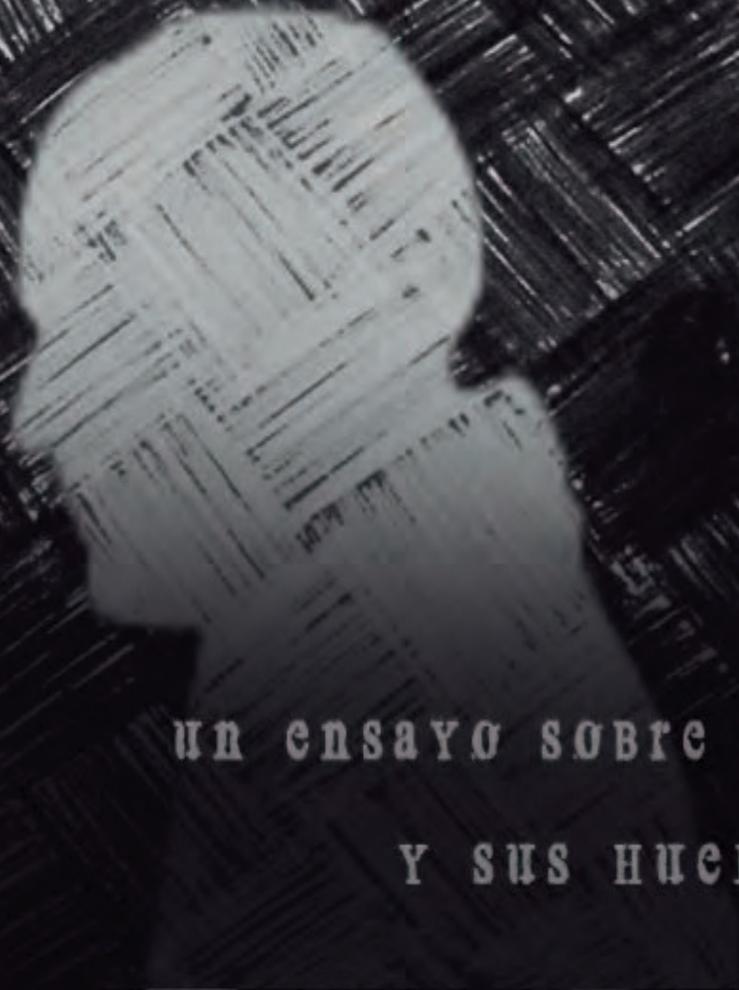


í n c o n c l u s o



un ensayo sobre el tiempo

y sus huellas



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Artes Audiovisuales

INCONCLUSO

*Tesis de la Licenciatura en Artes Audiovisuales
Con Orientación en Realización*

Tema: La imagen- síntesis
Tesista: Noelia B. Meza
Legajo: 61306/1
Contacto: nbmeza@hotmail.com
Director de Tesis: Gustavo Provitina

-2018-

ABSTRACT

El cortometraje “Inconcluso” narra los últimos días de Antonio, un hombre de edad avanzada, que en su soledad se ve constantemente invadido por los recuerdos, la nostalgia y el profundo dolor que le provoca la ausencia de su esposa.

El audiovisual busca explorar el concepto de “imagen síntesis”, la capacidad de las imágenes intervenidas y animadas para describir el mundo interno del personaje, redefiniendo los límites de la imagen fotográfica.



ÍNDICE

1. FUNDAMENTACIÓN.....	4
2. CONCLUSIÓN.....	13
3. IMÁGENES DE REFERENCIA.....	14
4. BIBLIOGRAFÍA.....	15
5. FILMOGRAFÍA.....	16
6. ANEXO.....	17



Fundamentación

“(…) para hablar de las cosas que uno quiere connotar como reales, estas cosas tienen que parecer reales. Lo ‘completamente real’ se identifica con lo ‘completamente falso’. La irrealidad absoluta se ofrece como presencia real”

Umberto Eco, 1986

“La estrategia de la ilusión”, Parte I: Viaje a la Hiperrealidad

Motivación

Inconcluso, es el primer cortometraje que produje de forma integral como realizadora y como tesis de grado de la Licenciatura en Artes Audiovisuales con Orientación en realización de la Facultad de Bellas Artes. Comenzó a gestarse a partir de la reflexión sobre un tema universal recurrente en el cine pero abordado desde perspectivas de lo más disímiles e interesante: la muerte.

