

Me. Carla Schneider - Me. Andrés Macedo -

Me. Eloar Guazzelli Filho

Universidad Federal de Pelotas



O Reino Azul y los procesos de traducción entre el cine de animación brasileiro y la historieta argentina

O Reino Azul and the translation processes between the Brazilian animation cinema and the Argentine cartoon

Resumen

En este artículo investigamos aspectos comunes entre dos lenguajes con características similares (secuencialidad) y distintas (soporte, temporalidad y espacialidad) cuando relacionamos elementos observados en la película de animación *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Porto Alegre) y en la historieta *O Reino Azul* (Carlos Trillo y Henrique Breccia, Revista Fierro, 1985, Buenos Aires).

Además de eso, consideramos temas pertinentes a la identidad cultural ya que este proceso de traducción consistió en la creación de un cortometraje perteneciente a la filmografía brasileira que contiene una narrativa originalmente creada como historieta argentina.

El encuentro entre los lenguajes del cine y de las historietas también nos permitió un estudio comparativo de sus estructuras formales.

Palabras Claves: Animación - Historietas - Lenguajes - Brasil-Argentina - Arte

Introducción

En este artículo, investigamos aspectos comunes entre dos lenguajes con características similares (secuencialidad) y distintas (soporte, temporalidad y espacialidad) cuando relacionamos elementos observados en la película de animación *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Porto Alegre) y en la historieta *O Reino Azul* (Carlos Trillo y Henrique Breccia, Revista Fierro, 1985, Buenos Aires). Abordamos también temas pertinentes a la identidad cultural, considerando que este proceso de traducción consistió en la creación de un cortometraje perteneciente a la filmografía brasilera que contiene una narrativa originalmente creada como historieta argentina. Finalmente, el encuentro entre los lenguajes del cine y de las historietas también nos permitió un estudio comparativo de sus estructuras formales.

O Reino Azul y la narrativa secuencial de las historietas

El cómic *El Reino Azul* fue publicado en 1985, en la revista *Fierro* (número 12, Editorial *La Urraca*). Esta publicación bonaerense es la revista más importante del género en el país y, en esta historieta, lleva la firma de los argentinos Carlos Trillo (guionista) y Enrique Breccia (dibujante). *El Reino Azul* es una fábula política, género representante de un período marcado por la transición de una dictadura militar hacia un estado de derecho. Ese tipo de narrativa se explica por el intenso autoritarismo y violencia política (dictadura) que caracterizó a la sociedad argentina, más precisamente en el período conocido como “El proceso”, que va desde el golpe militar de marzo de 1976 hasta la asunción del presidente civil Raúl Alfonsín en diciembre de 1983. Cabe destacar que la dictadura, además de quitar completamente las libertades civiles y revocar las estructuras del estado de derecho, llevó a cabo un proyecto de eliminación física de opositores que generó un enorme contingente de desaparecidos políticos. Los datos expuestos en el *Archivo Provincial de la Memoria*¹, en Córdoba, son un ejemplo en este sentido.

