

DAR CUERPO A LA MIRADA

representaciones de lo femenino en la animación contemporánea

María Constanza Curatitoli

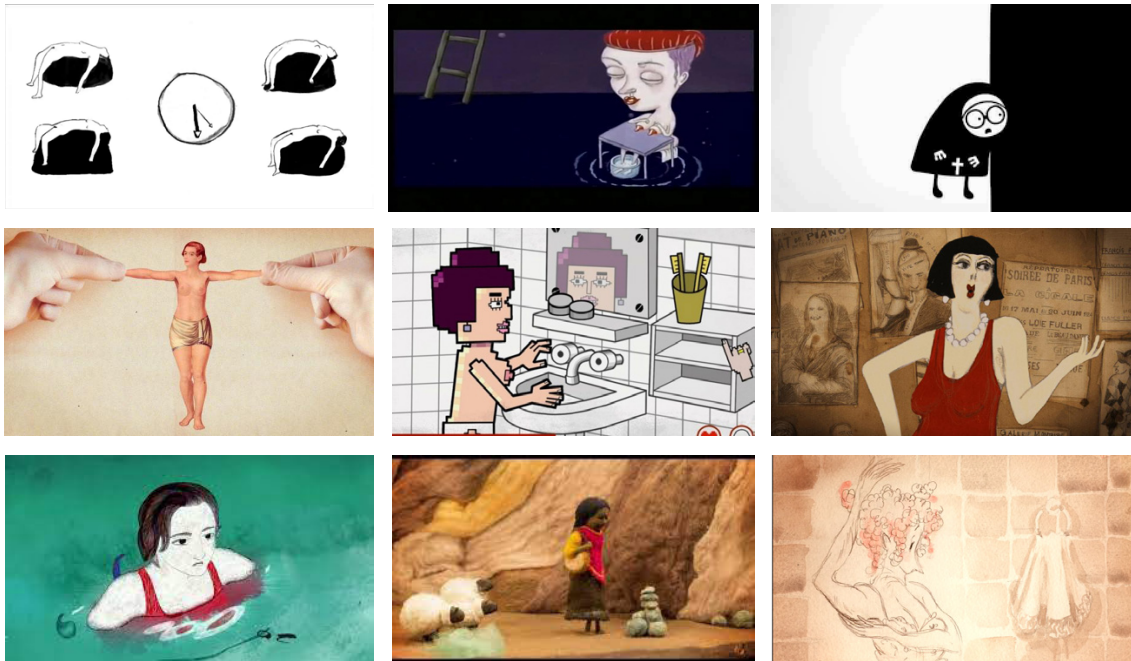
Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
coticuratitoli@gmail.com

Resumen

La animación como lenguaje, admite una multiplicidad de representaciones: cada técnica que se emplea carga consigo un cúmulo de subjetividades sobre lo que implica que algo o alguien sea corporeizado bajo algún tipo de imagen animada. Las obras que se acercan a un carácter autoral e independiente, escapando de la lógica hegemónica de producción y modos de representación, constituyen un terreno fértil de indagación sobre las distintas formas de corporeización que la diversidad de texturas e imágenes de este lenguaje proponen, encontrando la posibilidad de abordar la pregunta acerca del lugar que ocupa(n) la(s) representación(es) de lo femenino, y cuáles son las distintas formas de reivindicación de los cuerpos feminizados dentro del lenguaje animado contemporáneo.

Entendiendo que las representaciones de lo femenino a lo largo de la historia han sido configuradas en función a un carácter de objeto de deseo masculino, estableciendo los límites de las sexualidades correctas y normalizadas, el fenómeno de emancipación de los cuerpos que el contexto socio-histórico pone en agenda, habilita la pregunta sobre las imágenes de lo femenino que desde la animación se construyen, con la intención de poner en dialogo las múltiples subjetividades de las autoras con las posibilidades expresivas que el lenguaje permite.

