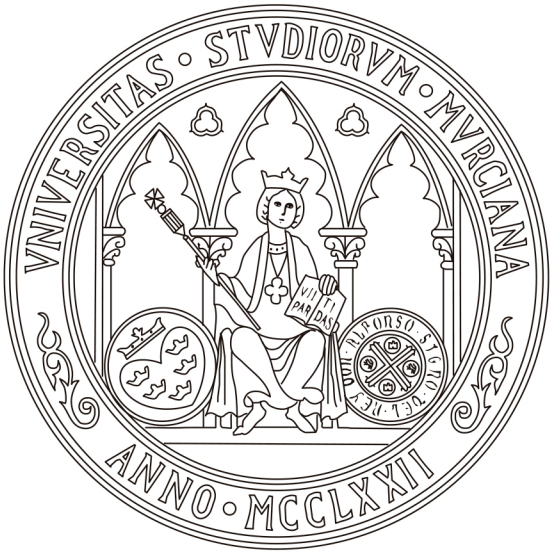


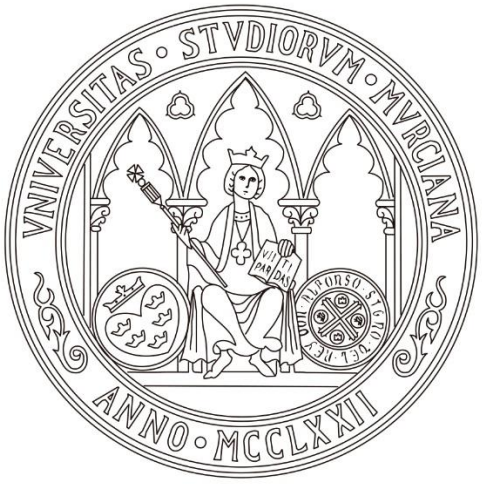
UNIVERSIDAD DE MURCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Ficciones Constructoras de Realidad.
El Cine de Animación Documental.

D. Alfonso Burgos Risco

2015



UNIVERSIDAD DE MURCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

TESIS DOCTORAL

FICCIONES CONSTRUCTORAS DE REALIDAD. EL CINE DE ANIMACIÓN DOCUMENTAL

ALFONSO BURGOS RISCO

2015

Tesis dirigida por:

Dr. D. José Mayor Iborra

El film documental cuenta hechos que han sucedido o que están sucediendo independientemente de que con ellos se haga o no una película. Sus personajes existen también fuera del film, antes y después del film

Raúl Beceyro. Teórico y documentalista

El documental no es más que el tratamiento creativo de la realidad

John Grierson. Teórico y Documentalista

Agradecimientos

Mi primer agradecimiento es para mi familia por su paciencia y apoyo, especialmente a mi mujer y mi hijo, Gloria y Alfonso, a quienes espero devolver el tiempo que les he dejado de dedicar por finalizar esta tesis. También quiero agradecer a mi padre el ejemplo de esfuerzo y sacrificio que nos dejó y que he tenido presente en este viaje de conocimiento.

Quiero reconocer también la labor del tribunal de evaluación de mi Trabajo Final de Máster, a Borja Morgado, Isabel Tejeda y Antonio García, por los comentarios y críticas que me ayudaron y motivaron a profundizar en el tema. A Antonio Nicolás, por su conocimientos cinéfilos y su apoyo en la realización de la demostración de las conjeturas de esta tesis, agradecimiento que tengo que hacer extensivo a los compañeros de ATICA que me acompañaron en la realización de *La Memoria de las Manos*, a Javier, a Isaac, a Labor, a Erica y a Alberto, además de los apoyos brindados por el *Centro de Estudios de la Memoria Educativa* dirigido por Pedro Luis Moreno y del apoyo de *Rain Studios* que actualmente gestiona Cristina Tapia. Quiero agradecer especialmente el apoyo y los ánimos de María José Martínez Ruiz-Funes, fundamental en la realización de la última parte de esta tesis.

No puedo dejar de agradecer también su confianza y fe a todos los maestros que confiaron en mi para plasmar su trabajo en *La Memoria de las Manos*; Enrique Fuster, María Jesús Fernández, Pedro Antonio Ríos, Juan Almagro, Antonio Galvañ, Jesús Martínez, Francisco Bastida, Aniceto López, Juan Mompeán y Benigno Polo, y por extensión al sindicato de la enseñanza al que pertenecen, el *STERM*.

