

TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

LIHUÉN

cosa e' mandinga

Título: Lihuén: Cosa e' Mandinga

Tema: Dirección en un proyecto de animación

Betiana Mariela Burgardt

Carrera: Lic. en Comunicación Audiovisual orientación Realización de Cine, TV y Video

DNI 25175050

Leg. 51868/7

Tel: 0221 5245003

e-mail: betianapigue@yahoo.com.ar

Director: Marcelo Gálvez

ÍNDICE

ABSTRACT.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
FUNDAMENTACIÓN.....	2
REFLEXIONES SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO Y LA ESTÉTICA.....	5
▪ SIGNIFICACIÓN DEL MITO.....	7
▪ ANÁLISIS DE LA PROPUESTA ESTÉTICA.....	10
CONCLUSIÓN.....	14
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	16
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.....	17
ANEXOS.....	18
▪ REFERENCIA DEL TÍTULO EN EL BANNER	18
▪ METODOLOGÍA EN EL FLUJO DE TRABAJO COLECTIVO E INTERDISCIPLINARIO.....	19
▪ ACLARACIONES SOBRE LA INSTANCIA REALIZATIVA.....	21

ABSTRACT

Esta tesis se focaliza en cómo es el proceso creativo, artístico y realizativo en la dirección de un proyecto de animación. El objetivo es reflexionar y analizar sobre las potencialidades y desafíos que surgen en el desarrollo, cómo llevarlo a cabo a partir de la interdisciplinariedad y el trabajo colectivo, traspasando las limitaciones del contexto, logrando una estética identitaria con un discurso situado en nuestra propia realidad.

Introducción

Lihuén: Cosa e' Mandinga es una obra transmedia donde convergen diferentes lenguajes, plataformas y dispositivos: serie web, videojuego y realidad aumentada. Este proyecto de animación está orientado a un público infantil de 5 a 7 años.

Por recomendación de mi tutor de tesis, Marcelo Gálvez, mi rol estuvo focalizado en la dirección del primer capítulo de la serie web, lo cual me orientó mucho para poder profundizar en el desarrollo del mismo, crecer a partir de sus aportes y lograr que el trabajo colectivo se vea reflejado en la realización de la obra en su conjunto.

Indagar en los aspectos formales, discursivos e interdisciplinarios del lenguaje audiovisual en las nuevas plataformas, es fundamental para poder aplicarlos en el desarrollo de nuestro proyecto. Comprender que la animación no es sinónimo de *dibujos animados*, es jerarquizarla como género y modo de contar una historia. Muchas veces se la minimiza como una forma de narrar, ya sea por ignorancia o miedo a que este tipo de realizaciones no sean posibles, viéndolas como lejanas y/o como un producto industrial únicamente. A partir de esta tesis, me gustaría poder contribuir con aquellos que quieran explorar y realizar producciones de estas características, y que lo tomen en cuenta para

futuros proyectos interdisciplinarios y colectivos, sin autocensurarse ante el desconocimiento, sino para motivarse a aprender y crecer en el contexto profesional.

Fundamentación

“Piensa, Sueña, Cree y Atrévete”

Walt Disney

La frase sintetiza el espíritu de esta tesis y del proyecto transmedia *Lihuén: Cosa e´Mandinga*. Permitirse ver más allá de las limitaciones personales y del entorno, es uno de los objetivos que tenemos como equipo de trabajo. Se cumplen más de cien años de la animación, que se conmemoran por el estreno del primer largometraje en este género, la realización argentina llamada *El Apóstol de Quirino Cristiani* (1917)¹. Es decir, fuimos pioneros en el mundo en lograr un film de estas características, y esto de algún modo nos atraviesa en nuestra historia como realizadores.

Es por esto que quiero focalizarme e indagar sobre la dirección en un proyecto de animación dentro de la tesis colectiva, para poder explorar profundamente este rol que atravesó toda mi carrera. En el *cine de acción real*² (ficción o documental) el plano ya está construido desde el registro de la

¹ *El Apóstol* fue una película de animación muda y en blanco y negro. Escrita, producida y dirigida en Argentina por el realizador Quirino Cristiani, estrenada el 9 de noviembre de 1917 y considerada como el primer largometraje de animación hecho en el mundo. Es una sátira política dirigida al entonces presidente de Argentina, Hipólito Yrigoyen y tiene la particularidad de ser la primera película de animación de la historia del cine. Es un film del cual no quedan copias en la actualidad — aunque sí se conservan algunas pocas imágenes — ya que algunas se perdieron en un incendio en 1926, y otras al ser reciclado el celuloide para la fabricación de peines, como era habitual en la época.

² En obras audiovisuales en general, se utilizan los términos *imagen real*, *acción real*, *acción en vivo* o *live action*, para referirse a las realizaciones en las que la imagen ha sido obtenida mediante la filmación directa de actores o elementos reales, es decir, recurriendo al rodaje tradicional en estudio o en exteriores. En la animación, esto varía, ya que es una técnica o conjunto de técnicas, donde la imagen se obtiene mediante la animación de dibujos, modelos o marionetas

cámara, pero en la animación se percibe en capas y por etapas, por lo que el director debe tener el conocimiento y entrenamiento para poder visualizar cada una de ellas por separado, y proyectar mentalmente cómo funcionan en su conjunto, y a su vez, que este plano funcione con el siguiente a nivel montaje.

Asimismo, se debe tener en cuenta que los roles y disciplinas que integran un equipo técnico también son disímiles. Es decir, en un proyecto de animación trabajan conjuntamente personas que vienen de otras áreas como pintura, dibujo, multimedia y diseño. Por lo que el director debe ser capaz de poder entender las dinámicas diferentes e interrelacionarlas en un flujo de trabajo acorde al mismo. Con respecto a esto último, saber sobre animación implica entender cómo es la lógica que se debe aplicar a cada técnica que se elija, pero además se debe ser capaz de poder crear un flujo de trabajo propio, con los recursos y equipamiento con que se cuenta, sin perder la calidad de la producción final.

“Trabajando en conjunto con el productor, el director es el encargado de convertir el guión en la película terminada. Antes de comenzar con la historia, ambos deben acordar el tipo de audiencia, los objetivos previstos para el film, el tema y la forma en que éste va a ser tratado. El director, además, es responsable de todas las decisiones creativas, artísticas y técnicas de la película. Debe ser una persona experta no sólo en animación, sino en todos los procesos involucrados” (Rodolfo Saénz Valiente, 2008: 36)

La animación tiene características propias que se deben tomar en cuenta, desde la narración hasta la técnica a utilizar. El primer elemento a tener presente es la historia, que nos da el sustento y la esencia a todo el proyecto. Sin un relato atractivo y acorde al género, sólo se construirían

y/o por computadora.

realizaciones atractivas *visualmente* pero vacías en contenido. Esto es un punto clave, ya que se suele incurrir en estos errores, perdiéndose en lo estético y sin profundizar en la construcción de la narración.