Palabras clave: animación, representación, femenino, cuerpos



1- *El dominio de las piedras* (Dir. Estefanía Clotti, 2017) • 2- *El carnaval de los animales* (Dir. Michaela Pavlatova, 2006) • 3- *Lapsus* (Dir. Juan Pablo Zaramella, 2007) • 4- *Supervenus* (Dir. Frédéric Doazan, 2013) • 5- *Gamer Girl* (Dir. Irena Jukic Pranjic, 2016) • 6- *Kiki de Montparnasse* (Dir. Amélie Harrault, 2013) • 7- *Mon Homme (poulpe)* (Dir. Stéphanie Cadoret, 2016) • 8- *Doña Ubenza* (Dir. Juan Manuel Costa y Agustín Touriño, 2015) • 9- *Guida* (Dir. Rosana Urbes, 2014)

La animación y su capacidad para construir realidades

Actas del VI Foro Académico Internacional sobre Animación -ANIMA 2019-

Curatitoli, María Constanza: "Dar cuerpo a la mirada: representaciones de lo femenino en la animación contemporánea." - Pág. 87 - 102, 2021

ISBN 978-950-33-1612-2 (E-Book)

<https://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/faia-foro-academico-internacional-sobre-animacion/>

Introducción

Para que el cine de animación de a lugar, son necesarias múltiples operaciones -previas a la puesta en cámara- de percepción, figuración, imaginación y materialización, que permitan transmutar desde un espacio ¿plano? ¿infinito? ¿blanco? ¿negro? al universo espacio-temporal en el que toma cuerpo una imagen animada. La animación, como lenguaje, admite una multiplicidad de representaciones: cada técnica que se emplea carga consigo un cúmulo de subjetividades sobre lo que implica que algo o alguien sea corporeizado mediante la puesta en escena. De este modo, se inserta en la imagen animada lo que W.T.J. Mitchell entiende como una retórica de las imágenes: un estudio sobre “lo que las imágenes dicen” y otro sobre “lo que hay que decir sobre las imágenes” (2016:22).

Rescatar este carácter de diversidad y multiplicidad que emerge de las obras de animación, resulta uno de los pilares fundamentales del rol que ocupan los Festivales de Cine de Animación en tanto agentes visibilizadores dentro del campo del arte. Una de las dimensiones a destacar de los circuitos de Festivales de animación, es la posibilidad de poner en circulación las obras más destacadas del campo (Álvarez Sarrat, 2011:49), revelando un amplio y heterogéneo abanico de propuestas, desde las más comerciales hasta las íntimamente personales, experimentales y alternativas, que no encontrarían fácilmente cabida en otros circuitos más tradicionales y masivos.

En la actualidad, en Argentina, la actividad se concentra principalmente en cinco Festivales de alcance internacional: Festival Internacional de Cortos de Animación Cartón; Festival Internacional de stop motion Our Fest; Festival Internacional de animación, videojuegos y arte digital Bit Bang; Festival de Cine de Animación Latinoamericano Anima Latina; y Festival Internacional de Animación de Córdoba Anima.

Para el presente trabajo se revisa, a modo retrospectivo, ciertas imágenes que emergen del Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA¹.

1. ANIMA, es un evento cultural de periodicidad bianual, destinado específicamente al arte y técnica de la animación. El evento, de carácter académico y cultural, es organizado por el Centro Experimental de Animación (CEAn) de la Universidad Nacional de Córdoba, constituyéndose en uno de los Festivales más relevantes de América Latina.

La elección del corpus de cortometrajes animados radica en la posibilidad de realizar una lectura de los mismos desde un doble rol de gestión/investigación; desde la actividad de gestión y programación de pantallas en Festivales de Cine, cabe la pregunta acerca de las tipologías y representaciones que allí tienen lugar. Dicha pregunta, que no debe dejarse nunca de lado, aumenta su espesura y revela nuevas aristas cuando es puesta en juego con sus condiciones coyunturales. Resulta interesante entonces, realizar una lectura transversal a sus ediciones para vislumbrar a qué representaciones sobre lo *femenino* se ha dado a lugar, y repensar cuáles son las posibilidades que, como agentes dentro del campo del arte, brindan estas pantallas para reflejar las transformaciones del campo histórico y social.

Diversidad de imágenes/diversidad de pantallas.