En *Cómo se hace una tesis* de Umberto Eco se recomienda no citar al director de una tesis en los agradecimientos porque se le presupone el trabajo de dirección, pero no puedo dejar de mencionar a José Mayor Iborra. Desde que comenzó este proyecto de investigación con la elaboración del Trabajo Final Máster ha demostrado una guía imprescindible, una inmensa paciencia y una comprensión constante, haciendo posible que el trabajo de investigación se materialice en esta tesis doctoral y que de otro modo se hubiese quedado en una nebulosa de inquietudes. Muchas gracias.

Resumen

Esta tesis doctoral pretende elaborar una aproximación a la producción de obras cinematográficas que se encuentran entre los géneros documental, por su contenido, y de animación, por su forma. Estas obras suponen un nuevo género cinematográfico a estudiar y definir mediante el análisis y la investigación de la bibliografía y obras de referencia.

Se plantea una revisión teórica de géneros y un análisis de la evolución en la producción cinematográfica que ha desembocado en la *animación documental*, género que actualmente resulta casi desconocido. El análisis y definición de estas obras es vital para comprender la evolución técnica y artística que documenta realidades a través de testimonios personales. En estas obras se combina la expresión personal, la creación artística, las últimas tecnologías, el lenguaje cinematográfico, el patrimonio cultural y la conciencia social.

Finalmente se presenta unos análisis comparados de los aspectos técnicos, morfológicos y profílmicos de más de 50 obras, entre cortometrajes y largometrajes, para establecer unas características comunes que se plasman en la realización de un proyecto cinematográfico que recoge las características y conclusiones de esta investigación: *La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*.

Palabras clave

Animación documental, animadoc, documental animado, documento animado, animación documental, representación, testimonio, subjetividad, análisis morfológico, elementos profílmicos

Abstract

This thesis aims to develop an approach to the production of films that are among the documentary genre –as content– and animation –in form–. These works represent a new film genre to study and define through analysis and research of the literature and reference works.

It arises a theoretical review of genres and an analysis of developments in film production that has led to the *documentary animation*, a genre that today is almost unknown. The analysis and definition of these works is vital to understand the technical and artistic evolution documenting realities through personal testimonies. In these works the personal expression, the artistic creation, the latest technologies, the film language, cultural heritage and social consciousness are combined.

Finally a comparative analysis of the technical, morphological and profilmic of more than 50 films, including short and feature aspects, to establish common characteristics that are reflected in the realization of a film project which compiles the characteristics and conclusions of this investigation: *The Memory of the hands. Echoes of C. Freinet's educational legacy in Murcia*.

Keywords

Documentary animation, animadoc, animated documentary, representation, witness, subjectivity, morphological analysis, profilmic elements

Índice

1. Introducción

1.1 El estado de la cuestión 1
1.2 Justificación e interés del tema 4
1.3 Objetivos de la investigación 7
1.4 Hipótesis de la investigación 8
1.5 Estructura de la investigación 9

2. Arte cinematográfico. Características y evolución

2.1 El cine, séptimo arte 13
2.2 La forja del lenguaje cinematográfico 17
2.3 Arte, espectáculo y negocio 22
2.4 La verosimilitud cinematográfica 29
2.5 Inquetudes soviéticas hacia el lenguaje cinematográfico 33
2.6 La influencia de los movimientos artísticos europes del siglo XX 38
2.6.1 Del cine total al contracine 46
2.7 Cine y vanguardia artística americana en la segunda mitad del siglo XX 49
2.8 Fin del siglo XX: nuevos rumbos cinematográficos 54
2.9 La conceptualización cinematográfica y las nuevas experiencias 57
2.9.1 Cine y psicoanálisis 59
2.9.2 Reformulación de la exhibición 62
2.9.3 Nuevas formas artísticas 66
2.9.4 La gestación del cine ensayo 73

3. El cine documental y su horizonte creativo

3.1 Géneros 82
3.2 El referente real 86
3.3 Documento 96
3.4 Caracerísticas formales 100
3.4.1 Los principios del documental de John Grierson 103
3.4.2 Elementos técnicos característicos del cine documental. Michael Rabiger 107
3.4.3 Modalidades y géneros de cine de no ficción 114
3.4.4 Tipos de cine documental 116
3.5 Horizonte del cine documental 122
3.6 Caminos cruzados 124
3.6.1 Artavazd Pelechyan 130
3.7 Cine documental de nueva generación 135