1. Archivo Provincial de la Memoria, algunos datos disponibles en <<http://www.apm.gov.ar>>

Toda esa coyuntura definirá un carácter de liberación y ajuste de cuentas en los procesos sociales de la Argentina de la segunda mitad de la década de los ochenta. Éstos convivieron durante años con la censura y la represión severa y provocaron una avalancha de publicaciones críticas caracterizadas por la sátira política y la búsqueda de la libertad. Las historietas se volvieron un elemento clave en esa coyuntura, dada la gran tradición de este lenguaje en el país y el talento expresivo de los profesionales que se dedicaron a ello. De hecho, incluso en los períodos más críticos de la dictadura (como el año 1978, por ejemplo), observamos que los dibujantes fueron una de las raras fuentes de crítica al régimen, según verificamos en la revista *Humor Registrado*, también de la editorial *La Urraca*. Aunque esta publicación en especial tuviera pocas historietas, será el camino para que la misma editorial publique, en 1984, la revista *Fierro*, totalmente dedicada a las historietas. En paralelo a este movimiento, percibimos un cambio en el contexto sociopolítico argentino a partir de la asunción de Raúl Alfonsín, quien restauró el orden democrático del país. Tras años de autoritarismo, encontramos a los ciudadanos argentinos buscando una reestructuración también en el ámbito cultural, donde emergieron discursos críticos, prácticamente desarticulados por la brutal represión policial y militar. Comprendimos que la historia de *El Reino Azul* es paradigmática en la representación de esas circunstancias históricas cuando presenta una fábula sobre los efectos del totalitarismo. Son siete páginas de colores narrando las atribuciones de un tirano aburrido que decide pintar todo su reino de un solo color: el azul. Desarrollada como un cuento infantil y con un tratamiento visual de libro ilustrado para este público, la historieta va revelando, de a poco, los sombríos fantasmas que atormentaron la nación argentina. En este contexto se hacen presentes: un tirano con trazos que remitían a la figura del político Benito Mussolini, gorilas uniformados de todas las divisiones, policías y burócratas taciturnos, sacerdotes con características diabólicas y acompañados por extrañas figuras aladas y una corte que incluye calaveras y homínidos de aspecto enfermo. Identificamos que el aparato policial está presente en casi todas las páginas.

El guión tiene la simplicidad de un buen cuento infantil: después de haber pintado de azul todo su reino, el tirano se regocijó mientras

pensaba cosechar las glorias de gobernar una tierra tan única. Idilio que dura muy poco: un informante real le trae la desastrosa noticia que no todo está uniforme en *El Reino azul*, las personas siguen haciendo *pupú* marrón. El dictador explota en furia y empieza una muy dura represión, a empezar por secuestrar todos los inodoros del país. Resulta que, durante una madrugada, un tipo solitario hace sus necesidades en el alto de la estatua del tirano y ni siquiera la propia guardia local puede dejar de evacuar marrón. Desesperado, el dictador tiene una idea brillante, pintar *El Reino de Marrón*. Y así lo hace, el país cambia de color. La historia termina cuando, en la primera noche de la nueva orden, una patrulla policial en desesperación encuentra en una esquina un solitario *pupú* marrón. Para que se entienda mejor el sentido escatológico de la narrativa hace falta tomarse en cuenta que la represión política en la Argentina tuvo no solo un alto grado de violencia sino también tuvo una penetración en todos los niveles de la sociedad, donde los temas que involucran el cuerpo adquieren relevancia: a los jóvenes se les obligó a cortarse el pelo y, en algunos momentos, no se permitían grupos de más de tres personas en lugares públicos. Incluso se creó una red paramilitar con el propósito de hacer que los opositores desaparezcán físicamente.

Por eso, la historia es infantil nada más que en su superficie. Detrás del sarcasmo, aparece una zona de sombras, en la cual los personajes son, en realidad, asustadores.

Entre Buenos Aires y Porto Alegre: aspectos sociopolíticos y culturales que aproximan ilustradores y animadores

El período de apertura política y rescate de las libertades civiles no ocurre solamente en la Argentina. A mediados de los años 80, buena parte del continente sudamericano es atravesado por fuertes transformaciones políticas, cuando diferentes regímenes autoritarios empiezan a perder espacio frente a los procesos de redemocratización. Un nuevo arreglo en la geopolítica mundial decreta el fin de las soluciones de fuerza para los conflictos sociales y las dictaduras del Cono Sur se encaminan hacia su ocaso. Brasil tuvo un rol protagónico en la vuelta a

la normalidad democrática, dadas sus dimensiones continentales y su gran influencia en los países vecinos (no fue por casualidad que la dictadura militar brasilera tuvo, en la década anterior, (un) rol importante en el sentido opuesto, ayudando a implantar y dando apoyo material a varios regímenes de fuerza del continente). Esa particularidad será responsable por algunas similitudes en el ámbito social y cultural. El proceso de liberación que marca el período en la Argentina encuentra su correspondencia en Brasil. En este país, los humoristas también tuvieron un papel clave en la resistencia democrática, donde la sátira política y las historietas se destacan en un escenario arrasado por la censura y represión policial. Cuando regresan las libertades democráticas, fueron los dibujantes de humor quienes protagonizaron iniciativas radicales de liberación de las costumbres, crítica política y social. No se trata de un espejo porque en el contexto actúan dinámicas sociales distintas. El mismo lenguaje de las historietas presenta grandes diferencias. Éste es un panorama donde la Argentina lleva la ventaja por tener una sólida tradición, marcada por una producción nacional consistente a lo largo de inúmeras publicaciones de éxito y generaciones de autores reconocidos dentro y fuera del país, que lograron en varios momentos tiradas expresivas.