La decisión de tomar este recorte se dispara a partir de la invitación, en carácter de integrante del equipo de producción y programación del Festival ANIMA, por parte de un incipiente espacio de cineclubismo de la ciudad de Córdoba para realizar la curaduría de un ciclo específico sobre cine de animación; dentro del ciclo, se programa una muestra titulada: “Animación de autor: poéticas de lo femenino”. Pensar las pantallas emergentes como formadoras de públicos invita a recuperar imágenes depositadas en los archivos de los catálogos², a fines de ponerlas nuevamente en circulación y diálogo; de este modo, cada acción de visibilización y exhibición trae consigo una nueva recepción conforme al vínculo establecido entre tres factores: *los contenidos* (las obras), *el espacio de las pantallas* (Festivales, muestras, cineclubes), y *el contexto* (¿son leídas de igual modo las obras a lo largo de los años? ¿son leídas de igual modo las obras en diálogo con otras?).

A partir de la instancia de curaduría, programación y exhibición de la muestra “Animación de autor: poéticas de lo femenino”, se desencadenan dos

2. En los Festivales de Cine, el catálogo resulta el documento-objeto capaz de guardar las memorias de lo que, en un modo efímero, transcurre por las pantallas de cada edición. Revisitados a lo largo del tiempo, constituyen un valioso documento de las imágenes de una época, al tiempo que actúan como base de datos para programadores o espectadores curiosos que deseen retomar algunos visionados o indagar en ciertas obras y filmografías.

acontecimientos relevantes que trascienden la instancia de *pantalla* y da lugar a nuevas problematizaciones:

a) La acción de programar distintas obras que habían circulado por el Festival Anima y aún no habían dialogado entre sí, dispone un nuevo mapa de imágenes -a modo de atlas warburgiano- que invita a repensar las representaciones imagéticas que abordaron *lo femenino* a lo largo de la última década.

b) La puesta en pantalla de estas imágenes abre al público el espacio para la reflexión, intercambio y debate, del cual se suscitan interrogantes y problematizaciones en torno a las representaciones que en pantalla se definen y su relación con el contexto socio-histórico en que las mismas son puestas en juego. De ello se rescata, además, el valor de los espacios cineclubistas y los Festivales como refugio y bastión de imágenes plurales, múltiples y diversas, capaces de fisurar los regímenes representacionales (Arancibia, 2014:140) instituidos y hegemónicos.

Entendiendo que las representaciones de lo femenino a lo largo de la historia han sido configuradas en función a un carácter de objeto de deseo masculino, estableciendo los límites de las sexualidades correctas y normalizadas (Giunta, 2018:14), y tomando la noción que Giunta rescata de Maura Reilly acerca del mundo del arte como “predominantemente blanco, euronorteamericano, heterosexual y, sobre todo, de sexo masculino” (2018:36), el fenómeno de emancipación de los cuerpos que el contexto socio-histórico pone en agenda habilita la pregunta sobre las imágenes de lo femenino que desde la animación se construyen, con la intención de poner en dialogo las múltiples subjetividades de las autoras con las posibilidades expresivas que el lenguaje permite.

Las obras audiovisuales de animación que se acercan a un carácter autoral e independiente -escapando de la lógica hegemónica de producción y modos de representación-, constituyen un terreno fértil de indagación sobre las distintas formas de corporeización que la diversidad de texturas e imágenes de este lenguaje proponen, encontrando la posibilidad de abordar la pregunta acerca del lugar que ocupa(n) la(s) representación(es) de lo femenino, y cuáles son las distintas formas de reivindicación de los cuerpos feminizados dentro del

lenguaje animado contemporáneo. Bajo esta premisa inicial, la selección de obras para poner en diálogo queda conformada de la siguiente manera³:

- El dominio de las piedras – Dir. Estefanía Clotti (Santa Fe – 2017 – 6´ - 2D)

Sinopsis: Un grupo de mujeres viven en una isla sometidas por unas manos negras de piedras. Para liberarse ellas deben romper las pesadas rocas que llevan sobre sus espaldas y revelarse contra el régimen establecido.

- El carnaval de los animales – Dir. Michaela Pavlatova (República Checa – 2006 – 9´ - 2D)

Sinopsis: Se reivindica la fantasía y el deseo sexual de manera divertida e irreverente.

- *Lapsus* – Dir. Juan Pablo Zaramella (Buenos Aires – 2007 – 3´ - Cut Out)

Sinopsis: Una monja curiosa de aventura sobre su lado oscuro.

- *Supervenus* - Dir. Frédéric Doazan (Francia – 2013 – 3´ - Cut Out)

Sinopsis: Un cirujano plástico está creando en tiempo real a la nueva diosa de la belleza.