El protagonista del cortometraje, Antonio, es un hombre de edad avanzada cuya vida cotidiana se ve asediada constantemente por los recuerdos de tiempos felices y la profunda nostalgia. La ausencia de su esposa le provoca un dolor tan grande que le impide avanzar en su vida. Antonio teme y sufre profundamente. Sabe que lo mejor de su vida ha pasado y siente que algo malo se acerca: un tormento y una amenaza inminente.

La elección de este tema no es azarosa sino que parte de una realidad observada en mis abuelos. A partir de la pérdida de uno de ellos cuando era pequeña, he observado los cambios profundos que esto acarreó en sus seres queridos, principalmente en su compañera de vida, mi abuela. Los efectos del tiempo hicieron que para ella los años pasaban más lento, dejaron de existir el día y la noche, los sueños la atormentaban, sus actividades cesaron, la edad hacía cada vez estragos mayores e irreversibles en su cuerpo, cada objeto y situación traía de vuelta el recuerdo de su compañero, más vivo que nuca.

La construcción del personaje de Antonio, en *Inconcluso*, se basa en muchos de estos rasgos que pude observar y que pude contrastar con experiencias de otras personas en situaciones semejantes. Se inició una investigación haciendo énfasis en las imágenes, las ideas y los sentimientos que se hacen presentes de

forma reiterada en la mente de las personas de edad avanzada que atraviesan pérdidas o que están llegando al final de su vida. De esta manera se busca explorar la fragilidad tanto física como psicológica del personaje de Antonio en primera persona. Creo que el potencial de este tema nace tanto de la universalidad del mismo como de la particularidad con el que puede ser narrado este estado mental. Para desarrollarlo decidí no anclarme en las acciones cotidianas narradas sino, hacer una exploración de las profundidades más oscuras e impenetrables del personaje, valiéndome de recursos plásticos elegidos para tal fin y de la animación digital.

Recursos Narrativos: la imagen síntesis

Inconcluso, fue concebido como un cortometraje de ficción que combina imagen registrada con otras animadas digitalmente, pensado para un público adulto. En el mismo se parte de una situación que puede parecer pequeña y cotidiana, como el encuentro de Antonio con un libro de bocetos y lo que eso desencadena. El cortometraje busca vincular al espectador con este mundo interno de Antonio, a partir de la exploración de la paleta expresiva que despliega la imagen digital y el fácil acceso a herramientas para la animación y la intervención, con fines narrativos. Al respecto, Leila Fabiana Pérez (2016), define esta mixtura con el nombre de *cineanimación* y explica “Con el surgir de producciones de *cineanimación* se desplaza el concepto de cine-grabación asociado a la analogía del movimiento con origen fotográfico a una concepción más ligada al dibujo, a la pintura; más que a la indicialidad, a la iconicidad”¹. Con esto, lo que describe Pérez es el potencial de la manipulación cuadro a cuadro, propio de un proceso multidisciplinario que amplía la posibilidad expresiva. En *Inconcluso*, las imágenes fueron intervenidas no para lograr efectos que se camuflen o aspiren al realismo, sino que se explicita la intervención teniendo como fin el acercamiento a la psiquis del personaje.

