

Con todo este pánico, atte. Dibujos cobrando vida y materializando ideas
Catalina Lorente
Arkadin (N.º 13), e060, 2024. ISSN 2525-085X
<https://doi.org/10.24215/2525085Xe060>
<https://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin>
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

CON TODO ESTE PÁNICO, ATTE.

Dibujos cobrando vida y materializando ideas

With All This Panic, Sincerely
Drawings Coming to Life and Materializing Ideas

CATALINA LORENTE | catalinalorente12@gmail.com
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 30/03/2024 | Aceptado: 8/05/2024

RESUMEN

Con todo este pánico, Atte. (2024), surge de la búsqueda de representar una mirada atravesada por el pánico escénico y desmenuzarla mediante el uso de animación. Desde la técnica de dibujos animados, se exploran las sensaciones y percepciones del protagonista, configurando un mundo subjetivo. Los dibujos articulan el proceso de la obra, desde su origen hasta el resultado de verlos narrar en movimiento.

PALABRAS CLAVE

animación; movimiento; subjetividad; dibujos

ABSTRACT

Con todo este pánico, Atte. [*With all this panic, Sincerely.*] (2024) is the search to represent a look afflicted with stage fright and to break it down through the use of animation. From the cartoon technique, the sensations and perceptions of the protagonist are explored, configuring a subjective world. The drawings articulate the process of the work, from its origin to the result of seeing them narrated in movement.

KEYWORDS

animation; movement; subjectivity; cartoon



Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional

GÉNESIS

Como guionista, tengo la costumbre de ir anotando frases y disparadores en un cuaderno de apuntes y como dibujante estas ideas suelen ir acompañadas de garabatos rápidos para asegurarme de fijar la idea inicial, o como una forma de divagar y pasear entre las ideas.

Dentro de esos garabatos había inquietudes sobre el acto de hablar en público, poniendo el foco en un nivel sensorial. Los escritos funcionan como disparadores, acercan conceptos relacionados a las sensaciones físicas y perceptivas al momento de tener que exponer algo en voz alta, desde los minutos previos a la exposición hasta una vez finalizada. Estas sensaciones van haciendo un recorrido veloz y atolondrado hasta lograr superar de alguna manera el mal momento.

Tenía varias ideas relacionadas con esto, sobre *lo que quiere decir el personaje, pero dicho de cualquier manera*. El personaje logra sobrellevar el momento de exposición al público, pero lo hace de la manera más monstruosa y horrible para sí mismo. Las palabras salen en un frenesí de cosas que no cuadran, quedando nada más que un vestigio de la idea inicial de aquello que se quería decir. El discurso es atropellado. Un vómito verbal en el que no se piensa con claridad ni se tiene dominio de la situación.

Empecé a pensar el momento del acto de exponer en público como un vómito verborrágico, en el que no hay posibilidad de control alguno, los nervios exceden por completo al personaje. Buscaba desarrollar desde lo narrativo la forma que cobraba esta ansiedad, entendiendo que se trataba de un acto subjetivo, una mirada particular sobre la temática. Es así que la exposición del protagonista da como resultado un segundo personaje, una criatura que lo atormenta por el resto del día [Figura 1].

Como modo de estructurar estas ideas destacué tres momentos que hacen a la exposición en público: la situación previa al momento de exponer, la parte más larga e insoportable, la espera de lo indeseado. La exposición, súper veloz e incontrolable, en la que sucede el atropello verbal que arrasa al personaje.



Figura 1. Catalina Lorente (2022). Primer boceto de arte conceptual

Por último, el momento posterior a haber expuesto, el último paso hasta que ese tedioso día termine cuando ya no queda nada más por hacer. El personaje cargado durante horas con los restos de lo ocurrido, transitando el agotamiento y malestar. Con el paso de las horas y el despegue de la situación, el personaje logra ver otra perspectiva de los hechos.

Imaginaba estos punteos de sensaciones asociados al plano visual y plástico de los dibujos animados. Es por esto que, desde un primer momento y en la escritura del guion, sabía que en caso de pasar al terreno del audiovisual la obra iba a ser animada.

PENSANDO EN DIBUJOS ANIMADOS

¿Por qué animar? Todo el mundo sabe lo difícil que es hacer todos esos dibujos y posiciones. Entonces... ¿cuál es el gancho? ¿Por qué hacerlo?

Respuesta: Nuestro trabajo se lleva a cabo en el tiempo. Hemos tomado nuestros dibujos estáticos (Stills) y los hemos hecho saltar a otra dimensión.

Dibujos que andan: ver una serie de imágenes a las que les hemos dado vida y que empiezan a caminar por ahí, ya de por sí es fascinante. Dibujos que caminan y hablan: ver una serie de nuestros dibujos hablando es una experiencia sobrecogedora.