- *Gamer Girl* – Dir. Irena Jukic Pranjic (Croacia – 2016 – 9´ - 2D)

Sinopsis: Esta película es un juego de ordenador. Las posibilidades programadas y limitadas proporcionan el telón de fondo contra el que Lily está tratando de luchar por el amor de su vida.

- *Kiki de Montparnasse* – Dir. Amélie Harrault (Francia – 2013 – 14´ - 2D Mixta)

Sinopsis: Kiki de Montparnasse ha sido la musa infatigable de los grandes pintores vanguardistas de comienzos del siglo XX. Testimonio único el de Montparnasse resplandeciente, Kiki va a deshacerse de su estatus de simple modelo para convertirse en reina de la noche, pintora, dibujante para la

3. La ficha técnica y sinopsis corresponde a la información publicada en los catálogos oficiales del Festival Internacional ANIMA de sus ediciones: 2007, 2009, 2013, 2015 y 2017, a excepción de los cortometrajes *El dominio de las piedras* y *Supervenus*, que no formaron parte de la Selección Oficial.

prensa, escritora y cantante de cabaret.

- *Mon Homme (poulpe)* – Dir. Stéphanie Cadoret (Francia – 2016 – 9' - 2D)

Sinopsis: Una joven se va a casa. Se desnuda, se pone un traje de baño y se hunde en las profundidades del agua sumergida en su apartamento. Poblada por una flora acuática barroca, la casa se convirtió en el ecosistema de su cónyuge: un pulpo.

- *Doña Ubenza* – Dir. Juan Manuel Costa y Agustín Touriño (Córdoba – 2015 – 4' - Stop Motion)

Sinopsis: La pastora lleva sus ovejas a lo alto de la montaña en busca de un momento especial. Doña Ubenza vive en todas las mujeres de esta tierra. Era una mujer de la puna salteña; pastora, hilandera, tejedora, trabajadora de la sal.

- *Guida* – Dir. Rosana Urbes (Brasil – 2014 – 12' - Dibujos)

Sinopsis: Guida trabaja en el archivo desde hace 30 años. Su rutina cambia cuando ve un aviso en el diario sobre clases de dibujo.

La selección de estos cortometrajes agrupados, visionados y analizados bajo un nuevo eje temático, habilitó en primer momento la pregunta acerca de las distintas representaciones de lo femenino que la animación permite, para dar paso al interrogante sobre el modo y las formas en que pueden ser representadas las distintas femineidades a través del lenguaje animado. Se entiende que complejizar y pluralizar la pregunta, abre el paso a una mirada más sensible y menos totalizadora, donde la(s) respuesta(s) será(n) tan amplias como mutantes, conforme a la interpretación de la obra y su relación a los estilos, estéticas y modos de producción, como así también con las condiciones coyunturales en que las mismas son puestas en circulación.

Es indudable que un primer aspecto íntimamente ligado a las posibilidades de construcción y visibilización de nuevas expresiones y representaciones dentro del campo artístico, es el inherente a la accesibilidad por parte de artistas percibidas mujeres a los espacios más o menos consagrados de la

escena⁴. Sin embargo, ese factor no sería el único delimitante a la hora de concebir la obra bajo una relación intrínseca arte-feminismo: no todas las artistas mujeres buscan realizar obras de arte feminista, y no necesariamente se corresponden con prácticas y militancias feministas las obras que buscan una crítica a ciertos modelos canónicos y hegemónicos de representación. Dicho esto, al momento de elegir el corpus de imágenes se presentan algunos casos paradigmáticos en tanto no son obras dirigidas por artistas mujeres, sin embargo resultan invaluable en lo que a exploraciones temáticas, técnicas y representacionales se refiere⁵.

La imagen, ese refugio de lo íntimo

Las representaciones que de este corpus de imágenes se desprenden, adquieren la particularidad de ser materializadas en pantalla mediante una amplia diversidad de técnicas que responden a las “imágenes de la imaginación” de sus autores y autoras e imprimen, mediante el trazo, la textura y el movimiento, los rastros y las huellas de las sensibilidades de la mirada de/desde/hacia las feminidades que evocan. De este modo, se evidencia una *equivalencia entre el dibujo y el pensamiento* (Álvarez Sarrat, 2011:47), estableciendo una íntima relación entre el modo de ver, lo narrado y lo materializado en imagen. Recuperando a Álvarez Sarrat, “línea, trazo, gesto, contorno, forman parte de un vocabulario percibido mediante el recorrido de la mirada, que nos habla de la expresión personal enfrentada al método colectivo” (2011:47).