“La animación no es prisionera de las leyes de la física, tampoco de la realidad. No imita la vida, más bien podemos decir que la reinterpreta de una manera peculiar. Por todo esto, antes de comenzar a trabajar sobre una idea hay que preguntarse si se la puede realizar con actores reales sin que nada esencial cambie. Si la respuesta es positiva, la idea no es digna de una animación. En otras palabras, es insensato animar lo que se puede rodar directamente usando actores en vivo, y con mucho menos trabajo y costo” (Saénz Valiente, 2008: 166)

También es fundamental ser concientes de los recursos que se tiene a nivel equipamiento, conocimiento y equipo, en función de lo que se quiere contar, cómo hacerlo y cuánto tiempo se requiere.

Otro desafío es dar *vida* a mundos y personajes que no existen en la realidad, y lograr que la construcción sea verosímil y fluida, no sólo a nivel encuadre, movimiento, ejes de miradas, sino en el código que se establece con el espectador. Es por esto que se debe focalizar y conocer muy bien el *target* al cual está dirigido el proyecto, sin perderlo de vista durante todo el proceso realizativo.

“La principal ventaja es que como animadores podemos imaginar y crear lo que se nos ocurra sin tener que limitarnos a cuestiones como los cambios meteorológicos, las distancias que nos separan de la selva o el espacio exterior, o cualquier otro dato concreto del mundo que nos rodea... Pero ojo, «todo poder conlleva una gran responsabilidad», como dijo alguna vez un tímido fotógrafo que por las noches se disfrazaba de araña. En nuestro caso la responsabilidad es ser rigurosos... debemos centrarnos específicamente en lo que queremos contar, siempre buscando la forma más efectiva, económica y directa de contarlo. De otra manera es posible que tanta

libertad para dibujar o animar lo que se nos cruce por la cabeza se nos vuelva en contra... Y terminemos engendrando pastiches insoportables poblados de elementos inconexos, o nos embarquemos en tareas titánicas que abandonemos agotados luego del primer minuto animado". (El libro de la Escuela para animadores de Rosario, 2011: 132)

Esto es parte de un proceso que venimos desarrollando desde hace casi dos años, construyendo lo narrativo y conceptual de manera colectiva, debatiendo y profundizando en el mensaje que queremos plasmar a través de este proyecto.

Reflexiones sobre la construcción del discurso y la estética

Nací y me críe en una zona rural de la Argentina, por lo que me infancia estuvo rodeada de leyendas y mitos que nos narraban los mayores. Lo cual me ayudaba a crear cuentos y relatos desde niña. Tal vez eso influyó que eligiera dedicarme a contar historias ya siendo adulta.

Por lo que sugerí al grupo trabajar en pos de esta temática y basarnos en la leyenda de la luz mala como hilo conductor y resignificarla, situándonos en nuestro propio contexto identitario y de pertenencia.

A partir de esto la guionista Denise Gay creo un mundo nuevo. Como directora acompañé este proceso y también sugerí cambios en función de lo que era posible a nivel realizativo.

Más allá de los dispositivos/plataformas donde se originan los relatos, es fundamental analizar las operaciones de sentido que se establecen en la creación de un discurso, ya sea a través de la construcción del relato y lo que subyace por debajo como mensaje, para no desvirtuar la verdadera esencia de lo que se quiere narrar y cómo hacerlo a nivel formal.

El relato está basado en la leyenda de la *luz mala*, de allí el nombre de *Lihuén* (que significa luz en mapuche) y la bajada *Cosa e Mandinga* (a modo de referenciar el concepto sudamericano de *aquello que no tiene explicación lógica*).

Desde el título se produce un *mensaje lingüístico*³, donde se instala un posicionamiento en el mundo y desde dónde se elije narrar. Es decir, que al utilizar un término en otra Lengua, la díada entre significante y significado que componen el signo, según Ferdinand Saussure, obtiene una limitación como concepto mental para quien no conoce el idioma. Sin embargo, instala un concepto identitario que nos sitúa en un lugar y contexto determinado.

Lo mismo sucede con la frase *Cosa e Mandinga*, que en *aparición* proviene de un léxico *gauchesco místico*. Sin embargo, su origen surge en la época colonial del Río de La Plata, en referencia a la población negra y el ocultamiento de la esclavitud. Esta frase que remite al *diablo negro* es estigmatizante y un hilo conductor en la esencia de la discriminación en nuestro territorio⁴.

“Nos hace tomar conciencia de que el idioma tal como es une o desune, integra y desintegra. La función dual es significativa... Los seres humanos son miembros de una especie unificada y al mismo tiempo miembros de sociedades diferentes” (Elias Norbet, 1994:s/p)

³ Roland Barthes en su libro “Retórica de la imagen” (1964) analiza un aviso publicitario compuesto por una simple fotografía (separa el aviso en tres mensajes – Mensaje icónico codificado (connotaciones del sistema de signos/sociedad de la fotografía), mensaje lingüístico (todas las palabras que aparecen en el anuncio- Información sobre el producto lo que hace o es) – ícono no codificado (las denotaciones literales de la fotografía) Establece una relación entre lo que denota y connota la palabra.

⁴ Artículo digital *Las raíces negras de Argentina: “Cosa e’ mandinga*, Luis Bel. <https://www.laizquierdadiario.com/Las-raices-negras-de-Argentina-Cosa-e-mandinga>

Esto no es un mero problema *semántico*⁵, donde hay un cambio de significación, sino que es importante conocer las bases conceptuales para poder romper con los *signos*⁶ que denotan exclusión social y cultural. De esta forma, se intenta dotar de contenido y sentido lo que se quiere construir narrativamente, resignificando el título y acorde al espíritu del proyecto.

La *intencionalidad última*⁷ del relato audiovisual es lograr un reconocimiento del otro, aceptando su diferencia y su contexto, para lograr construir juntos un mundo mejor.

Es por esto que si desglosamos *icónicamente* el diseño del título, se contrasta con el oscuro origen de la bajada y se jerarquiza la lengua de un pueblo originario, se la envuelve en un aura de colores vivos que transmiten alegría, como la esencia de lo que se quiere expresar. Asimismo, la bajada construye un indicio sobre el conflicto que se va a desarrollar en la narración.

▪ **Significación del Mito**

La palabra *Mito* deriva del griego *mythos (cuento)*, refiere a un relato de hechos maravillosos cuyos protagonistas son personajes sobrenaturales (dioses, monstruos) o extraordinarios (héroes).