Aunque Brasil también tenga su propia tradición en historietas, las tiradas de esas publicaciones fueron menos numerosas. Por consiguiente, constatamos que la presencia de material extranjero, en este periodo histórico, era casi siempre hegemónica. Sin embargo reconocemos que, en ambos países, los años 80 delimitaron un momento de agitación política y rescate de las libertades civiles que, de cierta manera, fomentaron el nacimiento de un territorio para nuevas experiencias gráficas y temáticas. Se percibe que fue en estos espacios donde se articulaba la dinámica simbiótica entre las esperanzas y las frustraciones respecto a los cambios que ocurrían a la vez en el contexto sociopolítico, caracterizado por sucesivas crisis económicas e inestabilidad social. De esta manera, los espacios culturales que fueron revitalizados por las libertades civiles conquistadas, generaron otras producciones y lenguajes en pequeña escala. Los realizadores de animación brasileros encontraron en el formato de cortometrajes la posibilidad de expresar y registrar las problemáticas de la nueva realidad nacional.

En Brasil, es en el Río Grande del Sur (RS), representado por su capital Porto Alegre, donde verificamos alguna influencia artística de la Argentina en lo que refiere al cine de animación y las historietas. El hecho de que la ubicación geográfica del RS limita con los países del Río de la Plata creó condiciones peculiares para que sus agentes culturales recibieran influencias de diferentes centros de producción como la Argentina.

Según una investigación realizada en 2011², podemos afirmar que un grupo expresivo de animadores riograndenses aprendieron, desde el año 1973, a hacer dibujos animados en el curso dictado por el productor argentino Félix Follonier en Porto Alegre. Además, fue a través de este espacio que algunos animadores riograndenses, inexpertos en el arte de la animación, pudieron convivir y aprender con animadores argentinos experimentados como Néstor Córdoba, Tino Córdoba, Jorge Benedetti y Salvador Tomasielo. Cabe destacar que, si en la actualidad el acceso a materiales didácticos sobre el arte de la animación es cada vez más fácil, eso no sucedía en el período comprendido entre 1970 y 2000 y, por lo tanto, tener esa relación directa con quienes lo sabían hacer contribuyó a que toda una generación de animadores desarrollaran su carrera profesional en esta área: Otto Guerra y José Maia (Otto Desenhos Animados), Andrés Lieban (2D Lab / Laboratório de Desenhos) y Lisandro Santos (Cartunaria Desenhos), según destaca la investigación mencionada, crearon en 1978, 1998 y 2002 respectivamente sus estudios de producción y hasta hoy realizan películas y series de animación.

En Río Grande do Sul, con el desarrollo del núcleo de producción audiovisual y de historietas, se dieron las condiciones para que surgieran canales de comunicación cada vez más fuertes entre sus autores y la nueva escena cultural que se articulaba entre capitales como Porto Alegre y Buenos Aires. Es en este contexto que los contenidos publicados por la revista de cómics argentina, *Fierro*, llegaron a Otto Desenhos

2. SCHNEIDER, Carla; SILVA, Alexandre Rocha; RODRIGUES, Eduardo Souza; EBERSOL, Isadora; BACK, Paula Di Palma. El cine animado en Río Grande del Sur: Un vistazo sobre la influencia de animadores argentinos. In: III CONGRESO INTERNACIONAL DE LA ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESTUDIOS DE CINE Y AUDIOVISUAL - AsAECA - Córdoba, 10 mai. 2012. Anais. Disponível en <http://www.asaeca.org/aactas/schneider__carla_-_ponencia.pdf>