Dibujos que caminan, hablan y piensan: ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable (Richard Williams, 2001, p. 17).

Son muchos los autores que resaltan la mística que se encuentra en la animación, en la que, como señala Paul Wells (1998), la palabra misma hace alusión a la capacidad de *dar vida*.¹ Sentarse a animar implica poner en juego todo tipo de mecanismos para poder concretar una idea y verla desarrollarse en el tiempo.

Más allá de la técnica empleada y de las horas de trabajo que conlleva aunque la pieza sea breve, es maravilloso ver como el trabajo terminado cobra vida propia. Tomando la visión de Norman McLaren, gran exponente de la animación experimental respecto a este arte, Alejandro R. González (2013) señala

¿La animación tiene un carácter intangible, inmaterial, aquello que puede percibirse, pero no se puede tocar, casi rozando con lo mágico, con lo divino. Animar en su sentido más primitivo puede ser traducido como dar ánima, que es el término latino para alma (p. 13).

¿Qué es lo que genera esta sensación de vida? ¿Es el movimiento en los objetos inanimados o inexistentes? «Animar es representar una actuación mediante el movimiento, es cargarlo de emoción.» (Sáenz Valiente, 2006. p. 337). McLaren pone el foco justamente en la interpretación del movimiento donde se pone en juego la sensibilidad de la mirada al momento de crear:

¹ Wells señala que tanto la palabra animar como sus relacionadas, derivan del verbo latino animare, y agrega «en el contexto del film de animación, esto significa en gran medida la creación artificial de la ilusión de movimiento en las líneas y formas inanimadas» (1998, p. 1).

¿La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros? (McLaren en González, 2013, p. 13).

Hay algo en la animación desde sus orígenes hasta la actualidad que mantiene el encanto, ese componente mágico. Logra hacernos empatizar como espectadores con una serie de dibujos u objetos en movimiento, sin importar la técnica en cuestión, hay algo que nos engancha y nos hace aceptar los códigos ficcionales que se manejan dentro de las piezas y así pasar a formar parte de ese mundo animado.

La plasticidad y lo maleable de la animación abre paso tanto a la exploración de todo tipo de mundos como a la posibilidad de pasear de manera incansable entre fotogramas, alterando sus tiempos y trazando nuevas direcciones para que, una vez terminado el propio acto de animar, la pieza se desprenda del proceso para cobrar independencia por sí misma.

En esta idea de la animación cobrando vida, también surge la necesidad de enmarcarla en un mundo particular. El trabajo con la estética de los componentes, tanto visuales como sonoros, configuran el universo en el cual habitan los personajes, con reglas y convenciones determinadas por su lógica interna.

Con esto entra en juego la verosimilitud en términos de proximidad al realismo planteados por Wells (1998), en los que la animación toma un rumbo distinto al que se usa para evaluar el cine vivo ya que, en términos de realidad se parte desde cero, desde un mundo inexistente previamente. «Más bien, da prioridad a su capacidad de resistir el *realismo* como un modo de representación y utiliza sus diversas técnicas para crear numerosos estilos que son fundamentalmente aproximaciones al realismo» (p. 9).

El mundo de *Con todo este pánico, Atte.* (2024), se constituye desde el punto de vista del protagonista distorsionado por su ataque de nervios. Trabajar esto desde la animación fue una manera de abrazar las particularidades de las sensaciones relatadas, pensando en los colores, diseños y sobre todo movimientos que dieran forma a dichas sensaciones, tomando la propuesta de Williams: «No hagas lo que una cámara puede hacer ¡Haz lo que una cámara no puede hacer!» (2001, p. 22). Esta traducción al lenguaje de los dibujos animados dio acceso a la exploración interna que buscaba en relación con la subjetividad del personaje y su mundo alterado. Las leyes rigen desde este punto de vista según una situación particular, en la que todos los elementos se configuran en torno a la sensación horrible del momento que vive el personaje. Se dio un ida y vuelta entre el guion y los dibujos animados, desde los primeros garabatos en mi cuaderno de apuntes las imágenes fueron materializándose, otorgándole vida a las sensaciones ligadas al pánico transitado, y generando una articulación que se retroalimenta entre lo narrativo y lo formal.