Durante su viaje, nuestro *héroe* recorrerá diferentes paisajes de

⁵ “No confundir la semiología con la semántica, que estudia los cambios de significación, y de la que Ferdinand Saussure nos hizo una exposición metódica, aunque nos dejó formulado su principio tímidamente en la pág. 140” Nota al pie. Saussure, Ferdinand de Capítulo III de la Introducción, de la Primera Parte, en Curso de lingüística general. Losada. Buenos Aires, 1945:60

⁶ Desde esta instancia se podría relacionar este análisis con los conceptos de Charles Sanders Peirce, donde señala, a diferencia de Saussure que concibe al signo como una díada autosuficiente, en que el mismo está formado por una relación triple, *Representamen* (el signo mismo) que mantiene una relación con un *Objeto*, que a su vez implica un *interpretante* (no es el intérprete sino el *efecto del significado propiamente dicho*, el signo mental que es el resultado de un encuentro con un signo). Es decir, que en su semiótica un signo genera otros signos.

⁷ Es el mensaje, un guión se escribe bajo una influencia, que puede ser meramente estética; es aquello que se quiere decir, transmitir, la razón por la cual se escribe.

Argentina, donde se encontrará con otros personajes de mitos y leyendas populares, los cuales lo ayudan o se oponen a que logre su objetivo.

Claude Lévi-Strauss⁸ manifiesta que es un error de la Antropología y Lingüística tradicional considerar los términos y no las relaciones entre los términos.

“Un mito se refiere siempre a acontecimientos pasados: antes de la creación del mundo, o durante las primeras edades o en todo caso hace mucho tiempo. Pero el valor intrínseco atribuido al mito proviene de que estos acontecimientos, que se suponen ocurridos en un momento del tiempo, forman también una estructura que se refiere simultáneamente al pasado, presente y futuro” (La estructura de los Mitos, Lévi – Strauss – 1955 p/238-189)

En su origen, el mito es un relato oral. Con el correr del tiempo, sus detalles van variando de acuerdo a la transmisión del conocimiento de generación en generación.

En nuestro país el mito de la *Luz Mala* proviene de los fuegos fatuos, o la resultante del reflejo de la luz de la Luna, en los huesos de vacas muertas en el campo. Consiste en la aparición nocturna de una luz brillante que flota a poca altura del suelo⁹.

La estructura narrativa está planteada en una serie de 10 capítulos, de 3

⁸ Claude Lévi-Strauss, fue un antropólogo francés, nacido en 1908, fue el principal estructuralista asociado con la vida intelectual francesa.

⁹ “La fantasía de la gente del campo ha creado un sin número de leyendas relativas a la luz mala que, generalmente de noche, mientras el mate pasa de mano en mano, se refieren, en tanto que los párpados se van cerrando poco a poco en busca del reposo necesario después de las duras tareas del día. Historias tétricas y lúgubres, que dichas allí mientras las sierpes de las llamas sustituyen a intervalos con su claridad a la luz mortecina de los brasas, que sólo alumbra al círculo central de oyentes, hacen erizar los cabellos y deslizarse un escalofrío por la espalda cada vez que un nuevo episodio es relatado. De ahí que cualquiera de los presentes que encuentre en sus andanzas un fuego fatuo sentirá, recordando todo aquello, que vuelven a funcionar las células cerebrales antes impresionadas por los relatos citados, y entonces, espantado, sintiendo la piel de gallina por todo el cuerpo, se sacará trémulo el sombrero y recogiendo en sí mismo, mientras los labios balbucean una plegaria, mirará con ojos azorados la luz mala.” (Ambrosetti, Juan B, *Supersticiones y leyendas*. La Cultura Argentina. Buenos Aires, 1917:224/225)

minutos de duración cada uno. Nuestra historia narra que hace miles de años, Kuyen se vio obligada a dejar su luz en la Tierra, a quien llamó Lihuén. Ella tiene el poder de dar vida y hacer realidad los más profundos deseos. El Túcu Mandinga, un ser misterioso, se lleva a Lihuén para despertar a sus ancestros y Samuel, una criatura de campo se embarca en la misión de encontrarla.

Para desglosar un mito, Lévi Strauss propone analizarlo en unidades más pequeñas llamadas *Mitemas*.¹⁰ Esta posición presenta un *eje sintagmático* (secuencia narrativa en sentido horizontal) y un *eje paradigmático* (haces de relaciones en sentido vertical).

Con esta metodología podemos detectar como eje sintagmático la secuencia narrativa de la luz mala que lleva adelante la trama de Lihuén y Samuel. Y como eje paradigmático las relaciones entre las referencias de los mitos que aducen al temor, como por ejemplo en este caso al *Hombre de la bolsa* o *Cuco* que se referencia en el personaje del Túcu Mandinga.

Roland Barthes explica en detalle la mistificación que transforma la cultura de la pequeña burguesía en una naturaleza universal, que demostraba principalmente cómo las denotaciones de los signos de la cultura popular delatan connotaciones que son en sí mismas *mitos* generados por el sistema de signos más amplio que conforma la sociedad. En su libro *Mitologías* (1957) toma ejemplos de la vida cotidiana que parecen pasar desapercibidos y se dedica a desconstruirlos, a demostrar cómo las connotaciones *obvias* que conllevan, han sido por lo general cuidadosamente construidas. Para el autor los mitos que impregnan nuestra vida son insidiosos precisamente porque parecen tan naturales¹¹.

¹⁰ Claude Lévi-Strauss, *Mitológicas* (Vol. III 384/404 y Vol. IV 398/399), París, Librairie Plon 1968/1971.

¹¹ "Cuando el significante (sentido) pertenece al sistema de la lengua, (lenguaje objeto) el significado es llamado (concepto) y el signo que es la resultante de la combinación de estos dos es llamado significación. Y cuando el significado se encuentra en el sistema del mito (metalenguaje) es llamado (forma), y el significado y el se mantienen

En el caso de Lihuén, esto está dado a partir de la construcción de algunos personajes como la Muerte, donde se rompe con la figura pre establecida de La Parca, y se lo inserta en la actualidad, humanizándola y convirtiéndola en un fanático de las nuevas tecnologías (Internet, selfie, redes sociales). Es decir que se cambia el discurso de los elementos cotidianos, que permiten *civilizar* la muerte y dar un mensaje sobre estos nuevos elementos que interactúan en nuestra cultura y provoca cambios sociales y de interrelación entre los seres humanos.