Animados. Este hecho ocurrió por intermedio de un novato en este lenguaje, el dibujante (también riograndense) Eloar Guazzelli Filho. Guazzelli estuvo en Buenos Aires en julio de 1985, porque deseaba publicar sus trabajos en la revista argentina mencionada, y volvió a Porto Alegre con muchos ejemplares de esta publicación. Los llevó a una de las reuniones que mantenía, con cierta frecuencia, con artistas gráficos en la capital riograndense. En una charla con Lancaster Mota (el nuevo socio de Otto Desenhos Animados) supo que esta productora buscaba un guión para desarrollar una película de animación y anotarla en el pliego de Embrafilme, empresa estatal brasilera productora y distribuidora de películas cinematográficas en el periodo de 1969 a 1990. A partir de esta charla fue que surgió la sugerencia de Lancaster Mota para la utilización de la historieta *El Reino Azul* que necesitaría ser trasladada al formato de guión cinematográfico. Entonces se produjo la película de animación en cortometraje *O Reino Azul* con dirección de Otto Guerra, José Maia, Lancaster Mota y Eloar Guazzelli Filho.

***O Reino Azul*: la narrativa animada en su relación con las historietas**

Observamos que la película *O Reino Azul* no es solamente una adaptación entre lenguajes (historieta y cine) sino que además fue una inserción de determinados códigos culturales que viabilizaron la representación de temas brasileros sobre una obra originalmente concebida por argentinos. Con una producción que llevó tres años, este cortometraje dura quince minutos e involucró más de treinta profesionales en su elaboración (entre animadores, músicos, montadores, etc). Según señala Scott McCloud (2005), la relación temporalidad (duración de la obra) y espacialidad (caracterizada por el soporte/media utilizados por la obra) es el primer aspecto que se destaca como elemento clave en la diferenciación entre el lenguaje de las historietas y de la animación.

(...) la diferencia básica es que la animación es secuencial en el tiempo, pero ¡no espacialmente yuxtapuesta como en las historietas! Cada cuadro de una película es proyectado en el mismo espacio (la pantalla) mientras que, en los cómics, ellos ocupan espacios diferentes. El espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas. (MCLOUD, 2005, p.08)

En otras palabras, el cine implica flujo de imágenes en el tiempo mientras que en las historietas es el espacio quien determina el ritmo y la duración de los eventos, exigiendo una participación activa del público en la asimilación del guión. Will Eisner (1995) añade que el acto de encuadrar o enmarcar la acción no solo define su perímetro, sino que también establece la posición del lector respecto a la escena y señala la duración del evento. De esta forma, si en una historieta son las páginas y las viñetas lo que delimita y construye el tiempo narrativo, en una película la división temporal se da por módulos de acción en el tiempo: las secuencias, especie de división en capítulos de la historia. Sin embargo, cabe resaltar que durante la proyección de una película, sus límites temporales no son percibidos por el público a no ser por intermedio del autor a través de la utilización de códigos específicos como, por ejemplo, títulos, cambios progresivos o regresivos en la iluminación, etc. El lector de historietas puede *manejar* la historia volteando las páginas y deteniéndose en sus viñetas por tiempo indeterminado. Él actúa como coautor del proceso cuando elige si acepta o no el ritmo propuesto por el creador de la narrativa.

Queda claro que uno de los desafíos de la película *O Reino Azul*³ está en la traducción de esta temporalidad y espacialidad diferenciadas. En la historieta (imagen 1, ítem 1), el reino es presentado en una sola viñeta, donde una panorámica muestra un recorte de paisaje en donde aparecen el paisaje rural y la ciudad en un estilo de ilustración que remite a los libros infantiles. En la película (imagen 1, ítem 2), la misma función narrativa se resuelve de manera mucho más compleja y ocupa dos minutos de un movimiento lateral de cámara (*travelling*).