Para esquematizar, Antonio expresa su angustia y sus miedos en tres planos o niveles unidos por el recurso del montaje paralelo. Por un lado, el nivel de la

¹ Pérez, L.F. (2016): “Cineanimación, videojuego y digitalización” en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. 1ra ed. Buenos Aires. 2016. Imago Mundi.

cotidianeidad, el cual es el menos intervenido digitalmente. En el mismo se puede comprender como Antonio habita los espacios de su hogar, se pueden reconstruir puntos de su historia a través de su relación con los objetos: como el cuaderno de bocetos y demás piezas deterioradas. De igual manera, se buscó acercar al espectador a la concepción de tiempo del personaje, representada con un objeto en particular, un reloj que jamás avanza aunque en principio parezca que sí lo hace. *(Imagen 1)*

Por otro lado, se desarrolla el nivel de los sentimientos, es decir, la representación que tiene Antonio de sí mismo y de su estado anímico. Este nivel fue trabajado digitalmente fotograma a fotograma, con el fin de narrar el conflicto interno en el que se debate Antonio tomando decisiones sobre la plástica de la imagen orientado a lo sensorial y llamando a una interpretación orientada por parte del espectador. *(Imagen 2)*

Finalmente, se recurre a la animación pura para la vía o el nivel mental, la cual se mezcla cada vez más con el nivel cotidiano a medida que Antonio se ve invadido por sus fantasmas. En este nivel es dónde se exploran las formas puras de la narración, la expresión a través de la plástica de la imagen y el movimiento. *(Imagen 3)*

El libro “Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras” de Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (2016), fue un guía crucial a lo largo del desarrollo del cortometraje y permite reflexionar sobre la exploración de los horizontes de un cine narrativo dominante. En su introducción, describen la necesidad de repensar las posibilidades de la imagen a partir del desarrollo de narraciones paralelas que se acercan a una vía experimental y animada, vías que desde la llegada de las vanguardias prescinden del relato y la figuración. En este sentido, el guión del cortometraje inicialmente fue construido desde una base en la que encontramos al personaje en un entorno identificable como su hogar, desarrollando acciones que disparan otros mundos que se alejan de una construcción espacio-temporal clara, para situar al espectador en zonas inexploradas, desconcertantes, donde la incertidumbre prima y donde se exploran cualidades estéticas más identificadas con expresiones experimentales y pictóricas. En relación a la exploración hecha para esta toma de decisiones estéticas, fue de gran provecho recuperar el concepto de *imagen síntesis* de Tassara y Kirchheimer (2016), definida como aquella que implica una mixtura

entre imagen fotográfica e imagen animada, obligando a alejarse de la pretensión indicial y generando nuevos lenguajes. Este tipo de mixturas no es algo inusual en la cinematografía contemporánea, tanto haciendo uso de las mismas de forma tal que se disimule su construcción o explicitándolo. Los juegos visuales del plano mental, nos hablan directamente de un sujeto que retrocede constantemente en el tiempo desde una edad avanzada en la que la mente no funciona como antes. Nos abre la puerta al mundo de sus recuerdos, pero estos no son claro, regresan como imágenes breves, pantallazos, sensaciones, con frecuentes vacíos y veladuras. La mente de Antonio desordena los momentos, olvida, recuerda, distorsiona y confunde, a tal punto de que no recuerda felizmente sino con desesperación. En la filmografía de Don Hertzfeldt, animador norteamericano referente troncal, se tocan grandes temas como la vida y la muerte a través de sus personajes, figuras de palillos de las que se desprenden ventanas que se abren en pantalla para permitir al espectador visualizar sentimientos de gran complejidad representados de forma abstracta.

Puesta en forma

Uno de los recursos narrativos más importantes en los que se basó *inconcluso* son las relaciones asociativas. Paul Wells explica, “Las relaciones asociativas se basan principalmente en los modelos de la sugestión y la alusión que reúnen imágenes previamente inconexas o desconectadas a un efecto lógico e informado antes que surreal”². La presencia del trazo como estética dominante hace que parezca que Antonio, dibujó esas imágenes retrospectivas como piezas artísticas donde vuelca su subjetividad. De esta manera se abren relaciones del tipo de juegos visuales que Kirchheimer denominará “metaplasmos”, tomando un término de retórica aplicado a las imágenes y definiéndolo como “una operación que altera la continuidad fónica o gráfica del mensaje, es decir, la forma de expresión en tanto que manifestación fónica o gráfica”³. Algo semejante sucede en las escenas en las que Antonio se encuentra en escapando de la tormenta. En las mismas el eje estuvo puesto en narrar a

² WELLS, P. 1998. , “Capítulo 3: ÉRASE UNA VEZ: Estrategias narrativas” en Understanding Animation London: Routledge, 2005, 5ª ed.