4. Respecto a la problemática de la accesibilidad de artistas mujeres en el campo del arte, recomendamos Giunta, Andrea (2018) *Feminismo y arte latinoamericano. Historias de artistas que emanciparon el cuerpo* Cap. 1: “Arte, feminismo y políticas de representación”. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores. La autora realiza un recorrido por la historia del arte realizada por artistas mujeres desde la década del 70 en América y Europa; en la investigación resulta llamativa, y a la vez desafiante, la invisibilización de artistas mujeres dentro del campo de la animación, lo que empuja a continuar la labor investigativa para dar cuenta de las problemáticas latentes en dicho campo, y que aún no han sido del todo reveladas.

5. Se trata de los cortometrajes *Lapsus* (Juan Pablo Zaramella), *Supervenus* (Frédéric Doazan) y *Doña Ubenza* (Juan Manuel Costa), donde la potencia de sus personajes femeninos (una monja que se rebela a Dios, un cuerpo femenino modificado hasta el límite del artificio para alcanzar los cánones de belleza hegemónica y una coplera de la puna que visibiliza la fuerza del trabajo y sus prácticas culturales) buscan desafiar las representaciones dominantes acerca de los cuerpos, los deseos y el deber-ser.

Ahora bien, ¿es posible adjudicarle al trazo y la textura, la carga sensitiva y distintiva de una imagen que busca alejarse de las producciones de sentido propias de las representaciones hegemónicas? Resulta interesante rescatar algunas reflexiones y caracterizaciones acerca del arquetipo propio del cine de animación del modelo industrial y hollywoodense, y observar como ellas denotan un tipo de representación sobre las feminidades que se ubica en las antípodas de nuestro objeto de estudio. Entre las definiciones que acerca Diego Fiorucci (2011) sobre diseño de personajes, advierte los rasgos comunes que presentan los personajes femeninos en el cine de animación de estilo *cartoon* de Hollywood:

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. (...) En las mujeres corpulentas, gordas, flacas, viejas o simplemente feas, es decir, que escapan a los modelos de belleza, (...) no son las estructuras de base las que las distinguen de los hombres de igual fisonomía o edad sino los accesorios (2011:148).

Aquí podemos distinguir la estrecha relación entre los modelos clásicos y hegemónicos de representación con un tipo de identidad visual asignada a las feminidades íntimamente ligada a: a) el carácter de acompañamiento o partenaire del par masculino (es decir, el personaje como sujeto dramático principalmente es pensado en términos de un sujeto masculino); b) el valor de las feminidades puesto en la erotización de los cuerpos y c) el fuerte carácter hegemónico de los cánones de belleza que jerarquiza “los buenos cuerpos” (curvos, sensuales, esbeltos) respecto a los “feos, gordos, viejos y/o malos” (curiosamente poniéndose aquí una misma escala de valores para estas cualidades, todas ellas como poseedoras de un carácter de descarte).

Desarticular estas identidades imagéticas asociadas a las feminidades, implica apropiarse de recursos narrativos y materiales para construir, desde el cine de animación, otras imágenes posibles, aquellas capaces de abrir el juego a la heterogeneidad, el detalle y la singularidad. De este modo, nos animamos a conjeturar que, mediante los films que componen el objeto de estudio, sería

posible establecer una relación íntima entre el tipo de representación y los recursos materiales que para ello se emplean, constituyéndose el estilo y la técnica, en valores fundamentales e indisociables para la lectura completa de una obra.

Apropiarse de la técnica y las materialidades para convertirlas en bastión de un modo de mirar a partir de un modo de animar, habilita un dialogo indisociable entre formas y contenido, entre materia y mensaje; de este modo, podemos distinguir una fuerza opresora de las figuras de color negro en *El dominio de las piedras*: las piedras sobre las espaldas de las mujeres; la mano que penetra, ordena y dispara; las agujas del reloj que determinan el correr de un tiempo “productivo”. Cuando en las figuras el color negro se torna sólido, adviene en forma monstruosa la opresión; cuando las formas dibujan una línea de resistencia ante las piedras, la imagen muta en (diversos) cuerpos blancos de mujeres que se rebelan, se acompañan y se liberan.