Esto fue una solución técnica viable, pero trabajosa pues surgió la necesidad de elaborar un escenario horizontal de más de seis metros de largo, construido en módulos que se articulaban en la mesa de filmación. Exigió además la colocación de escenarios extras en el primer plano (imagen 1, ítem 2, opción a, con la función de tapar los *remiendos* en los puntos de intersección entre los módulos. Una escena que se resolvía en tan solo un recuadro en el papel se volvió en

3. *O Reino Azul* (Otto Desenhos Animados, 1989, Brasil), disponible en <http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_reino_azul>



Imagen 1 – Comparación entre temporalidad y espacialidadentre el lenguaje de los cómics y de la película de animación.

seis metros de escenario y muchos trucos de filmación: un ejemplo claro de las innumerables dificultades inherentes a la transposición de estos dos lenguajes narrativos.

Otro ejemplo está en la comparación de las imágenes siguientes (imagen 2), en las cuales se nota que la caracterización del protagonista mantiene su estilo impositivo, pero se adapta a las especificidades de los lenguajes utilizados.



Imagen 2 – El rey colérico y su particularidades expresivas en el cómics y la película

Mientras en la historieta el rey posee la cabeza nítidamente más grande que el cuerpo (imagen 2, ítem 1), en la animación esta desproporción es minimizada para facilitar la ejecución de los movimientos. Esto sucede también con los brazos, en la animación se vuelven más largos (imagen 2, ítem 2), y el trazo irregular e impreciso de la historieta se torna definido y cerrado, en la versión animada, por la misma razón.

Los cambios afectan la paleta de colores y las referencias sonoras que en la historieta original se representan con signos gráficos (imagen 3) y por eso cumplen una función narrativa en la imagen. Estos cambios terminan afectando la forma de entender la obra a partir de una simplificación y densificación del trazo que pierde en expresión personal, neurótica y rabiosa para transferir carga de energía emocional al movimiento, que es uno de los elementos esenciales en el cine de animación. Verificamos que la representación se vuelve menos gráfica y más coreográfica, como si perteneciera a un juego mental continuo, involuntario y virtualmente imperceptible (McCloud, 2005).



Imagen 3 – La representación gráfica de los colores necesaria para la versión original de la historieta.

El cruce de combinaciones lingüísticas constituye una recurrencia de la proposición narrativa en la relación entre historieta y cine de animación. Es posible observar, desde los principios descritos, que tanto las historietas como la obra de animación portan enunciados comunes, pero con características distintas de significación que se revelan en sus elementos esenciales: el grafismo estático en el caso de las historietas y el grafismo coreográfico en el caso de las animaciones.

Para Neiva Panozzo (2001, p. 21) “una imagen, una palabra o ambas en confluencia en el mismo soporte textual, nunca se completan por entero, en un primer momento; es un encuentro exigente que pide análisis, descubiertas y atribución de sentidos.” En el caso de la animación, la relación de predominancia entre los *elementos visuales* respecto al *movimiento* funciona al revés. Cuanto más énfasis le damos a uno, más sometemos y descalificamos al otro. De esta manera, los elementos visuales tienden a competir con los movimientos (elementos de expresión) en un grado de subjetividad e inconsciencia creando un concepto común definidor de la obra de animación.

Otra característica que es importante mencionar está en relación a las transiciones narrativas que, además de reforzar tensiones y ritmos descriptivos, se diferencian por establecer un diálogo universal con el público que lo ve, una vez que entramos en el nivel de las sensaciones, reforzadas por la conjugación de imágenes en movimiento que no recurren al habla sino solamente a los ruidos. (imagen 4)

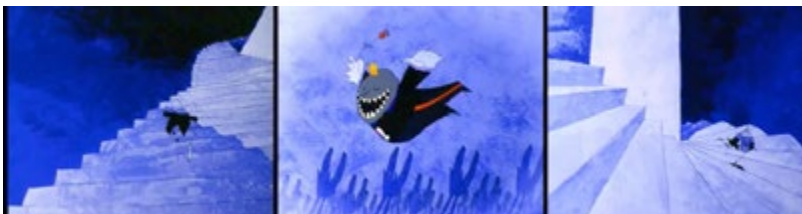


Imagen 4 – La película no contiene diálogos, la comunicación ocurre por las sensaciones generadas en la asociación entre imágenes y ruidos.