4. El cine de animación. Orígenes artísticos

4.1 Protoanimación 143
4.2 Émile Cohl y George Méliès 152
4.3 La eclosión de la animación cinematográfica. Nueva York y la industria 155
4.3.1 Winsor McCay 156
4.3.2 Raoul Barré 160
4.3.3 Randolph Bray 162
4.4 Animación cinematográfica europea. Cine y arte de vanguardia 166
4.4.1 Julius Pinschewer 167
4.4.2 Hans Richter 168
4.4.3 Walter Ruttmann 171

4.4.4 Viking Eggeling 174
4.4.5 Lotte Reinigier 176
4.4.6 Robert 'Lortac' Collard 180
4.4.7 Wladyslaw Starewicz 181
4.4.8 Berthold Bastosch....183
4.4.9 Segundo de Chomón....186
4.4.10 Francia entre la animación y el cine de Vanguardia 189

5 Cine de animación a través de la deconstrucción de la realidad filmada
5.1 Stop motion. Pioneros....195
5.1.1 Ray Harryhausen....198
5.1.2 Jirí Trnka y Jan Svankmajer 203
5.1.3 Norman McLeren 211
5.2 Clasificación de las técnicas derivadas de stop motion 216
5.2.1 Pixilation....216
5.2.2 Puppet animation....218
5.2.3 Claymation....220
5.2.4 Time Lapse 222
5.2.5 Cut-out....224

6 Animación como medio para interpretar metraje 229
6.1 La animación naturalista. Disney Studios, animación soviética y oriental 232
6.2 Rotoscopia como interacción de imagen real y dibujo 243
6.2.1 Rotoscopia de discurso experimental 245
6.2.2 Rotoscopia de discurso narrativo 247
6.2.2.1 Rotoscopia y dibujo animado 247
6.2.2.1.1 Técnicas tradicionales 248
6.2.2.1.2 Rotoscopia digital por interacción 248
6.2.2.1.3 Rotoscopia vectorial....249
6.2.2.1.4 Rotoscopia digital por CGI....251
6.2.2.1.5 Efectos....252
6.2.2.2 Rotoscopia e imagen real....253
6.2.2.3 Rotoscopia en efectos especiales 254
6.3 Formatos de rotoscopia. Tendencias y aplicación 257
6.3.1 Publicidad 257
6.3.2 Series para televisión....262
6.3.3 Videoclips musicales....265
6.3.4 Videojuegos 272
6.3.5 Cine de acción real 277
6.3.6 Cortometrajes....283
6.3.7 Largometrajes 285

7. Los primeros 'documentos animados' 295
7.1 *The Sinking of the Lusitania,* Winsor McCay (1918) 302
7.2 *Trade Tattoo,* Len Lye (1937)....309
7.3 *Victory Through Air Power*, Walt Disney Pictures (1943) 314
7.4 *A is for Atom,* Carl Urbano (1953)....322
7.5 *Our friend the Atom*, Hamilton Luske (1957) 329
7.6 *Moonbird*, John Hubley (1959) 338
7.7 *Of Stars and men*, John Hubley (1962)....343

7.8 Periferias de la animación como recurso documental educativo 351
7.8.1 *The Einstein Theory of Relativity*, Dave Fleischer (1923) 353
7.8.2 *Darwin's Theory of Evolution*, Max Fleischer (1923) 355
7.8.3 *How to Bridge a Gorge,* Ray Harryhausen (1942) 358
7.8.4 *Flat Hatting*, John Hubley (1944) 359
7.8.5 *How to catch a Cold*, Hamilton Luske (1951) 361
7.8.6 *Donald in Mathmagic Land*, Walt Disney Pictures (1959) 363
7.8.7 *Where Did I Come From?,* Ian McKenzie (1985) 367
7.9Documental de animación: las nuevas tecnologías en el cine documental 369
7.9.1 *Walking with Dinosaurs*, Tim Haines y Jasper James 373
7.9.2 *L'Odyssée de l'espèce*, Jacques Malaterre y Javier G. Salanova 376
7.9.3 *Into the Universe with Stephen Hawkings,* M. y N. Williams e I. Riddick 378
7.9.4 Apuntes sobre la producción documental de animación en la CARM 380
7.10 Influencia del hiperrealismo tecnológico en el cine de ficción 384