³ TASSARA, M. (2016) “Los efectos metaplasmativos de la animación” en Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras. 1ra ed. Buenos Aires. 2016. Imago Mundi.

través de las texturas. El bosque es frondoso, y se despliega como una pared inmensa e interminable, sin escapatoria. Antonio, se construye a partir una textura de papel y trazo, que remite a su fragilidad física y se siente vulnerable al ver que su cuerpo ha cambiado, las arrugas aparecen, los daños dejan marcas más profundas de forma acumulativa. Es un papel bajo una tormenta inminente. La fragilidad lo empuja al final de su recorrido y no tiene escapatoria, no puede luchar contra eso. Su persona se vuelve un boceto que permanecerá o se borrará pero que ya no será más que una huella en el camino. Para el desarrollo del personaje en los exteriores se utilizó la técnica de rotoscopía cuadro a cuadro, que implica un calcado manual de referencias grabadas en estudio para introducir modificaciones (*Imagen 4*). A través de la misma se generó esa idea de trazo vibrante, nervioso, tendiente a borrarse, y la cual permitió intensificar expresiones y simplificarlas para poder leerlas con facilidad. El proceso de composición de estas escenas fue muy parecido al proceso de producción de la animación. Para el diseño de personaje, fue de gran utilidad, la investigación hecha como trabajo final de adscripción para la Cátedra de Animación titulado “El movimiento en un solo cuadro: Diseño de poses de actitud para caracterizar cada personaje, como paso fundamental previo a la etapa de animación” (2015-2017). En el mismo se explica, a partir de la elección de materiales para la construcción de personajes en stop-motion, la importancia de pensar la materialidad que conforma al personaje como parte de su diseño, ya que a misma narra y describe. Un referente clave para pensar en este concepto fue el animador Jan Švankmajer, cuya producción se vale de las características de la arcilla, la piedra, la madera y las telas, como ejes narrativos a partir de los cuales se despliega la lógica de la obra. De igual manera, a partir de ese trabajo de investigación, se empezó a concebir un diseño de poses del personaje para orientar la actuación, teniendo en cuenta que los movimientos de Antonio son acotados y lentos. Eric Goldberg, en sus desarrollos, define una pose de actitud o "Attitude Pose" como una postura que expresa con el cuerpo completo lo que un personaje siente y piensa(...) Implica una habilidad para transmitir exitosamente a la audiencia lo que un personaje quiere expresar en una sola imagen”⁴. Con el objetivo de potenciar en cada plano los sentimientos de Antonio

⁴ Goldberg, E., (2008), Character Animation Crash Course, USA, Silman-James Press.