Vale recordar que la ejecución de la obra también implica temporalidades diferenciadas. Por ser un trabajo en equipo, la película de animación posee un costo de producción más grande. Cabe destacar que esta versión cinematográfica fue realizada con la técnica del dibujo animado en formato artesanal/tradicional (papeles, acetatos, tintas y película fotográfica de 35 milímetros) y, por lo tanto, tardó tres años para ser finalizada. Se hace necesario reconocer que estas características afectan el proceso artístico porque exigen un esfuerzo constante para preservar el estilo adoptado en el comienzo de los trabajos, considerando el transcurrir de estos treinta y seis meses. Además de

eso, el compromiso de mantener la coherencia/unidad visual ocurre en conjunto con otros factores paralelos que incluso pueden afectar la narrativa. Podemos inferir también que probablemente esto haya sido un factor determinante que permitió la inclusión de códigos culturales brasileños más actuales en contraste con el original porteño que hacía un ajuste de cuentas con el pasado, funcionando como una crónica de la política y sociedad brasileñas en los años ochenta.

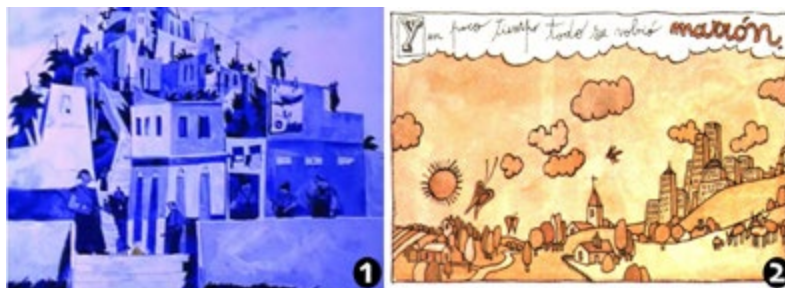


Imagen 5 - El escenario de la narrativa en la comparación entre la película (favela carioca) con la historieta (bucólico)

Podemos observar que la película es marcada por escenas que retratan eventos sociales como: intervenciones policiales en favelas (imagen 5, ítem 1), desigualdad social, problemas ambientales, etc. El número de personajes también sufre un aumento expresivo. A la corte del rey se le agregaron otros funcionarios, incluyendo agentes secretos (con el sombrero de *Disney*), policías, burócratas y mujeres seductoras que se suman a *los tipos raros* de la historia original (obispo, fantasmas, gorilas). Hay un personaje coadyuvante, una cucaracha que asume el cargo de secretaria del rey (protagonista). Para este personaje, podemos considerar la hipótesis de que su caracterización visual esté vinculada al hermano del presidente brasileño en la época, José Sarney. El aumento del número de personajes no deja de ser una intervención directamente relacionada al hecho de que la película tenga una duración mínima de catorce minutos. Si por un lado la narrativa original (historieta) es relativamente corta, se desarrolla en siete páginas, por otro, en la versión cinematográfica, requiere la construcción de nuevos núcleos dramáticos capaces de sostener la narrativa. Una vez más tenemos una situación donde dos o tres viñetas de la historia gráfica

resuelven problemas narrativos, pero en la versión fílmica requieren algunos minutos y la necesidad de recursos sonoros y hasta efectos visuales. Evidentemente, el uso de estos recursos por si solos no garantiza ningún tipo de superioridad técnica o de contenido. Por el contrario, puede servir de máscara para un vacío narrativo. Sin embargo, nos posibilita comprender que la realización de una película de animación impone un grado mayor de complejidad en la ejecución, dado el carácter industrial del lenguaje, en general involucrando equipos grandes y variados.

El cine requiere naturalmente una división del trabajo, independientemente de la escala de la producción. En cambio, en una historieta, los efectos de audio y la *dramaturgia* se resuelven dentro de un código gramatical propio (que los dibujantes construyeron a lo largo de un siglo de experimentaciones). El cine exige una diversidad de intervenciones técnicas aunque, en determinados casos, la ejerza una sola persona. Asimismo un cine fuertemente autoral exige la participación de diversos profesionales: guionistas, animadores, técnicos de audio, compositores, dobladores, artefinalistas, montadores, etc. Las historietas pueden tener un reparto de trabajo, pero también pueden ser ejecutadas por una persona con mucha más facilidad y, por esa razón, con más frecuencia. Mientras que en el caso del cine, la pieza más sencilla exigirá esa organización en equipo (con raras excepciones).