8. Cine de animación documental
8.1 Análisis técnico de cortometrajes 393
8.1.1 *War Story*, Peter Lord (1989) 402
8.1.2 *Going Equiped*, Peter Lord (1990) 407
8.1.3 *Faith and Patience*, Sheila M. Sofian (1991) 410
8.1.4 *A is for Autism*, Tim Webb (1992) 413
8.1.5 *Abductees*, Paul Vester (1995) 417
8.1.6 *Repitition Compulsion,* Elli Lee (1997) 421
8.1.7 *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997) 424
8.1.8 *Silence*, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998) 427
8.1.9 *Mouseholes*, Helen Hill (1999) 432
8.1.10 *A conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002) 435
8.1.11 *Camouflages*, Jonathan Hodson (2002) 439
8.1.12 *Backseat Bingo*, Luz Blazer (2003) 443
8.1.13 *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004) 446
8.1.14 *Ryan*, Chris Landreth (2004) 449
8.1.15 *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004) 454
8.1.16 *The Moon and the Son,* John Canemaker (2005) 457
8.1.17 *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint Pierre (2006) 461
8.1.18 *Never Like the First Time!*, Jonas Odell (2006) 464
8.1.19 *Talking about Amy,* Yoriko Murakami (2006) 467
8.1.20 *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Díaz (2007) 470
8.1.21 *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007) 473
8.1.22 *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007) 476
8.1.23 *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009) 479
8.1.24 *Sapporo Proyect*, Marie Joseé Saint Pierre (2010) 482
8.1.25 *Tussilago*, Jonas Odell (2010) 485
8.1.26 *Andersartig,* Dennis Stein-Schomburg (2010) 489
8.1.27 *Los Hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013) 492
8.1.28 *Kiki of Montparnasse*, Amelie Harrault (2014) 495
8.1.29 *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014) 499
8.1.30 *Blue Pelikan*, László Csáki (2014) 502
8.2 Análisis técnico de Largometrajes 505
8.2.1 *Drawn from memory*, Paul Fierlinger (1995) 505
8.2.2 *Hybrid*, Peter Lord (2000) 510

8.2.3 *The Kid Stays in the picture*, Nanette Burstein y Brett Morgen (2002).....515
8.2.4 *Los Rubios*, Albertina Carri (2003).....520
8.2.5 *Proteus A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004).....525
8.2.6 *In the Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004).....530
8.2.7 *Chicago 10*, Brett Morgen (2007).....536
8.2.8 *Persépolis*, Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud (2007).....542
8.2.9 *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008).....548
8.2.10 *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009).....556
8.2.11 *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010).....560
8.2.12 *Pequeñas voces*, Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carillo (2010).....566
8.2.13 *The Green Wave*, Ali Samadi Ahadi (2011).....570
8.2.14 *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martin (2011).....575
8.2.15 *Crulic: Path to Beyond*, Anca Damian (2011).....580
8.2.16 *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Nielsdóttir*, I. Birgisdóttir, O. Jonsson y K. Björk Kristjansdóttir (2011).....586
8.2.17 *Camp 14: Total Zone Control*, Marc Wiese (2012).....590
8.2.18 *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013).....595
8.2.19 *L'image manquante*, Rithy Panh (2013).....601
8.2.20 *Truth Has Fallen*, Sheila M. Sofian (2013).....607
8.2.21 *The Wanted 18*, Amer Shomali y Paul Cowan (2014).....612
8.2.22 *Cuarenta Balas: el caso Fisher-Bufano*, E. Gut y D. Cadozo (2015).....617
8.3 Análisis morfológico comparativo.....621
8.4 Interpretación de resultados.....628

9. Conclusiones
9.1 Resultados y discusión.....641

10. Propuesta Experimental: La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia
10.1 El proyecto. Contexto y planteamiento.....657
10.2 La memoria en la construcción del relato.....668
10.3 Animación de *La Memoria de las Manos*.....683
10.4 *La Memoria de las Manos*. Morfología.....704
10.4.1 Ficha técnica.....706
10.4.2 Análisis profílmico del largometraje.....715
10.5 Conclusiones finales.....718

Referencias bibliográficas.....725

Referencia de figuras y fuentes.....739

Apéndice – Guión Narrativo *La Memoria de las Manos*.....765

1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción

1.1 El estado de la cuestión

En el panorama artístico actual la hibridación entre artes y géneros se da entre las más tradicionales hasta las más tecnológicas, lo que genera nuevos escenarios de creación y experimentación artística. Del mismo modo las obras comienzan a estudiarse y a clasificarse aunque existen casos en los que la naturaleza de las obras en cuestión genera controversia.