▪ **Análisis de la Propuesta Estética**

“La posibilidad de todo análisis del sentido descansa sobre la hipótesis según la cual el sistema productivo deja huellas en los productos y que el primero puede ser (fragmentariamente) reconstruido a partir de una manipulación de los segundos. Dicho de otro modo: analizando *productos* apuntamos a *procesos*”. (Eliseo Verón, 1987:124)

En Lihuén aparece la pregunta por el otro. ¿Vale la pena, o no, conocer y comprometerse con ese otro diferente que irrumpe, que propone otra forma de entender el mundo? La aceptación y el rechazo, el compromiso y la tolerancia, el conocimiento y el miedo, son dicotomías muy presentes en las prácticas cotidianas de la coyuntura social y cultural actual. En la construcción del discurso se decide explorarlas y resignificarlas en el mundo de Lihuén.

El tratamiento estético y narrativo está basado en la esencia del *Realismo*

igual (concepto y significación). Sin embargo la diferencia entre forma y sentido es, que en el sentido el significante tiene una riqueza de información, es representativo de la historia, del contexto, una memoria, un orden comparativo de hechos y de ideas razonables que demuestran que el sentido ya está construido sobre una significación, lo que le permite sustentarse... Por ello para que el mito cobre vida, necesita que la forma (significante en el mito) retome el sentido (significante en la lengua) del lenguaje objeto, para así tener información que deformar, modificando en algunos puntos la estructura de la información intercambiando lo objetivo por lo subjetivo y lo racional y comprobable por lo subliminal y objetable”- Artículo digital *Roland Barthes y su análisis teórico del mito*, Israel Macías Hernández, basado en Barthes, Roland: *Mitologías*, Apartado II *El Mito Hoy*. Siglo XXI. México. 1999. Pp. 118 – 150. <http://conceptualdelacultura.blogspot.com.ar/2008/12/roland-barthes-y-su-analisis-teorico.html>

*mágico*¹², en una impronta ágil y amena, con un tono de comedia y fantasía que permita entretener y a la vez generar ilusión y sueños en quien mire la serie. Por otra parte, se busca construir la presencia de lo sensorial como parte de la percepción de la realidad.

“El realismo mágico latinoamericano le dio voz a los que no la tenían, a aquellos pueblos olvidados y recónditos de los atractivos países de América, marcados por la conquista a nivel económico y político pero fieles a sus raíces más profundas”. (Danisa Andrea Pérez, 2017: s/n)

A través del género fantástico se construye un relato que atraviesa el espíritu de los pueblos originarios, la vida en el campo, y cómo esto se interrelaciona con lo que ocurre en las zonas urbanas. Tomando este punto de partida, se narra un mundo donde lo autóctono y tradicional confluye con la tecnología e idiosincrasia de la vida actual.

Se integra de manera poética y cinematográfica la animación 2D y 3D, para construir una estética particular, y darle el tono fantástico que el relato requiere, acentuando texturas que devienen de la naturaleza y la esencia de la Pacha Mama como símbolo de la durabilidad y lo añejo, es decir, algo que perdura en el tiempo al igual que los mitos, leyendas y cualquier historia transmitida de forma oral, que puede permanecer en pie por generaciones.

Para el tratamiento plástico de los fondos, se utilizó como referente al *Expresionismo Alemán*, por su perspectiva falseada, la cual es alzada y angular, rompiendo con la estabilidad de las casas, los edificios y elementos que lo integran, pero suavizándola con líneas curvas para lograr una estética más alegre y esperanzadora hacia el futuro. Asimismo, desde la pintura se

¹² El Realismo mágico es un género literario de amplio alcance artístico surgido a mediados del siglo XX, se caracteriza por la inclusión de elementos fantásticos en la realidad, profundizando lo mágico que hay en ella. Una de sus características es la búsqueda e identidad Latinoamericana, en contraposición con la europea.

tomó los colores vivos, la utilización de perspectiva atmosférica o rebatida para lograr una mejor integración entre los elementos 2D y 3D y desde la cinematografía, el contraste marcado de luces y sombras para generar espacialidad ¹³.

Los diversos escenarios por los que pasan los personajes tienen una gama específica de colores y de valores tonales según la iluminación del lugar. El color y el valor, junto a la composición, generan el clima visual general de cada momento de la serie, y se comparan con los colores usados en los personajes para generar un contraste deseado que facilite ver los movimientos del mismo.

Con referencia a la elección cromática, se utilizan colores saturados. Por ejemplo, en las escenas relacionadas con el campo, el tono violeta es un hilo conductor, no sólo porque hace referencia directa a cómo se ve representada la luz en los fondos que se construyen, sino también porque es un color que se relaciona psicológicamente con la madurez, experiencia, misticismo, misterio, y lo mágico, entre otras cosas. El tono verde, por su parte, ligado a la naturaleza, al aire libre, se dice que libera al espíritu y equilibra sensaciones.

El diseño de personajes desde su forma, postura y colores busca representar su personalidad y el mundo al que pertenecen. Se aplican tanto tratamientos 3D como 2D y se busca la integración de ambos, es decir, que denote su pertenencia a un mismo relato y mantengan una estética homogénea. Se conectan desde el trazo, el tratamiento de texturas, el diseño de los rasgos. Conservan relación con los espacios (escenarios), y la influencia de los colores correspondientes a cada uno. A su vez se emplea simbología aborígen, como la que aparece en el diseño de la máscara del Tucu Mandinga, o aquellas referencias tomadas de la cerámica andina del noroeste argentino

¹³ Anexo 3 - Fotogramas de la serie como referencia de los fondos.

aplicadas en el diseño de Gualicha. Estas hacen al relato que se quiere manifestar, en el que se resignifican tanto leyendas como aspectos culturales locales, llevándolos a una suerte de universalidad en la que puedan ser abarcado por quienes sean ajenos a estos.

La propuesta sonora de la serie se centra en la utilización de sonidos que oscilan entre elementos más vinculados a una estética con texturas *naturalistas*, para construir un puente con la propia expresividad de los personajes, sin perder la esencia de lo *mágico*. En este sentido, se destaca el trabajo de diseño de personajes a nivel sonoro, buscando y grabando sonidos que combinen algo de lo mítico de la serie y a su vez habiliten un anclaje con sonoridades propias de lo real-cotidiano.

La utilización del fuera de campo como recurso narrativo, implicó que la construcción sonora sea protagonista con el anclaje audiovisual, como por ejemplo en la aparición del Tucu Mandinga, a quien no se lo ve pero se lo hace presente a través del sonido.

El uso del diálogo se reduce a expresiones o gestos, ya que los personajes no tienen diálogos explícitos. Uno de los personajes principales es músico y ejecuta un instrumento, la bandurria, que suena de modo diegético, por lo que la música cobra un rol fundamental. Por este motivo, la composición e instrumentación de la música original gira en torno a este instrumento. Sin embargo, las fronteras entre sonido (Efectos, ambiente) y música intentan ser difusas, de modo tal que sonidos tradicionalmente *musicales* puedan ser utilizados para reforzar el foley, y elementos no *tradicionalmente musicales* enriquezcan la música.