La producción de *O Reino Azul* tradujo claramente ese aspecto porque exigió un complejo trabajo en equipo para adaptar siete páginas de historieta. La presencia de diversos profesionales alrededor de una historia trae inevitablemente nuevos aportes y, en ese caso específico, la interferencia de la dirección de arte ejerció una transformación fundamental sobre la obra original cuando *nacionalizó* el espacio donde ocurre la narrativa. Ese verdadero traslado geográfico del guión original terminó constituyéndose en uno de los ejes básicos de la narrativa, desplazando la atemporalidad (aunque sólo aparente) de la fábula de la historieta a un verdadero panel de la sociedad brasilera en los años ochenta. La historieta original, como ya se ha dicho, se presentaba como un libro infantil y el reino presentaba una aparente neutralidad geográfica con algunos elementos del paisaje argentino como la fuerte dualidad entre lo rural y lo urbano, la presencia del

ganado bovino y algunas sutilezas arquitectónicas como cúpulas sobre edificios, solución coherente con el aspecto de cuento infantil que busca reforzar el terror absurdo que es la base de la narrativa.

Sabemos que la decisión de insertar, en la ambientación de la película, códigos de la cultura brasilera, como las favelas cariocas, partió desde la dirección de arte, una de las muchas funciones que la división del trabajo inherente al carácter industrial del cine impone. Esta es una parte fundamental de la producción de un dibujo animado, responsable por la *apariencia* general del film, buscando el estilo más adecuado para presentar la narrativa. Junto a la dirección general de la película, es el área donde se conducen los temas más importantes de la producción. En el caso específico de la animación, reúne funciones que en otros casos se tratarían por separado: *casting* (concepción de los personajes), escenografía, fotografía (elección de la paleta para los escenarios y los efectos de luz), figurín y hasta el diseño de objetos. Guazzelli (director de arte de la película) y Lancast Mota (animador y director de la película) decidieron reconstruir la narrativa con una escenografía basada en el paisaje brasilero. Por las mismas razones nombradas anteriormente, la durabilidad más grande de la película exigía soluciones más complejas, con un número mayor de escenas y una ambientación que involucrara el público. Una vez más, temas relacionados al cine como industria intervinieron, obligándolos a ejecutar un planeamiento previo de las condiciones en las que se daba la producción (mediante pliego y con la necesidad de una prestación de cuentas), lo que exigió que la narrativa estableciera enlaces con su público objeto. La inserción de códigos culturales brasileros, como la nacionalización de la escenografía, surgió entonces como un recurso fuerte para buscar una empatía con los espectadores. El momento cultural de la época favorecía propuestas de discusión de la realidad nacional. El autoritarismo cedía espacio a una democracia incipiente que exigía a cada momento respuestas para múltiples conflictos. La animación trabajó estos aspectos, resultando en un amplio panorama visual de la sociedad brasilera de aquél momento. El número final de treientos escenarios que la película utilizó representa claramente la amplitud de esta versión sobre la narrativa original en historieta, desarrollada en cincuenta viñetas aproximadamente. Por esas circunstan-

cias, la película terminó volcándose hacia las condiciones sociales de la época, resultando una obra abierta a las condiciones históricas que se presentaban a lo largo de los tres años de elaboración, en contraste con la historieta argentina que se refería claramente a la experiencia autoritaria de un pasado reciente. En la película, se percibe la inclusión de una escena que hace una citación directa al libro *1984* de George Orwell escrito en 1948 (imagen 6).



Imagen 6 - La película cita el Gran Hermano, de George Orwell

Esta es una típica constatación de cómo el tiempo también actúa en los dos lenguajes (visual y audiovisual) a través de la elaboración de distintas formas de organización del trabajo, que terminan por generar nuevos arreglos relacionados a la narrativa y a las opciones técnicas.

Con seguridad existen más puntos por examinar, sin embargo los límites de este texto hacen necesaria la presentación de algunas conclusiones.