SOBRE EL PROCESO

La técnica utilizada es la animación 2D tradicional/digital. Cada fotograma es un dibujo hecho a mano. De esta manera, podía ir jugando con las transformaciones y exageraciones de los personajes, así como también investigar sus movimientos, los tipos de línea, colores, y las imperfecciones que fueran surgiendo desde el dibujo. Todo puesto a disposición del sentir del protagonista y cómo este interpreta su entorno de manera distorsionada. Esta técnica requiere dibujar y redibujar, de ser necesario, hasta

lograr la expresión buscada. La realización de un cortometraje animado implica la posibilidad de poder trabajar simultáneamente en las diferentes etapas de la preproducción —*storyboards*, *concepts*, *animatic*, fondos—, por medio del dibujo podía moverme de una a la otra constantemente y no de forma lineal, y ensayando, así, distintos montajes para evaluar posibilidades de composición en las texturas y los encuadres [Figura 2]. Este proceso de búsqueda hasta llegar a la concreción de la obra se desarrolló a mi parecer, de una manera lúdica. Este elemento está presente en la animación, en el modo de empezar a dar forma a las primeras ideas a través de los garabatos. El dibujo como procedimiento para explorar es fundamental en este tratamiento, y a partir del trabajo con el lenguaje audiovisual se van materializando desde los primeros bocetos del storyboard hasta el plano final [Figura 3].



Figura 2. Catalina Lorente (2023). *Storyboard* y arte conceptual



Figura 3. Catalina Lorente, *Con todo este pánico, Atte.* (2024)

REFERENTES

Principalmente utilicé como referentes un conjunto de cortometrajes, estilos de dibujos animados, y animadores contemporáneos independientes con producciones autorales solitarias o con pequeños grupos de trabajo. Entre ellos destaco a Laura Jayne Hodkin, Victoria Vincent, con obras como *Agoraphobia* (2017) o *Dead Ends* (2019) y Tom Law con su cortometraje *This Actually Happens a Lot* (2013). Me interesaba ver de qué manera optimizaban el trabajo en estas pequeñas producciones para poner el foco en lo que la historia necesita. Qué mecanismos empleaban para fortalecer los aspectos narrativos desde la animación y, que a la vez, sean realizables. Algunos aspectos técnicos que tuve en cuenta para potenciar la historia, dentro de las posibilidades de producción fueron la sintetización de personajes secundarios, fondos simplificados, uso de colores planos con paletas cromáticas reducidas; por enumerar algunos elementos. La técnica potencia la historia y a su vez siendo realizable de acuerdo con las posibilidades de producción.

Uno de los referentes con mayor impacto fue el cortometraje *Nailbiter* (2018), la ópera prima de Hodkin. Desde lo narrativo, esta obra trabaja el progreso de la ansiedad de su protagonista, una mujer que tiene que viajar en un subte repleto de personas. Desde el comienzo ella sufre con tener que exponerse ante esta situación, pero las cosas van empeorando hasta tornarse insoportables. Finalmente, baja del subte y consigue un momento de tranquilidad. Desde el aspecto formal, la manera en que se representa la evolución de la ansiedad de la protagonista es destacable, ya que se genera una imagen cada vez más confusa, dejando gradualmente lo figurativo atrás para convertirse en un conjunto de figuras abstractas de ansiedad y desesperación. Y una vez recuperada la estabilidad, se retoma lo figurativo. Además, se utilizan líneas de pincel moduladas para contornear a los personajes, generando un dinamismo constante que desde lo plástico alimenta el estado ansioso de la protagonista.

También tomé de referencia los trabajos de los estudios UPA (Producciones Unidas de Estados Unidos) consolidado en 1944, cuyo su estilo se basaba en el uso de animación limitada y «en la técnica gráfica, el color, y el movimiento estilizado para caricaturizar al mundo antes que imitarlo [...] los artistas de la UPA demostraron el famoso adagio del arquitecto Ludwig Mies van der Rohe: “Menos es más”» (Jerry Beck, 2004, p. 20).

Estos referentes me ayudaron a pensar qué elementos utilizar para potenciar los componentes principales de la historia, es decir, de qué manera configurar el punto de vista del protagonista en disposición de la realización. Es así como prioricé ciertos elementos —como las actuaciones del protagonista o las apariciones de la criatura— y derivé a otros a un plano secundario, como el caso de los fondos y el resto de los personajes [Figura 4]. Por un lado, estas organizaciones categóricas construyen el punto de vista subjetivo, y por el otro, la posibilidad de seleccionar en qué aspectos explayarme y en cuáles abstenerme hizo que el cortometraje fuera realizable y pudiera concretarlo, ya que estaba a cargo de todas las áreas del proceso animado.

PLANO SONORO

Otro aspecto fundamental para conformar el mundo de las animaciones es el aspecto sonoro. Como sucede con el plano visual, tampoco hay elementos preexistentes en el plano de lo sonoro, es necesario componer el mundo auditivo, y desarrollar sus distintos matices. Para seguir trabajando la idea del ensimismamiento del personaje, los dos elementos protagonistas son la música extradiegética y los sonidos de la criatura. El resto de los elementos que componen la banda sonora —*foleys*, sonido ambiente y voces— quedan en un segundo plano, acompañando y otorgando verosimilitud a las animaciones y al entorno.