Se pretende buscar sutileza en la construcción de climas y un ritmo que respete las cadencias del entorno narrativo en que se enmarca la serie (Trabajar a partir de los tiempos del campo, por ejemplo). En cuanto al título, se

utiliza el inicio de la pieza musical que identifica la serie, la cual acompaña los créditos al finalizar cada capítulo. En líneas generales, la propuesta se centra en la construcción del universo sonoro a partir de la investigación hecha en relación a los mitos y leyendas populares de Argentina y América Latina. Para ello, fue fundamental el vínculo con la narración y el diálogo constante con el trabajo estético del resto de las áreas.

Conclusión

Durante todo el proceso realizativo fue necesario reflexionar y analizar el audiovisual, como un *texto fílmico*¹⁴. Para tomar consciencia de la responsabilidad que implica la utilización de los recursos del lenguaje en la construcción de sentido. Desglosar el discurso que subyace en la obra, permite jerarquizar a la animación como forma de narrar y generar contenido.

“La carencia de una forma creativa coherente reduce su eficacia, aniquila la dinámica ideológica del contenido y sólo nos enseña los contornos y la superficialidad sin entregarnos ninguna esencia, ninguna humanidad, ningún amor, categorías que sólo pueden surgir por vías de la expresión sensible...” (Jorge Sanjinés, 1979: 57-58).

En el trabajo colectivo e interdisciplinario se tuvo presente desde el principio, el desafío que implica hacer por primera vez, un proyecto de estas características. El objetivo principal era el aprendizaje durante todo el desarrollo, por lo que la devolución, el debate e interacción nos permitió crecer individual y grupalmente.

¹⁴ “Hablar de “texto fílmico” es considerar el filme como discurso signifiante, analizar su (o sus) sistema(s) interno(s), estudiar todas las configuraciones significantes que se le puedan observar.” Aumont, Jacques, Bergala Alain, Marie Michel y Vernet Marc – *Estética del cine- Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje* – Paidós – París. (2005:203)

Con Gabriel Cominotti, productor general del proyecto, tuvimos como premisas guiar, acompañar y motivar en todo el proceso, pero a su vez estar atentos a no perder el rumbo de cómo integrar e interactuar todos los elementos en la concepción de realización colectiva. Creamos nuestra propia *metodología de trabajo*¹⁵, que difiere mucho de lo que puede ser un flujo de trabajo a nivel industrial. Fue diseñado en base a nuestro propio contexto, con los recursos y saberes que tenemos.

Es importante señalar que esta experiencia colectiva sirvió para conectarnos y unirnos como personas. Sostenernos en la confianza de unos a otros, tener claro los objetivos como grupo, apoyándonos en lo afectivo, con consultas y aportes creativos. Esto implica que cada uno se sienta autor y vea plasmada sus ideas en algo concreto y tangible.

El reconocimiento del otro no sólo se denota en el discurso audiovisual, sino también en el trabajo colectivo e interdisciplinario que transforma la manera de observar el mundo, vincularnos como seres humanos y en la construcción de relatos situados e identitarios.

"No hay nada mejor que imaginar otros mundos para olvidar lo doloroso que es el mundo en que vivimos. Por lo menos, así pensaba yo entonces. Todavía no había entendido que, imaginando otros mundos, se acaba por cambiar también éste."

Umberto Eco¹⁶

¹⁵ Ver Anexo 2

¹⁶ Umberto Eco – "Baudolino", Lumen, Italia, 2000

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, María (2009) – “El lenguaje visual” – Paidós - Barcelona

Ambrosetti, Juan B, *Supersticiones y leyendas*. La Cultura Argentina. Buenos Aires, 1917:224/225

Aumont, Jacques: “El papel del dispositivo”. En: *La Imagen*. Paidós, Bs. As. 1992

Aumont, Jacques, Bergala Alain, Marie Michel y Vernet Marc– “Estética del cine-Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje”– Paidós – París. 2005:203

Barthés, Roland: “Retórica de la imagen” En: *La Semiología*. Tiempo Contemporáneo, Bs. As. 1970

Cowan Finlay (2006) – “Drawing and Painting Fantasy Worlds” – Taschen - Singapur

El libro de la Escuela para animadores de Rosario (2011) - “Haciendo dibujitos en el fin del mundo”- Centro Audiovisual Rosario (CAR) - Rosario

Elias, Norbert: *Teoría del símbolo (un ensayo de antropología cultural)*, Península. Barcelona, 1994

Lévi-Strauss, Claude, *Mitológicas (Vol. III 384/404 y Vol. IV 398/399)*, París, Librairie Plon 1968/1971

Pierce, Charles Sanders: “Carta a Victoria Lady Welby de octubre 12 de 1904” En: *Obra lógico-semiótica*. Taurus. Madrid. 1987

Saézn Valiente Rodolfo (2008) –“Arte y técnica de la animación – Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva” - Ediciones De La Flor - Buenos Aires

Sanjinés, Jorge – *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo*. México, España, Argentina, Colombia. Siglo XXI Editores. 1979: 57-58

Saussure, Ferdinand de Capítulo III de la Introducción, de la Primera Parte, en *Curso de lingüística general*. Losada. Buenos Aires, 1945:60

Steimberg, Oscar: “De qué se trató la semiótica”. En: *Semiótica de los medios masivos*. Atuel, Bs. As. 1993: 35

Umberto Eco – “Baudolino”, Lumen, Italia, 2000

Verón Eliseo: “El sentido como producción discursiva” En: “La semiósis social” Gedisa. Bs. As. 1987:124