Los historiadores del cine más conservadores no consideran que pueda existir un subgénero o nuevo género producto de dos filosofías que en principio se contraponen. Al documental se le ha atribuido desde su nacimiento la función de registrar fotográficamente la realidad mientras que la animación nace como ficción y se desarrolla como forma de expresión artística para entretenimiento. En los últimos años se empieza a aceptar por parte de otros teóricos del cine una cierta hibridación entre géneros debido a la evolución del documental y la tendencia a la hiperrealidad en la ficción.

Desde un punto de vista histórico el cine nace con una vocación documental que queda demostrada gracias a los primeros films, muy experimentales, de los hermanos Lumière o del propio Edison. En la actualidad los documentalistas han superado la fiebre de producción naturalista para orientar las producciones a la concienciación social, global y ecológica, aunque no por ello renuncian a trabajar con los problemas más cercanos a través de una indagación cada vez más integrada en la denuncia social y la reflexión.

El documental contemporáneo utiliza un gran abanico de tratamientos que abarcan desde la producción tradicional hasta la digital; actividades cercanas y hechos remotos, artísticos, sociales, deportivos o científicos, sin excluir los documentales etnográficos ni los de investigación más purista. Un aspecto a destacar es la influencia del género documental en otros ámbitos como el publicitario o el cine de ficción, que adoptan la estructura narrativa del documental para generar veracidad a sus contenidos.

Desde los últimos veinte años vienen surgiendo una serie de obras cinematográficas que aparentemente pueden adherirse al género de animación aunque sin embargo, en su producción se representan realidades mediante animación, con referencias históricas y personajes que representan

personas reales. Hasta hace unos pocos años, estas obras han sido catalogadas como *cine de animación de no ficción* tratando de alojar obras muy distintas entre sí. El estado de indefinición en el que se encontraban estas obras está cambiando. Hay estudios que definen y caracterizan un nuevo género, en tanto que tratan de justificar su existencia, debido a que se les reivindican valores de verosimilitud y realismo que hasta el momento eran exclusivos del cine documental.

Sheila M. Sofian, docente del área de animación de la Universidad del Sur de California y antigua coordinadora del Programa de Animación de la Universidad de Arte de Filadelfia, define obra de *animación documental* como aquella película de animación cuya base se encuentra en materiales de no ficción (2005). Estos materiales referencia hechos reales en tanto que históricos, pero se diferencian de los materiales documentales en que los materiales de no ficción aluden normalmente a fuentes testimoniales y subjetivas.

A pesar de la larga tradición de imagen real como sinónimo de representación de realidad, la revisión de los autores citados sitúan el origen de *la animación documental* en una obra que representa un hecho histórico y trágico del que no se obtuvieron registros gráficos; *The Sinking of Lusitania* es un cortometraje de animación de 1918 del animador Winsor McCay que retrata el ataque y hundimiento del barco americano por un submarino alemán U-boat U-20 que se produjo en mayo de 1915 (1918), representando a través de la crónica periodística y los testimonios de los supervivientes.

La defensa de la animación como medio de verosimilitud comienza con autores como Sybil DelGaudio con *If Truth be Told, Can 'Toons Tell it? Documentary and Animation* (1997), Maureen Furniss con *Art in Motion: Animation Aesthetics* (1998), Carl Plantinga con *Rhetoric and Representation in NonFiction Film* (1997), mientras que los primeros estudios que reivindican la identidad y género de una animación distinta a través de revisiones de autores y planteamientos teóricos, se encuentran especialmente con Sheila M. Sofian con *The Truth in Pictures* (2005), Judith Kriger con *Animated Realism – A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (2012) y Annabelle Honess Roe con *Absence, Excess and Epistomological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary* (2011) o *Animated Documentary* (2013).