Consideraciones Finales

Para realizar esta investigación sobre los procesos de traducción entre el cine de animación brasilero y una historieta argentina, basándonos en la película *O Reino Azul*, tuvimos que recurrir a los elementos que constituyen la creación y representación de esta narrativa y

repartirlos en dos etapas complementarias: (1) elemental – el reconocimiento de los códigos que componen las especificidades del lenguaje utilizado para expresar y registrar nuestras ideas, experiencias y recuerdos; (2) avanzada – la decodificación del metalenguaje implícito en las representaciones que nos llevaron a las lecturas reflexivas e interpretativas.

Consideramos que la obra de Carlos Trillo y Henrique Breccia orienta la película de *Otto Desenhos Animados* y obtiene éxito por un camino opuesto al paradigma tradicional propuesto por los modelos de *Disney Animation Studios*. En *O Reino Azul*, tenemos reyes, súbditos y una historia caracterizada por la alternancia de ritmos visuales. Es una comedia grotesca cuya única composición visual constante está configurada en el rey: sobre un fondo azul (que funciona como una codificación de la escena), su corona amarilla y chaqueta militar con insignias y medallas. Por eso, este dibujo animado se caracteriza como un cuento de hadas, pero en sentido inverso. La irreverencia y la osadía, características de las historietas argentinas, comprometidas con temas políticos, se traslada a la película mencionada. Identificamos la metáfora irónica que opta por el juego paradójico entre los códigos del lenguaje visual (evidentemente infantil) con los códigos del metalenguaje fundamentados en aspectos reales que destacan la presencia de un régimen dictatorial que promueve actos de coerción, control y censura. El mensaje implícito, que se trasmite a través del metalenguaje, está en la presencia constante de una fuerza que resiste, que encuentra maneras de subvertir el orden establecido. Por más que estas narrativas puedan asociarse a un periodo sociopolítico de la Argentina, del Brasil o de otros tantos países, aun así pueden ser actualizadas y servir como punto reflexivo atemporal para circunstancias planteadas por situaciones que involucren la transgresión de reglas, los múltiples signos de violencia, bien como la denuncia y los efectos de la ideología sobre el cuerpo.

No es difícil evocar la importancia de la *Piedra de Rosetta* para la arqueología cuando colocó lado a lado inscripciones en jeroglíficos con textos en griego (proveyendo la clave para descifrar la escrita egipcia). Guardadas las proporciones, eso demuestra la importancia de los análisis comparativos en los estudios culturales. En esta línea de racio-

cinio, podemos comprender que determinadas obras guardan en su esencia, en su contenido y protagonistas una riqueza de informaciones que no deben quedarse en silencio. Necesitan salir a la luz para alimentar nuevas lecturas, nuevas investigaciones. Este es, sin duda, el caso de *O Reino azul*, comprendidos por nosotros como un punto provechoso de intersección de culturas y lenguajes diferentes.

Referencias Bibliográficas

EISNER, Will (1999). *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3º ed. São Paulo, Martins Fontes.

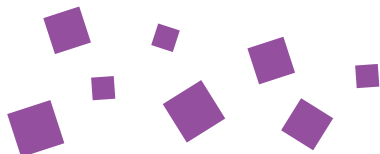
MCCLLOUD, Scott (2005): *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, M.Books do Brasil.

ORWELL, George (2007): 1984, 29ed. São Paulo, Nacional.

PANOZZO, Neiva Senaide Petry (2001): *Literatura infantil: uma abordagem das qualidades sensíveis e inteligíveis da leitura imagética na escola*. Dissertação (mestrado), Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

RAMOS, Paulo (2010). *Bienvenido, um passeio pelos quadrinhos argentinos*. Campinas, Zarabatana.

TRILLO, Carlos y BRECCIA, Henrique (1985). *El Reino Azul*, en revista *Fierro* No. 12, Buenos Aires, La Urraca.



La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:
C. Schneider - A. Macedo - E. Guazzelli Filho: "O Reino Azul y los procesos de traducción entre el
cine de animación brasileiro y la historieta argentina" Pág. 163-179, 2014
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book) - <http://www.animafestival.com.ar/forum/foro2013/>
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