a partir de un diseño de su postura y un trabajo de actuación, se diseñaron en dibujo posturas encorvadas en sus momentos de soledad, caminatas pesadas y expresiones sutiles de agobio y pena. (*Imagen 5*) La exploración sensorial también se buscó en casos como la suavidad de los pétalos de la flor semejantes a la mano de su esposa, representada como una flor azul, exótica, que no se parece a ninguna otra. Una flor que tiene su ciclo y muere. De esta manera se pone en funcionamiento la figura retórica de la sinécdoque. Paul Welles afirma, “Esto se puede utilizar de dos maneras específicas. En primer lugar, para significar la especificidad de un acontecimiento narrativo (por ejemplo, el primer plano de una mano abriendo una caja fuerte), y segundo, para operar como una metáfora dentro de una narración (es decir, la mano se convierte en un sistema de cifrado para la idea de un personaje o de un significado asociativo específico).”⁵ En *inconcluso*, la mujer se hace presente tanto en imagen como en sonido de forma fragmentada y breve por lo que la atención se concentra en “una parte” representativa y funciona como una clave tanto emotiva como sugestiva para el espectador. La flor, la tormenta, el humo presente pero imposible de retener, el bosque y los árboles, aparecen también representando la fuerte conexión que tienen las generaciones previas con la naturaleza, algo que se extrajo como producto de la investigación previa. Se buscó reflejar el estado anímico de Antonio a través del clima. El tormento interior amenaza con destruir todo en el momento en el que el mundo de Antonio se ve alterado. Finalmente, la lluvia que comenzó alertándolo resulta liberadora. Esto, está presente en la composición de varios de los encuadres, en la escena del estudio, en el plano que observa la ventana solitaria y la escena en la que Antonio contempla la casa vacía desde el pie de la escalera caracol. Para esta composición fue muy importante la referencia del cineasta Akira Kurosawa, en primer lugar, desde la descomposición en planos en profundidad que narran en diferentes niveles y que generan dinamismo en el cuadro, independientemente de las acciones del personaje que tiende a adoptar poses estáticas. En segundo lugar, Kurosawa compone con ventanas que develan escenas metafóricas reflejo del interior de sus personajes.

⁵ WELLS, P. 1998. , “Capítulo 3: ÉRASE UNA VEZ: Estrategias narrativas” en *Understanding Animation* London: Routledge, 2005, 5ª ed.

Sobre la elección de los planos, se puede observar que mayoritariamente son planos fijos con duraciones prolongadas que permiten leer los diferentes niveles de la imagen y transmitir el peso de cada segundo. En los mismos, la pasividad del personaje ante las situaciones que lo invaden predomina, y el dinamismo se da por todo aquello que altera su bienestar como una fuerza incontrolable. Se buscó decididamente una exploración del paisaje del rostro y sus marcas, que permiten hacer el paralelismo físico con el papel. En esta línea se priorizó el lugar de la mirada, que interpela al espectador, atraviesa la pantalla, busca algo que ya no existe, por lo que predominan los primerísimos primeros planos en momentos claves como, el comienzo, el momento más crítico en el que los recuerdos perturbadores se hacen presentes en su hogar y en la despedida hacia el final.

La construcción del espacio de la casa se desarrolla a partir de una idea inicial: no poder conformar un mapa de los espacios, que en la vejez resultan extraños y desafiantes. Para la composición de los planos en interiores se tomaron como fuertes referencias de propuesta estética los cuadros del pintor Víctor Hammershoi, cuyas obras describen la soledad, con personajes encerrados en laberintos de puertas y ventanas sin atreverse a salir de su rutina. De igual manera, puertas, ventanas y escaleras mantienen a Antonio aislado e inmerso en su sentir.

Respecto a la construcción temporal, el guión fue pensado para mezclar los momentos del día. Antonio duerme de día y vaga de noche, pasando del espacio del estudio, en el que cada objeto le trae recuerdos, a la cama, para atravesar el doloroso momento de acostarse sólo con sus pensamientos y de allí a lugares cada vez más vacíos y deteriorados, en dónde se sienta como si fuese una butaca a contemplar el tiempo que pasa por la ventana.

Sobre la composición espacial, en función de los exteriores, fue posible reflexionar desde el seminario de posgrado "La puesta en escena de la profundidad y la cuestión de fondo de la imagen"⁶ dictado por Dubois en 2016. En el mismo, se habló del concepto de *Back-projection* o *retroproyección*, presente a lo largo de la historia del cine. La *back-projection* se define como una puesta en escena de la profundidad y un juego de los fondos de la imagen. En

⁶ Seminario de posgrado cursado en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, a cargo del Prof. Philippe Dubois. 2016