Este nuevo género en crecimiento se alude con los términos *cine documental de animación* o con el término inglés *animated documentary*, en un principio de forma indistinta, aunque posteriormente se alude a las obras como *animadoc* –contracción de *animated documentary*–. Estas obras representan una nueva visión crítica de la realidad, que aprovecha todas las aportaciones artísticas de composición, ritmo, color, movimiento, tensión y narrativa que han aportado las

grandes artes como la Pintura, la Música, el Dibujo, el Cine y el Cómic. Llegados a este punto entendemos la oportunidad de investigación y desarrollo del trabajo emprendido por investigadores vanguardistas en la nueva animación, pudiendo aportar una visión artística no estrictamente asociada de inicio al ámbito cinematográfico.

Para comprender la contextualización de la posible existencia de un cine animado que documente, se hace imprescindible recuperar en líneas generales sus orígenes y planteamientos, no sólo del documental y de la animación, sino de la propia evolución cinematográfica para comprobar el discurso tradicional que separa al realismo (documental) de la ficción (animación).

1.2 Justificación e interés del tema

La motivación e interés que despierta en mí el tema central de esta tesis se fragua primero durante mi etapa de formación universitaria en la licenciatura en Bellas Artes, etapa que culminé con una estancia formativa en la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Entonces profundicé todo lo que me fue posible en el lenguaje y práctica cinematográfica, conociendo una concepción diferente de la práctica fílmica a través de las palabras que se citaban entre los compañeros sobre uno de los decentes de la Escuela de Cine –del que no fui alumno ni consigo recordar su nombre– en las que establecía una diferencia entre el cine documental y el cine de animación.

Sobre el cine documental y el rol del cineasta concebía que de debías ser un arqueólogo de lo real, un descubridor de hechos que has de transmitir adecuadamente. En el cine documental trabajas sobre la realidad respetándola y debías plantear la obra como una selección de miradas que construyesen adecuadamente el relato.

Sobre la ficción este docente describe el proceso de trabajo como aquel que se apoya sobre el mundo real para imaginar y hacer soñar al espectador, pero sobre el cine de animación y el rol del cineasta, defiende que como creador, eres un pequeño dios, y la obra, tu creación. Por tanto, tu obra de aniamción debía ser una nueva realidad que es libre de ser lo que quisieras que fuera.

Han pasado cinco años desde aquello y no creo que aquello que oí sobre aquel profesor me viniera con estas palabras exactas, aunque sí lo era el mensaje.

Mi interés creció a medida que me acercaba a películas de animación diferentes como *Ryan*, *Vals con Bashir* o *Persépolis*. En 2011 plasmé mis inquietudes en el tema en *Aproximación al cine de animación documental: ficciones reconstructoras de realidad*, Trabajo Final de Máster que mediante una revisión teórica buscaba establecer las características como evolución del cine documental. Ante el amplio espectro de obras de animación de no ficción que se presentaba, escogí algunas de ellas para analizarlas y establecer una relación entre ellas bajo el común denominador de la base de materiales de no ficción. Acerté en algunos casos y erré en la mayoría, pero me familiaricé con la morfología de estas obras y con la importancia de los *elementos profílmicos* de éstas, que suponían los nexos entre las películas de animación y los hechos reales a los que aludían. Pero lo más importante es que me di cuenta de la esencia del problema que estaba tratando; lo fundamental residía en las cuestiones técnicas de construcción porque era lo demostraría si la

animación documental presentaba los rasgos del cine documental trasladados a técnicas de animación.

En un mundo visual como el nuestro, las investigaciones que aportan conocimiento y orden científico a las nuevas realidades fílmicas resultan fundamentales para conocer la cultura y atendiendo a la naturaleza de la animación documental, es necesario analizar y definir una serie de obras que pueden suponer un elemento de conocimiento y expresión personal tanto como de testimonio histórico.