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

ARTÍCULO

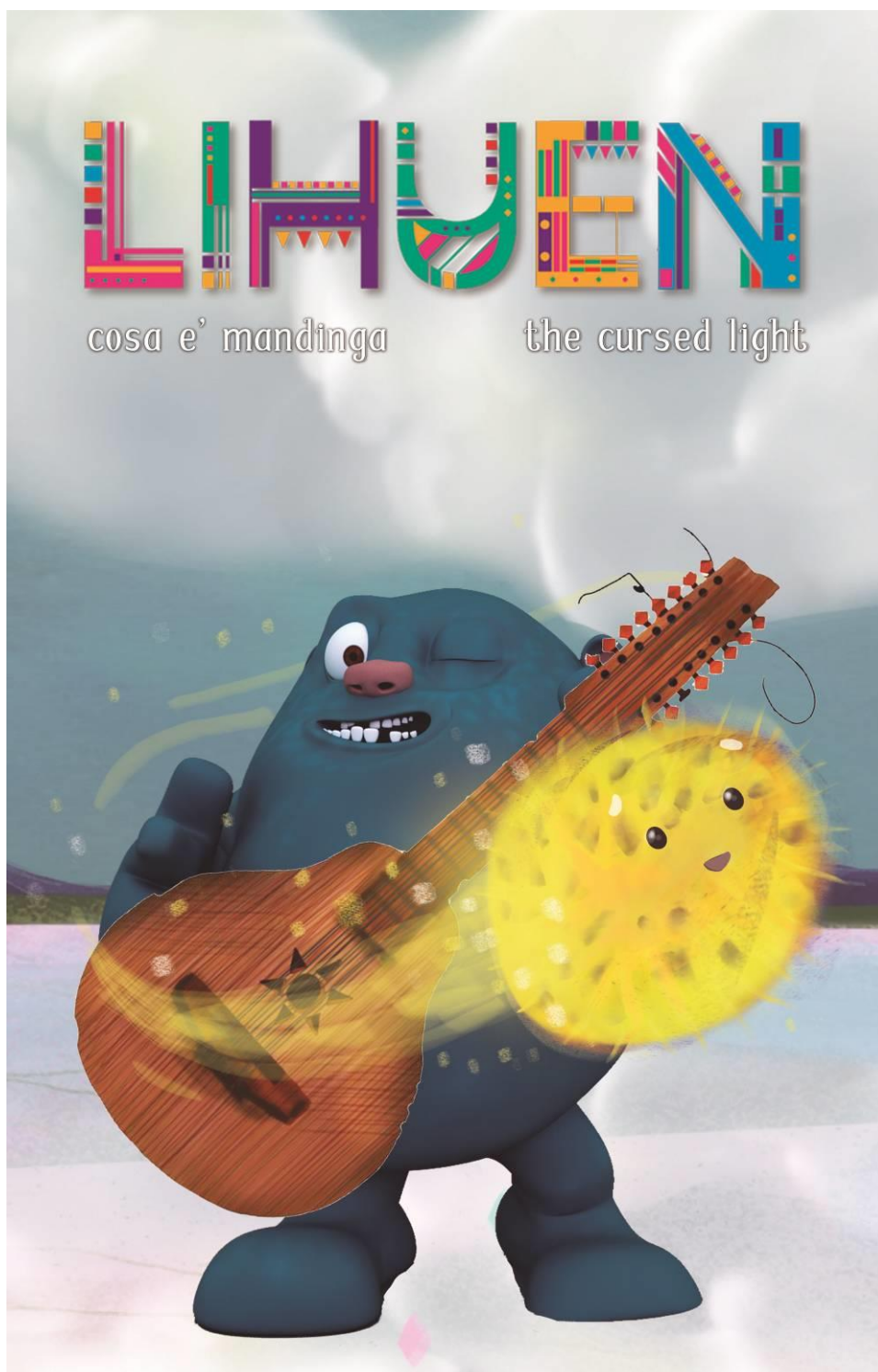
Luis Bel - *Las raíces negras de Argentina: “Cosa e’ mandinga,*. <https://www.laizquierdadiario.com/Las-raices-negras-de-Argentina-Cosa-e-mandinga>

Hernández, Israel Macías *Roland Barthes y su análisis teórico del mito*, basado en Barthes, Roland: “*Mitologías*”, *Apartado II El Mito Hoy*. Siglo XXI. México. 1999. Pp. 118 – 150. <http://conceptualdelacultura.blogspot.com.ar/2008/12/roland-barthes-y-su-analisis-teorico.html> (Israel Macías Hernández, 2008: s/p).

Murolo, Norberto Leonardo (2012) – “NUEVAS PANTALLAS: UN DESARROLLO CONCEPTUAL”- *Razón y Palabra*, vol. 17, núm. 80, agosto-octubre, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México. Consultado el 4 de abril de 2017 en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199524426053> (Murolo, 2012:3)

Pérez, Danisa Andrea - *El Realismo Mágico*. Artículo digital En Revista El Sur <http://revistaelsur.com.ar/nota/289/El-realismo-magico> (Pérez, 2017: s/n)

ANEXO 1 | Referencia del título en el Banner



18

Diseño del Banner realizado por Yésica Díaz (DCV) y Romina Quiróz (DCV y Multimedia)

ANEXO 2 | Metodología en el flujo de trabajo colectivo e interdisciplinario

Es importante para poder analizar la metodología utilizada en el flujo de trabajo partir de tres ejes: la conformación del equipo interdisciplinario, el trabajo colectivo y las limitaciones del equipamiento técnico.

Primer eje, el equipo está conformado por 20 personas que vienen de las artes plásticas, visuales, multimedia, audiovisuales y comunicación social. También algunos compañeros no tienen un recorrido académico universitario, sino que su formación partió en los cursos de Extensión que dictamos algunos de nosotros. Poner en interacción e interrelación las diversas formaciones académicas, a partir de intercambiar saberes propios de cada carrera pero también procurar la inclusión de quienes venían con otros recorridos de aprendizaje. En mi caso, fue un desafío aprender los lenguajes y códigos propios de cada formación, para poder integrarlos en un flujo de trabajo, intentando que cada uno se sienta a gusto con su rol y evitar que se desgatara la motivación en el proceso.

Segundo eje, fue fundamental desde el principio plantear nuestras responsabilidades en pos de un trabajo colectivo. Esto implica no sólo tomar dimensión del rol que cada uno cumple sino pensando en el trabajo del otro. Es decir, que cada área está interconectada y fluye en función de la otra. Si alguno de nosotros no realiza lo que tiene como objetivo, se dificulta seguir con el proceso en las otras áreas, retrasa a los compañeros o los inhabilita para seguir con el flujo de trabajo. Cada uno de nosotros es imprescindible para poder lograr llevar adelante el proyecto. Tener respeto por el trabajo y tiempo del compañero fue una premisa fundamental para sostenernos durante todo el desarrollo del capítulo 1 de la serie.

Referente al tercer eje, fue crucial para decidir la técnica mixta de

animación y la estética a utilizar. Primero al tener limitaciones con el equipamiento técnico y tomando en cuenta los conocimientos para seleccionar los software a usar, se decidió por una integración 2D y 3D. Así que usando esas limitaciones pensamos en una estética que fuera propia, situada y atractiva pero que además fuera factible de llevar a cabo.

ANEXO 3 | Aclaraciones sobre la instancia realizativa

En una obra de animación se necesita ser muy organizado y detallista desde el principio, ya que sino complejiza y hay pérdida de tiempo en todo el flujo de trabajo en esta etapa.

Para poder entender mejor la complejidad y diferencia con otros flujos de trabajo, voy a detallar el proceso realizativo con los desafíos y aciertos que nos encontramos en el desarrollo.