Inconcluso, particularmente en las escenas del bosque y en las escenas con ventanas en el hogar, se compone la imagen colocando planos que no buscan simular un efecto realista sino acceder al mundo interno del personaje. En el bosque, Antonio se ve escindido de la imagen de fondo, un personaje que interactúa pero plásticamente está separado. Antonio se despega de ese mundo de sentimientos que lo atemorizan y lo confunden constantemente. Resalta su textura de papel, frente a las imágenes de fondo con una definición plástica diferente, plagada de luces y de una paleta fría. Con este fin, se decidió utilizar el recurso de chroma key y poder trabajar por separado figura y fondo, realizando con anterioridad un montaje guía. El fin de estas escenas es impactar y demandar una mayor participación del espectador. En el mismo seminario, Dubois desarrolló otro concepto de gran interés para estas escenas: la cineplástica. Sobre la misma argumenta que “Para aprender de la plasticidad en el cine hay que desprenderse del contenido y concentrarse en la forma. La plasticidad se percibe de forma instantánea, nos golpea hasta la conmoción”⁷. Luego, se visualizó un fragmento de “The wind” (Sjostrom, 1928), referente tomado para el desarrollo de las escenas del bosque. En el mismo, se trabaja el plano de narrativo, donde una mujer sola e inocente se encuentra en una habitación con un hombre que la atemoriza y en el plano formal el viento, su fuerza, la lluvia, dotan a la escena a través de la plasticidad de la imagen retro proyectada de una gran fuerza poética.

Algo semejante ocurre a nivel sonoro. A la hora de pensar como suena ese universo interno de Antonio, se eligieron sonidos pensados desde la retrospectiva del personaje. Para ello, se recurre a la voz de su mujer y a sonidos que generan la sensación de confusión y ensordecimiento que reflejan el espacio de su mente. También es recurrente el sonido de proyector en los recuerdos como metáfora. La música tanto inicial como aquella utilizada en el momento culmine y ceremonial en que recorre su hogar con las velas, se decidió por sus cualidades más que por su simbolismo. Los violines repetitivos generan una sensación de ansiedad, de expectativas, algo está a punto de suceder. De esta manera acompaña de forma rítmica el clima angustiante en el que se ve atrapado Antonio. Las decisiones sonoras estuvieron avocadas sugerir y no bloquear la

⁷ Seminario de posgrado cursado en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, a cargo del Prof. Philippe Dubois. 2016

percepción de las formas puras y poéticas por parte del espectador, desde la música y los sonidos inusuales hasta el profundo y pesado silencio. Por otro lado, el concepto de retroproyección se retoma como metáfora del cine. Dubois habla del fenómeno de la contemplación como un aquel en el que el pasado se hace presente y el presente vuelve al pasado. Antonio ve proyectadas luces y ocasionalmente aparecen sus recuerdos como si fueran películas en huecos de fílmico que aparecen y desaparecen (*Imagen 6*). Las ventanas funcionan como pantallas hacia el interior de Antonio y la crisis termina cuando la proyección acaba. De igual manera en los exteriores, Antonio observa la tormenta que se acerca como si fuese una gran pantalla en la que no puede intervenir, no puede controlar sus sentimientos, pero lo que sucede en ella si puede afectarle. Como consecuencia, Antonio cae, pero de igual manera, en ese mismo entorno logra reencontrarse con su esposa, levantarse y liberarse. Su realidad es igual pero sus sentimientos cambian, al igual que su mente, se transforma en una lluvia liberadora, el duelo se cierra.

Para poder expresar estas ideas se decidió construir a Antonio a través de un montaje paralelo. Para poder pensar el montaje fue muy importante la reflexión llevada a cabo durante el Seminario Extracurricular "MONTAJE(S) -Operaciones múltiples sobre el cuerpo de lo real"⁸ a cargo del Dr. Giovanni Festa en la Facultad de Bellas Artes. En el mismo se habló de procedimientos de montaje, entre ellos la sobre impresión como interrupción deliberada de la imagen fotográfica y de las fuerzas propia de las imágenes para generar sentido en conjunto, definido por como Barthes como lo fílmico "(...) lo que no puede describirse, la representación que no puede ser representada"⁹. En esa línea se construyó un montaje en el que nos sumergimos lentamente en el conflicto del personaje, hasta llegar a su punto más crítico en el que todas las líneas narradas en paralelo se entremezclan. De allí en adelante el espacio y el personaje cambian. El montaje fue pensado para narrar de forma progresiva aunque no desde una lógica de causalidad, cómo es la evolución del personaje en cada aspecto de su persona hasta que logra soltar sus temores y liberarse física y

⁸ Seminario de posgrado cursado en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, a cargo del Prof. Dr. Giovanni Festa. 2017.