Explorando los límites de una *iconografía sexualizada* (Giunta, 2018:44), la transmutación morfológica de los cuerpos en *El carnaval de los animales* posibilita explorar las transformaciones corporales de un modo explosivo, resaltando una revolución hormonal que irrumpe de formas impensadas. Crecen desenfrenadamente senos, penes, vellos y fluidos, danzando y reproduciéndose hasta ocupar la totalidad de la pantalla, nublando la vista e imposibilitando ver más allá de lo que ocurre con/en los cuerpos. Las formas desproporcionadas dan cobijo a deseos irrefrenables, dejando en evidencia la exploración en un *sentido afirmativo de la sexualidad* (Giunta, 2018:45), acompañado de fuertes dosis de humor, acidez, ironía y erotismo.

Apropiarse del humor y la ironía para poner en crisis un modelo de representación vetusto le permite a *Lapsus* condensar, en tres minutos, la potencia del discurso encarnado en el personaje de una monja y su relación culposa con la rebeldía. Desde su puesta en escena, la simplicidad del trazo, la bidimensionalidad y la dualidad blanco-negro como únicos espacios habitables dialogan con la lucha primitiva que se establece entre el deseo y el deber ser. Dentro de esta dualidad se distingue una connotación diferente en el uso del color respecto a *El dominio de las piedras*: mientras el blanco se encuentra relacionado a los dogmas y mandatos, el espacio generado mediante el color

negro se presenta como el lado oscuro atractivo y fascinante, asociado a la ruptura con las normas y el lugar donde habita el placer.

Bajo estéticas visuales muy diferentes entre sí, *Supervenus* y *Gamer Girl* problematizan sobre los cánones y mandatos, tanto físicos como sociales, exacerbados hasta un punto de alienación tal, que el próximo paso no es otro que la destrucción. Utilizando la técnica de animación con recorte, y partiendo de un antiguo libro de anatomía como el objeto-espacio que legitima las prácticas quirúrgicas sobre la protagonista, *Supervenus* revisa críticamente la noción de imagen normalizada del cuerpo femenino, realizando brutales modificaciones que ponen en valor el artificio como norma. El recorte como técnica, dialoga íntimamente con el recorte y collage sobre los cuerpos, manipulando, reemplazando y superponiendo volúmenes y formas hasta la total destrucción del original.

Desde una concepción lúdica y con una reminiscencia a la estética de *videojuegos de 8 bits*, *Gamer girl* muestra a una mujer víctima de acciones y decisiones automatizadas luego de convertirse en esposa y madre de familia, ejecutadas por un espectador/jugador dueño de su devenir. La obra reproduce críticamente el estereotipo de mandatos, roles sociales e las inequidades de género tanto en el ámbito privado (su deber ser respecto al matrimonio y la maternidad) como laboral (el jefe de la protagonista es hombre, la empleada cajera del supermercado es mujer), sin dejar espacio posible para escapar de la alineación.

La mixtura en el trazo también puede dar cuenta de las complejidades en la representación, brindando la posibilidad de acompañar dramáticamente distintas tensiones en, por ejemplo, el relato de una historia de vida. *Kiki de Montparnasse* recupera un relato en primera persona, refugiándose en el trazo del lápiz sobre el papel, en la textura del boceto y el cuaderno personal. El trazo inseguro de la infancia, a modo de recuerdo borroso, comienza a definirse a medida que los recuerdos son más recientes, dando lugar al color mediante tintas acuareladas (sosteniendo un estilo *vintage* con reminiscencias a la década del 20') que, con el correr de los años en el relato, ganan en saturación. Se distinguen las mujeres "refinadas" con rostros lánguidos, apáticos y pálidos, de las mujeres bohemias y fatales, de rostros rozagantes,

cuerpos voluptuosos, vestuarios y maquillajes recargados. Las diferencias de trazo, texturas, iluminación y materialidad de los dibujos separan el universo diegético de Kiki, de las representaciones de los cuadros para los que posa. Se percibe una transformación del porte y las formas corporales de *Kiki* con el correr de los años: aquella *femme fatale* de la juventud, da paso a una atractiva mujer de curvas redondeadas y pronunciadas, que utiliza vestuarios y maquillajes más sobrios y discretos, aunque siempre elegantes. Sobre el fin del relato, el empleo de la rotoscopía recupera las huellas del cuerpo físico, aquel que fue figurado e ilustrado por las más diversas y exquisitas técnicas. La rotoscopía refleja los movimientos pausados, el cuerpo encorvado y un gesto cansino, embebido en la nostalgia de visitar una fascinante historia de vida.