Con Carla Tapparo, directora de arte, comenzamos a definir la estética de los escenarios a partir de sus bocetos, en el proceso de realización de la primera versión del teaser nos dimos cuenta que había que darle profundidad a los planos, por lo que hubo que rehacerlos en función de esto.

De forma paralela, en el diseño de personajes necesitábamos a una persona que además de participar en esta instancia, homogeneizara toda la estética de los mismos, por lo que Bárbara Winchel Peano tomó este desafío. Esta no es una tarea sencilla ya que no es sólo crear/dibujar un personaje sino que es involucrarse en el trabajo creativo de otro compañero.

Otro reto que nos surgió fue como lograr el equilibrio entre los concepts de fondos, elementos y personajes para que luego los mismos cobraran *vida* en la animación y fueran posibles llevarlos a esta etapa: ¿cómo diseñarlos?, ¿qué partes deberían estar divididas para luego animarlas?, ¿qué funcionaba en un boceto estático y qué puntualmente con movimiento?

El diseño sonoro y la música estuvo a cargo de Agustín Pellendier, con quien desde el principio reflexionamos sobre la importancia del sonido, no como un complemento de la imagen, sino que sea un eje central en la construcción del relato.

Esto es fundamental señalarlo para no entender cada etapa como procesos separados y estancos, sino como parte de una evolución y progresión

conjunta. Especialmente teniendo en cuenta el proceso creativo, la interdisciplinariedad del equipo y el desafío de hacer por primera vez un proyecto de estas características.

Si bien somos un equipo grande de trabajo, muchos de nosotros cumplió varios roles para poder cubrir todas las etapas. En mi caso, me hice cargo de la Dirección y la dirección de animación, es decir que además supervisé las animaciones de los personajes para que logran la expresividad y movimiento acorde a lo que requería el relato audiovisual. Algo que no pudimos evitar fue que además también animara al personaje de Lihuén, nos faltó personas en esa instancia y tuve que hacerlo porque la mayoría ya tenía varios roles en qué ocuparse. Era muy difícil animar, estar en el detalle y a su vez tener una mirada más general de todo. Por lo que pedí ayuda a una compañera, Noelia Meza, que me hizo de directora de animación con este personaje, ya que la supervisión es fundamental para lograr lo que se necesita del mismo.

En la animación, el montaje debe resolverse lo más sólido posible desde la preproducción, ya que un plano al ser compuesto en capas, puede llevar mucho tiempo y trabajo. A partir del guión definitivo, con la ayuda de los compañeros de plástica, se realizó el storyboard (guión técnico con imágenes).

Imágenes de Fragmentos del Storyboard y desglose del capítulo 1 de la serie

Aclaración: Fue un desafío poder coordinar y dirigir un grupo de 20 personas, con experiencias y formaciones disímiles pero además no teniendo un espacio para trabajar en conjunto, sino que debíamos reunirnos en espacios públicos (plazas, bares, Facultad, casas) y el trabajo se realizó en forma on line. Si bien en la animación el storyboard es clave y debe ser detallista para todo el flujo de trabajo, en nuestro caso además se debió hacer un desglose de cada plano, por áreas como guía.

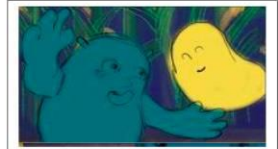


Plano 5 nuevo – Plano pecho a primer plano de la cara de Samuel sorprendido por la mariposa en su nariz, mientras se acerca la cámara se pone bizco y en el primer plano sonríe.
Fondo de maizal (casi no se ve)
Objetivo dramático: Presentación de la personalidad de Samuel de a poco.

Plano 6 nuevo – Plano pecho un poco inclinado de perfil Samuel, donde intenta suavemente con las manos atrapar la mariposa de su nariz, mientras la mariposa sale para el costado que está marcado.
Fondo de maizal (casi no se ve)
Objetivo dramático: Presentación de reacción de "niño" de Samuel.

Plano 6 – Duración '6"04 – Animación 2D y 3D

Plano 6 – Duración '2" – Animación 2D y 3D



Plano 7 nuevo – Plano general. Samuel entra corriendo suavemente tratando de atrapar la mariposa hasta ubicarse como en la imagen, luego da pequeños saltitos, queriendo agarrarla con las manos de Samuel. Aparece en primer plano Lihúen en el extremo y las flores crecen, lo mira a Samuel se rie y desaparece. Cuando aparece Lihúen hay un pequeño desenfoque de Samuel.–
Prestar atención al fondo, es referencia de cómo construirlos.
Objetivo dramático: indicio "magia" y encuentro

Plano 8 nuevo– Plano medio de Samuel. Lihúen aparece y "juega" a las escondidas. Samuel gira hacia donde aparece Lihúen primero, pero ella se desvanece y cuando gira aparece en su espalda, luego Samuel gira de nuevo y se encuentran con Lihúen y se abrazan. Ella se frota suavemente contra él y desaparece –
El fondo trabajarlo como en el plano 7, con más capas para darle profundidad.
Objetivo dramático: Establece relación entre los personajes.

Plano 7 – Duración '4"10 – Animación 2D y 3D

Plano 8 – Duración '7"23 – Animación 2D y 3D

Desglose de storyboard detallado

Plano 7 nuevo – Plano general. Samuel entra corriendo suavemente tratando de atrapar la mariposa hasta ubicarse como en la imagen, luego da pequeños saltitos, queriendo agarrarla con las manos de Samuel. Aparece en primer plano Lihúen en el extremo y las flores crecen, lo mira a Samuel se rie y desaparece. Cuando aparece Lihúen hay un pequeño desenfoque de Samuel.–
Prestar atención al fondo, es referencia de cómo construirlos.
Objetivo dramático: indicio "magia" y encuentro

Plano 8 nuevo– Plano medio de Samuel. Lihúen aparece y "juega" a las escondidas. Samuel gira hacia donde aparece Lihúen primero, pero ella se desvanece y cuando gira aparece en su espalda, luego Samuel gira de nuevo y se encuentran con Lihúen y se abrazan. Ella se frota suavemente contra él y desaparece –
El fondo trabajarlo como en el plano 7, con más capas para darle profundidad.
Objetivo dramático: Establece relación entre los personajes.

Plano 7 – Duración '4"10 – Animación 2D y 3D

Fondo: Hay que hacer el fondo nuevo. Tomar como referencia la composición del animatic

Composición y Animación 2D: Animar la mariposa, Lihúen y el crecimiento de las flores que van de pimpollos a flores. Hay que separar capas.

Animación 3D: La idea es que se note que Samuel juega y no corre atrás de la mariposa solamente.

Efectos visuales: crecimiento de las flores.

Sonido: Es divertida la atmósfera. Este plano está pensado para ir generando empatía con los personajes, por lo que sería bueno que eso se traslade a la construcción sonora.