⁹ BARTHES, Roland. (1999) "El tercer sentido" en *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós Barcelona.

mentalmente. “La lógica usual, de la secuencialidad lineal, es incómodamente como la demostración de un teorema de geometría. Como método, es incomparablemente menos fecundo artísticamente que las posibilidades abiertas por la vinculación asociativa, que permite una valoración afectiva, así como racional. (Tarkovsky, 1986: 20) “¹⁰

Conclusión

“Inconcluso”, es un cortometraje que me interpeló durante años. No sólo es la culminación de una carrera sino un desafío en el que los distintos aprendizajes logrados tanto dentro de la universidad como fuera, se vieron puestos en práctica y en crisis a la vez. “(La imagen animada y)...Su interacción con imágenes de obtención tradicional parece poner en crisis la dominante aspiración a la representación del mundo que nace con el iconismo moderno”¹¹ afirman Tassara y Kirchheimer. Por su parte Paul Wells agrega, “Los conceptos abstractos y los estados antes inimaginables se pueden visualizar a través de la animación en formas que son difíciles de alcanzar o que siguen siendo poco convincentes en el contexto de acción en vivo”¹² Esta puesta en crisis a nivel estético, tiene su correlato con el conflicto del personaje y a la vez con la necesidad como autora de definir formas con el objetivo de realizar una película no sobre la memoria sino construida tal como una memoria en sí misma, emulando los espacios de la conciencia y los sentidos. Los cambios en ese proceso de producción hicieron que desee explorar los límites de la imagen fotográfica y las capacidades de la imagen animada con la fascinación que eso me produjo, siempre siendo consciente del riesgo que se corría al alejarse de lo obvio: una interpretación lejana a los efectos que busco narrar. De esta manera, el título *Inconcluso* habla por sí solo, es el tiempo que pasa y deja heridas abiertas en el sujeto, es el audiovisual que se completa con cada espectador, es el autor que no se conforma con lo conocido, sino que su pasión le hace emprender caminos desconocidos y sinuosos en busca de esa forma que siempre muta.

¹⁰ WELLS, P. 1998. , “Capítulo 3: ÉRASE UNA VEZ: Estrategias narrativas” en Understanding Animation London: Routledge, 2005, 5ª ed.

¹¹ TASSARA, M. y KIRCHHEIMER, M. (2016) “Introducción” en Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras. 1ra ed. Buenos Aires. 2016. Imago Mundi.

¹² WELLS, P. 1998. , “Capítulo 3: ÉRASE UNA VEZ: Estrategias narrativas” en Understanding Animation London: Routledge, 2005, 5ª ed.

