Mención Especial del Jurado como "Mejor Animación Cordobesa" y obtuvo el 1er Premio "Mejor Animación" en el 3º Festival de Cine de Universidades Públicas, REC 2012, La Plata. También fue parte de la Selección Oficial del 1º Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu 2011, - 6º Festival Internacional de Cortos CORTALA 2011, 6º Muestra de Cine de Animación de la Región de Baixada Fluminense- Brasil 2012, y de la Selección y Proyección del "Ciclo de cortometrajes. Miradas de Mujer" Organizado por CEPIA, Departamento de Psicoanálisis & Política, Centro de Investigación y Estudios Clínicos, UNC-Córdoba, y participó en varias muestras de cortometrajes.

- "Fluxos" (2014). El cortometraje pertenece al animador brasileiro Diego Akel, quien, en la mayoría de sus trabajos, propone una cierta improvisación en la composición del movimiento, dejándose llevar por los impulsos de la banda sonora. "Fluxos"



presenta una narrativa marcada íntegramente con la banda sonora, en la que los movimientos acompañados por los compases. El animador dice que la pieza es "un ensayo sobre los flujos constantes de la vida, un autorretrato de su propio proceso, una improvisación [sic] sobre Bach, una investigación sobre la plastilina". El cortometraje está realizado en la técnica de Stop Motion, parte de una pieza sonora del compositor Joan Sebastian Bach. En el proceso de producción, experimenta el comportamiento de la plastilina, sin un story board realizado, crea formas orgánicas y geométricas para adaptarse al flujo, propiamente dicho, de la música; queda la sensación de que puso la cámara, luces, una mesa con la plastilina, la música y a expresar a partir del movimiento lo que la música le transmitía, y captar ese cuadro a cuadro. Los movimientos y las formas no están sujetas a objetos y espacios específicos, sino que se relacionan entre sí en constante metamorfosis. La metamorfosis se halla marcada por el movimiento de la improvisación, de las formas abstractas, y está provocado por la propia expresión del material. Las animadoras trabajan con utensilios en la que no quedan rastros de la manipulación de los elementos animados.

A modo de cierre

En "Leyendas a Contraluz", hay una búsqueda de fundir el concepto propio del material, la manipulación como una partícula de sólido animada, con la articulación de cada una de las leyendas y temáticas que cada una de ellas aborda. El desafío de las animadoras se torna, de esta manera, en algo muy específico, en función a cómo manejan y disponen del material en cada cortometraje.

En "Ovo", se encuentra una fusión de técnicas de animación, hay una pretensión de mimesis de lo real y en otra de trabajar sobre formas expresivas no tan figurativas, trabajan lo figurativo-abstracto para dar cuenta de una leyenda universal. En cambio, el animador de "Fluxos" se propone, específicamente, indagar y experimentar con un material determinado, en el que la fusión entre la música y la metamorfosis es lo que hace avanzar narrativa y visualmente el cortometraje.

Los trabajos presentan una exploración artístico-técnicas diferenciadas: "Leyendas a Contraluz" aborda historias locales y aprovecha el recurso del uso del material y la técnica expandiéndolos, "Ovo" trabaja sobre un concepto más universal y coloca a las diferentes técnicas de animación en función de ese relato para poder materializarlo y el caso de "Fluxos" a través de la abstracción pone en evidencia la impronta artística propia del animador.

Es posible, a partir de estos tres casos presentados, comprobar cómo la expresividad se puede presentar a partir del uso físico y representativo del material utilizado en la producción de cada cortometraje. La impronta y la estética de la animación como una técnica, como medio de mensaje y como arte, se expande.

Referencias Bibliográficas:

FIORENZA, María E. y SEGRE, Carolina (2011). Trabajo Final de Grado, OVO: *El Huevo y el Misterio de la Creación*. Universidad Nacional de Villa María. Argentina.

FUICA, Beatriz y GARAVELLI, Clara (2015): "Participación argentina en los Festivales de Cine Documental y Experimental del SODRE", en TORRES, Alejandra y GARAVELLI, Clara. *Poéticas del Movimiento: aproximaciones al cine y video experimental argentino* (1° Edición). (pp81-96) Librería Ediciones. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

GALUPPO, Gustavo (2014): "Contra la lógica de las intrigas. Apuntes sobre lo experimental en las prácticas audiovisuales", en *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, N°9, 1-18 págs.

GUZMAN CERDIO, Mario A. (2014): "Percepción y narración: el cine experimental de Silvestre Byrón y Claudio Caldini", en *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, N° 9, 1-16 págs.

Referencias Electrónicas

https://es.wikipedia.org/wiki/Caroline_Leaf Última consulta 20/12/2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=RuFeoqwy37k> OVO- Última consulta 20/12/2017

<https://vimeo.com/96499778> FLUXOS - Última consulta 20/12/2017

<https://play.cine.ar/INCAA/produccion/2406> LEYENDAS A CONTRALUZ- Última consulta 20/12/2017