El uso del color en la imagen también imprime rasgos de identidad e intimidad revelada; en una suerte de pacto de complicidad con lo que sucede puertas adentro -el hogar como reflejo de lo privado-, el espacio subacuático es el escenario de *Mon Homme*, donde una imagen acuarelada nos transporta a las profundidades de los deseos de su protagonista. Por otra parte, una imagen que funde las texturas y materialidades propias del universo que representa – el fieltro y los colores saturados como protagonistas de toda la puesta en escena- permite a *Doña ubenza* establecer una íntima relación entre forma y contenido, para relatar el recorrido de una pastora de la puna que, gracias al canto de su voz al viento, se eleva hasta el cielo.

En relación a los rasgos de identidad que emergen de los autorretratos femeninos animados, María Lorenzo Hernández destaca la *reivindicación del cuerpo natural de la mujer, de todas las edades y formas, subvirtiendo los estereotipos de belleza impuestos por la moda* (2011:19). Junto a ello, se observan distintas modalidades de transferencia de las propias animadoras al cuerpo del film; estos rasgos son completamente identificables en el cortometraje *Guida*, junto a una liviandad en el trazo del dibujo que acompaña los movimientos libres de la protagonista. Con cierta nostalgia, *Guida* deja atrás la estructura y el agobio de la cotidianidad y su vida laboral, descubriendo su libertad a través de la experiencia y conciencia de su cuerpo y la relación con el nuevo tiempo por venir. El re-descubrimiento de su identidad se encuentra

mediado por la mirada, tanto de las otredades como de la propia; en esa diversidad de ojos que la miran, irrumpe en escena un autorretrato de la propia directora, complejizando el juego de miradas entre autora-personaje y dejando abierta la pregunta sobre si es acaso Guida un intento de la autora de mirarse a sí misma. *Guida* puede ser mil mujeres. *Guida* puede ser todas las mujeres que quiera ser, según como ella decida mirarse.

Nos encontramos entonces con un complejo entramado de figuraciones y representaciones a la hora de intentar categorizar o definir este corpus de imágenes; si algo puede caracterizarlas en su conjunto es la apertura a la heterogeneidad y el foco sensible en las singularidades, dando lugar a *atmósferas generizadas* que, en términos de Kratje:

contienen un repertorio frondoso de figuraciones del deseo como condición para la creación de nuevos posicionamientos subjetivos: viajes, juego, erotismo, itinerancias. Estos motivos se plasman desde perspectivas sensibles al género, tanto sexual como textual, ya que las atmósferas desarman el orden compacto de las formas cinematográficas: a la clásica virtud de una economía de recursos contraponen la multiplicación de climas, paisajes, estados de ánimo dispersivos, insignificantes, desencadenados o incluso resistentes al argumento vertebrador (2018:28).

Consideramos entonces, que es necesario rescatar la potencia de las obras que ponen en valor el *espacio para la creación* en que son materializadas estas sensibilidades y climas generizados, como así también la habilitación de espacios de *exhibición* que abran el juego a la multiplicidad y heterogeneidad de imágenes. Respecto a ello, entendemos que no basta con mostrar y poner en escena lo *invisible*, sino que es necesario repensar el valor de/sobre las figuraciones de lo femenino dando lugar a un verdadero corrimiento de la mirada.