IMÁGENES DE REFERENCIAS

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

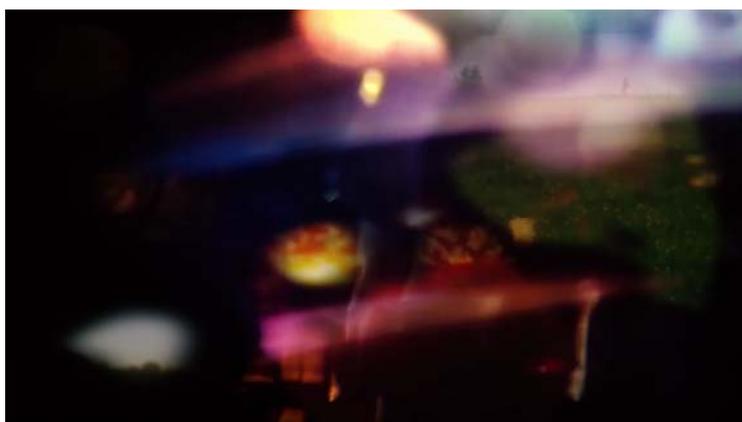


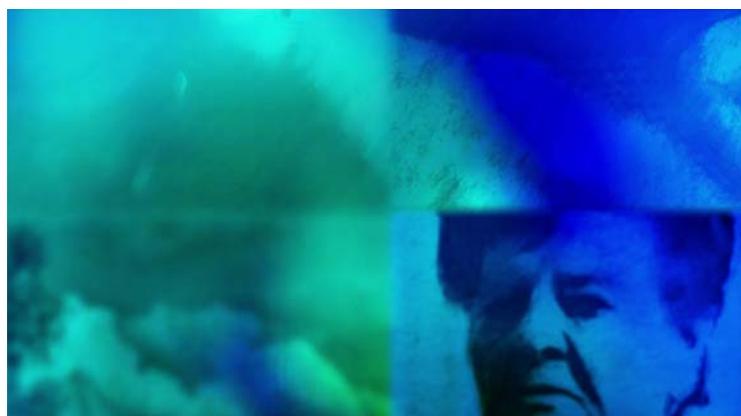
Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, Roland. (1999) “El tercer sentido” en *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós Barcelona.
- PÉREZ, L.F. (2016): “Cineanimación, videojuego y digitalización” en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. 1ra ed. Buenos Aires. Imago Mundi.
- TASSARA, M. y KIRCHHEIMER, M. (2016) “Introducción” en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. 1ra ed. Buenos Aires. Imago Mundi.
- TASSARA, M. (2016) “Los efectos metaplastmáticos de la animación” en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. 1ra ed. Buenos Aires. Imago Mundi.
- WELLS, P. 2005. *Understanding Animation*, London: Routledge, 5ª ed.
- ECO, U. 1986 “Viaje a la hiperrealidad”, La estrategia de la ilusión, Barcelona, Lumen.
- TONELLI, J. (2016) “Animación y acción en vivo en el cine de Hollywood ¿Hacia una desaparición de fronteras?” en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. 1ra ed. Buenos Aires. Imago Mundi.
- GOLDBERG, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, Los Ángeles, USA, Silman-James Press.
- SONTANG, S. (1984). *En Contra la interpretación y otros ensayos. Traducido por Horacio Vázquez Rial*. Seix Barral, Barcelona, Letra e.

FILMOGRAFÍA

- Don Hertzfeldt, "*The Meaning of Life*", 2005
- Don Hertzfeldt, "*Everything will be OK*", 2006
- Don Hertzfeldt, "*It's Such a Beautiful Day*", 2007
- Don Hertzfeldt, "*I Am So Proud of You*", 2008
- Akira, Kurosawa, "Ikiru", 1952
- Akira, Kurosawa "Rhapsody in August", 1991
- Akira Kurosawa, "Rashomon", 1950
- Satoshi Kon, Millenium Actress, 2001
- Sylvain Chomet, "El Ilusionista", 2006
- Andrés Barrientos, "En Agosto", 2010
- Oerd van Cuijlenborg, "Abstract day", 2009
- Sjostrom , "The wind" 1928
- Švankmajer, JAN, "Dimensiones del diálogo", 1982

Anexo

Las pinturas de Victor Hammershoi fueron un referente clave desde los inicios del proyecto. Estas piezas son fundamentales para el clima laberíntico que se busca generar dentro del hogar. La multiplicidad de puertas tras puertas y ventanas por todos lados genera una sensación de encierro constante y de pasadizos que nunca terminan. Es fundamental construir esa sensación de confusión del personaje, por este motivo es importante que no se termine de generar nunca en la mente del espectador un mapa del espacio. Hammershoi es tomado como referente ante la decisión de presentar al personaje en la mayoría de los planos de espaldas, negado, ocultando sus sentimientos, así como los personajes de las pinturas que siempre están de espaldas, mirando hacia afuera, anhelando la libertad.