Figura 4. Catalina Lorente. Con todo este pánico, Atte. (2024)

La composición musical² se trabajó siguiendo la estructura de los tres momentos del pánico escénico. Se utilizaron instrumentos relacionados a los que se pueden llegar a utilizar en una clase de música de escuela primaria: guitarra, pandereta y melódica. Se planteó un esqueleto musical de unos acordes breves que solo logran tomar forma al final de la obra. Al comienzo están rotos, desarmados, componiendo y descomponiéndose según el estado que esté atravesando el protagonista. A medida que sus nervios aumentan, estos sonidos primero desconectados comienzan a formar una melodía monstruosa y disonante, que va incrementando hasta dar paso al silencio. Para el final del corto, en el momento en el que el protagonista hace las paces con la criatura, esta melodía logra estructurarse de nuevo, pero ahora de una forma constante y tranquila, acompañando la evolución del personaje.

Los sonidos de la criatura se trabajaron de modo que vayan mutando de simples retorquijos de estómago a sonidos demoníacos, jugando con superposiciones sonoras y variaciones en las velocidades. Se buscaba generar un sonido monstruoso, rescatando elementos de un mundo animal distorsionado.

Si bien partí de la idea del atropello verbal, no hay diálogos en la obra. Me pareció interesante utilizar como recurso una lengua inventada para trabajar sobre el ensimismamiento del protagonista y su incapacidad para interactuar con los demás. Lo que dice no tiene sentido y a su vez le es imposible escuchar algo en concreto, solo puede estar pendiente de lo mal que lo tiene toda la situación.

CONCLUSIONES

Cuando estoy animando me resulta muy difícil despegarme del plano en el que estoy trabajando. Puedo quedarme viendo un *loop* de tres segundos intentando descifrar qué es lo que falta para que ese movimiento funcione: -¿Le ajusto el timing? ¿Este dibujo está de más? ¿Y si le cambio esto? Puedo pasar

² La composición musical estuvo a cargo del músico Manuel Stoichevich.

horas que considero necesarias, para lograr el resultado que estoy buscando y, aun así, es inevitable la sensación de que siempre hay elementos que se pueden modificar o seguir experimentando. Es complicado tomar la decisión de dar por finalizado el plano. Pasar a la etapa de entintado y color facilita este cierre, ya que puedo acercarme al resultado final.

Al agregar el fondo, el sonido, colocar el plano en la línea de tiempo, puedo ver con asombro el modo en que la animación se desprende de todos los mecanismos que fueron puestos en funcionamiento para ser creada y pasa a funcionar de manera autónoma. Esta sensación me estuvo acompañando durante gran parte del proceso de trabajo. Agrupaba una secuencia de planos, las colocaba en la línea de tiempo y al ver desenvolverse por sí sola sentía una emoción hasta infantil por el resultado que se movía delante de mis ojos.

Los dibujos animados son una manera de explorar y dar forma a pensamientos y experiencias de nuestras vidas, pudiendo utilizar distintas estéticas y metáforas visuales para narrarlas. Observar la forma en que los personajes se concretan gracias al movimiento y descubrir cómo nos devuelven la mirada a través de los píxeles en la pantalla es algo que dialoga con nuestra propia realidad.

REFERENCIAS

Beck, J. (2004). *El arte de animación en Norteamérica: El "Cartoon" estadounidense* [Apunte de Cátedra]. Cátedra de Animación, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata.

González A. R. y Siragusa C. (2013). La invisible indefinición sobre la animación. En González A.R. (Ed.), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010* (pp. 12-22). Editorial La Barbarie.

Jayne, L. (28 de enero de 2018). Nailbiter. [Cortometraje animado]. Vimeo. <https://vimeo.com/253142940>

Sáenz Valiente, R. (2006) Cómo animar. En *Arte y Técnica de la Animación: Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva* (pp. 337-407). De la Flor.

Law, T.. (10 de mayo de 2013). This Actually Happens a Lot. [Cortometraje animado]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3WKfGbUkSug&t=8s&ab_channel=TomLaw

Vicent, V. (3 de febrero de 2017). Agoraphobia [Cortometraje animado]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6ydKQDIFfII>

Vicent, V. (16 de abril de 2019). Dead end [Cortometraje animado]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RUaOpH31lRU&ab_channel=vewn

Wells, P. (1998) *Understanding animation* [Comprendiendo la animación]. Routledge.

Williams, R. (2001) *Animator's Survival Kit* [Kit de supervivencia para animadores]. Farrar, Straus and Giroux.