A modo de cierre

En relación a sus técnicas y modos de hacer, estos cortometrajes se presentan como un espacio de exploración tanto de sus materialidades -aquellas que dan cuerpo a su existencia-, como a sus modos de mirar y narrar experiencias. Podemos sostener que se pone en valor el lugar de la enunciación de estas feminidades, haciendo frente y resistencia a las miradas homogeneizadoras

y hegemónicas con que las mismas han sido abordadas a lo largo de la historia. Entendemos que desprender al cine -particularmente de animación- de la mirada objetivante patriarcal, esconde la potencia de poder liberar múltiples representaciones y diversidades experienciales, desencadenando en nuevas imágenes que breguen por la constitución de otro posible universo de subjetivaciones, que cargue consigo el peso y la espesura del contexto histórico social y político en el que son gestadas.

Bibliografía:

ÁLVAREZ SARRAT, S. (2011). Animación, el medio contaminado. Dibujo, Pintura y Cine. En Garzón, C. y González, A. (Comp.) *Señas de identidad: reflexiones sobre el arte de la animación. Actas del 1º Foro Académico sobre Animación. V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA'09*. Villa María: Eduvim.

ARANCIBIA, V. (2014). Confrontaciones distributivas en el campo audiovisual. Hacia la construcción de visibilidad(es) de la diversidad. En Alejandra Pía Nicolosi... [et.al.]; compilado por Alejandra Pía Nicolosi *La televisión en la década kirchnerista. Democracia audiovisual y batalla cultural*. 1a ed. Bernal. Universidad Nacional de Quilmes.

FIORUCCI, D. (2011): El diseño de personaje. En AAVV; Rodríguez Jauregui, P. (Comp.) *Haciendo dibujitos en el fin del mundo, el libro de la escuela para animadores de Rosario*. Municipalidad de Rosario. Rosario.

GIUNTA, A. (2011). *Escribir las imágenes: ensayos sobre arte argentino y latinoamericano*. 1a. ed. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores.

GIUNTA, A. (2018). *Feminismo y arte latinoamericano*. 1a. ed. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores.

GONZÁLEZ, X. (2020). Tres definiciones en suspenso sobre una imagen latente: El cine, las mujeres y el proyecto de un nuevo sujeto de la mirada en *Revista Digital DocuDAC, Dossier "Miradas insumisas"*. ISSN Nº 2545-7306. Consultado el 09/03/2020. URL: <http://revistadocudac.com.ar/es/dossier-tres-definiciones#autor>

KRATJE, J. (2018). Atmósferas generizadas. Sobre algunas apropiaciones teóricas de las nociones de Stimmung e idiorritmia para el estudio del cine en Caiana. *Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. N° 12 | Año 2018 en línea desde el 4 julio 2012. URL: http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=311&vol=12

LORENZO HERNÁNDEZ, M. (2011). Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo. En Garzón, C. y González, A. (Comp.) *Señas de identidad: reflexiones sobre el arte de la animación. Actas del 1º Foro Académico sobre Animación. V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA'09*. Villa María: Eduvim.

MITCHEL, W.J.T. (2016). *Iconología. Imagen, texto, ideología*. 1a. ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Capital Intelectual.

RICHARD, N. (2008). *Feminismo, género y diferencia(s)*. Santiago de Chile. Palinodia.

Videofilmografía:

CADORET, D. (Directora) (2016). *Mon Homme (poulpe)* [tráiler]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=BW46A2fYzrk>

CLOTTI, S. (Directora) (2017). *El dominio de las piedras* [Cortometraje]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bCGE0swHx4I>

COSTA, J.M. y TOURIÑO, A. (Directores) (2015) *Doña Ubenza* [Cortometraje]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kEhdZ1xd3Fc>

DOAZAN, F. (Drector) (2013). *Supervenus* [Cortometraje]. Recuperado de: <https://vimeo.com/313814996>

JUKIC PRANJIC, I. (Directora) (2016). *Gamer Girl* [Cortometraje]. Recuperado de: <https://vimeo.com/183449986>

María Constanza Curatitoli | FAIA - ANIMA2019: 87 - 102

HARRAULT, A. (Directora) (2006) *Kiki de Montparnasse* [Tráiler]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=L-knKIVFpFg>

PAVLATOVA, M. (Directora) (2006). *El carnaval de los animales* [Cortometraje] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GgqqToG5Lww>

URBES, R. (Directora) (2014). *Guida*. [Cortometraje]. Recuperado de: <https://vimeo.com/319125223>

ZARAMELA, J. P. (Director) (2007). *Lapsus*. [Cortometraje]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UWMyFkvL84E>