Plano 8 – Duración '7"23 – Animación 2D y 3D

Fondo: Hay que hacer el fondo nuevo. En función del anterior, para darle mayor profundidad y que no sea todo tan maizal.

Composición y Animación 2D: Animar a Lihúen es importante este plano poder coordinar los tiempos entre el 2D y 3D, ya que es muy complejo el plano por la interacción de los personajes.

Animación 3D: La expresividad de Samuel es clave para que se construya los diferentes climas. De jugar a la escondida hasta el encuentro. Lihúen es más traviesa y Samuel más inocente.

Efectos visuales: Luz sobre Samuel cuando se abraza con Lihúen o se acerca.

Sonido: Es divertida y dulce la atmósfera. Este plano está pensado para ir generando empatía con los personajes, por lo que sería bueno que eso se traslade a la construcción sonora.

Plano 9 nuevo– Plano medio más abierto con el anterior, Lihúen aparece detrás de él, lo rodea y cruza enfrente, mientras van apareciendo los panaderos que forman la bandurria. Raccord de movimiento con el anterior y siguiente. Samuel está feliz y contento como si ya supiera lo que va a suceder.
Fondo ídem en lo señalado en el plano anterior. Usar de referencia el 7 nuevo
Objetivo dramático: Construir vínculo mágico entre Samuel y Lihúen.

Plano 10 nuevo– Plano entero de Samuel, Lihúen termina de pasar delante de él y se arma la bandurria. Samuel y Lihúen se miran cómplices. Lihúen se mueve como afirmando y pidiendo que toque. Samuel comienza a tocar la melodía–
Fondo en capas, no perder el raccord, puede ser simil al 6 del teaser pero más cerrado.
Objetivo dramático: Fortalecer el vínculo y lo mágico entre los personajes.

Plano 9 – Duración '2"06 – Animación 2D y 3D

Fondo: Hay que hacer el fondo nuevo. En función del anterior, para darle mayor profundidad y que no sea todo tan maizal. Pero es un poco más abierto.

Composición y Animación 2D: Animar a Lihúen es importante este plano poder coordinar los tiempos entre el 2D y 3D, ya que es muy complejo el plano por la interacción de los personajes. Y el comienzo del armado de la bandurria con los panaderos.

Animación 3D: La expresividad de Samuel es clave para que se construya los diferentes climas. Es alegría porque ya sabe lo que viene, no lo haría tan sorprendido, para construir rutina entre ellos.

Efectos visuales: Comienzo de aparición de la bandurria. Luz sobre Samuel cuando Lihúen se acerca.

Sonido: Es un momento "mágico" importante. Tal vez eso se pueda construir sonoramente también.

Plano 10 – Duración '10" 06 – Animación 2D y 3D

Fondo: Puede ser simil al plano 6 del teaser pero más cerrado.

Composición y Animación 2D: se termina de armar la bandurria, es importante la animación de Lihúen que pueda construirse que ella le da el pie para que él comience a tocar.

Animación 3D: La expresividad de Samuel es clave para que se construya los diferentes climas. Es complejo por el eje de mirada y al interacción entre los personajes.

Efectos visuales: Termina de aparecer la bandurria. Luz sobre Samuel cuando Lihúen se acerca.

Sonido: Acá comienza a tocar Samuel. Tiene que ser con una cadencia parecida al animatic.

Luego se pasó a la instancia del animatic (donde se anima el story para poder visualizar el montaje previo, tiempos y comenzar a construir la banda sonora de referencia). Una vez realizado esto se pasa al layout donde se desarrolla más la animación y los fondos que en el animatic para que sirva como guía en el flujo de trabajo de cada área.

Tira de imágenes del animatic



En paralelo se desarrolla los personajes 2D, concepts de fondos y elementos, guión de color para establecer paletas cromáticas y que sirvan de guía para la iluminación final, modelado y rigging de personajes 3D.

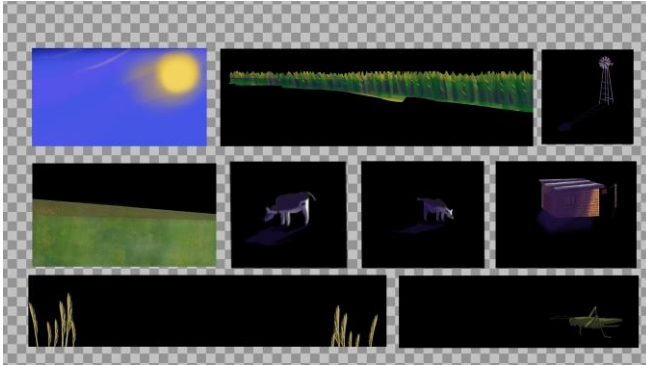
Fragmento del guión de color



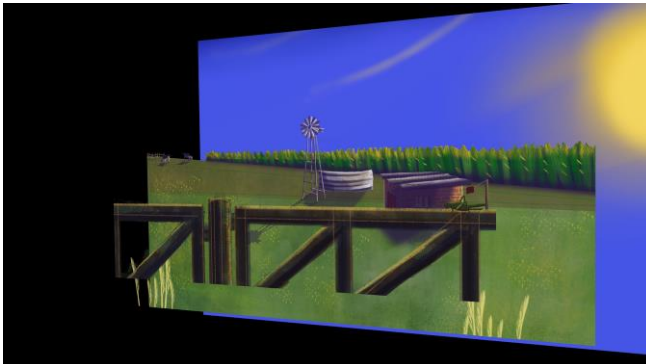
En la etapa de producción se lleva a cabo la realización e integración de los planos, donde interactúan 10 personas como mínimo en cada uno. Para

esto se desarrollará en forma paralela el dibujo de los fondos, la composición de escenarios tridimensionales con imágenes 2D, animación de objetos y personajes, integración de los fondos con los personajes, generación de partículas, render de los personajes 3D en baja calidad, como guía y montaje previo para establecer el corte final.

Fotograma de la serie y construcción de los fondos en capas



Desglose de algunos elementos que componen el fondo



Composición 2D del fondo en el software



Plano final luego de la integración

En la etapa de postproducción, se termina de construir toda la banda sonora, y al mismo tiempo, se hará la iluminación (2D y 3D), los renders finales y retoque de color, para obtener la obra finalizada.

Como director hay que poder visualizar cada una de estas instancias por separado, en las diferentes capas y lograr unirlas mentalmente para poder hacer un seguimiento en cada una de las áreas. Por ejemplo, que los fondos correspondan a la escala del encuadre, que la animación de los personajes sea funcional a la narración, ir chequeando los tiempos de montaje para ver si esto funciona o no.

Fotogramas de la serie



Lihuén



Samuel



Aluminé



Aluminé y la sombra del Túcu Mandinga