Las características del *cine de animación documental* son un misterio. Su producción se basa en contenidos de no ficción pero no cuenta con estudios analíticos en cuanto a construcción, referentes o características morfológicas. En los últimos años están apareciendo artículos sobre éste nuevo fenómeno y las producciones que se realizan en su ámbito, desde *The Truth in Pictures* (Sofian 2005), *Animated realities: the animated film, documentary, realism* (Ward 2008), *Nuevas tendencias formales del cine documental* (Vidal 2011) o *Colourful Claims: towards a theory of animated documentary* (Rozenkrantz 2011) hasta las publicaciones *Animated Realism: A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Kriger 2012) o *Animated Documentary* (Honess Roe 2013), plantean una revisión teórica de las obras para justificar su naturaleza de no ficción complementadas en el caso de Kriger con entrevistas al equipo de producción. Dentro del marco teórico y los estudios que se han hecho contemporáneos es conveniente la realización de un estudio unificador de la evolución del cine documental así como del cine de animación complementado con un análisis técnico que establezca las características morfológicas del género.

En este contexto de estudio del género *animación documental* no se han publicado estudios técnicos aún, lo que supone una gran oportunidad de investigación en un campo poco explorado que sin duda ofrecerá luz y conocimiento sobre un nuevo género cinematográfico con un éxito creciente en crítica y público. Las informaciones que compondrán a su vez esta investigación servirán para desarrollar una teoría sobre el cine de *animación documental* en base a las características de una nueva forma de entender la realidad y de expresarla, lo que sin duda supone una fuente de conocimiento y discusión.

La presente tesis doctoral ayudará a crear un nuevo instrumento para recolectar obras de animación documental a través del análisis de sus datos mediante la definición de los conceptos transversales del género y la relación entre las variables. Las herramientas de análisis se basan en los conceptos y características de génesis de la producción cinematográfica y de los parámetros

sobre los que se construye morfológicamente el cine documental para comprobar de este modo si las obras de animación se ajustan a los patrones que desde la teoría se reivindican.

Se produce aquí un acercamiento entre la revisión bibliográfica a través de libros, ensayos, tesis, revistas, webs y documentos audiovisuales, y la aportación ensayística sobre el género apoyada en opiniones de expertos, teóricos y en el análisis de los componentes que sustentan al género en una búsqueda que trata únicamente de identificar, ordenar y compilar una serie de obras no sólo producto de un mestizaje de técnicas fílmicas, sino de la evolución técnica y conceptual de los géneros.

Las características del *cine de animación documental* son un misterio, más allá de su nexo con ciertos elementos o materiales de realidad. La motivación de esta tesis doctoral reside en ese misterio sobre el que trataremos de arrojar luz.

Citando a Albert Einstein, *"El misterio es la cosa más bonita que podemos experimentar. Es la fuente de todo arte y ciencia verdadera"*

1.3 Objetivos de la investigación

El objetivo principal de esta tesis es establecer una definición concreta de animación documental y de sus características, válidas para la comprensión individual y colectiva de la producción cinematográfica en este ámbito.

Para la consecución de este fin se establecen tres objetivos generales:

1) Se pretende unificar y presentar la evolución de los géneros que anticipan la génesis de la animación documental. Se pretende la investigación y análisis de los géneros de cine documental y de animación además de la propia naturaleza de la producción cinematográfica.
2) Analizar cincuenta y dos obras de animación documental a través de las características morfológicas de construcción del cine documental y sus elementos profílmicos mediante un examen de su contexto de producción, características técnicas y de lenguaje para establecer un análisis comparativo de las obras.
3) A través de la práctica artística se diseña la producción de una obra atendiendo a la interpretación de los resultados y las características técnicas analizadas. De este modo se comprueba de forma empírica la validez del análisis comparativo.

La culminación del proceso de investigación requiere la compresión y puesta en práctica de los conocimientos y técnicas desarrolladas en este estudio a través del diseño, construcción y realización de un proyecto audiovisual que conjugue los aspectos documentales y de animación desarrollados en el trabajo basándose en un método heurístico de establecimiento de características y construyendo un modelo a través de la práctica artística para verificar si funciona como obra de animación documental.

La tesis doctoral se complementa con los siguientes objetivos específicos:

a. Reflexionar sobre el cine de animación de no ficción y sus características morfológicas a través de las características del cine documental y del cine de animación.

b. Contribuir al conocimiento general del arte cinematográfico en general y a los estudios sobre cine de animación documental en particular.

c. Ordenar y clasificar las obras propuestas para el estudio de esta tesis.

d. Analizar cada una de las obras seleccionadas a través de la investigación descriptiva y analítica, además de sus implicaciones históricas, sociales y personales.

e. Presentar el potencial cultural de estas obras para recuperar pasajes históricos y sociales contextualizándolas en el patrimonio cultural.

f. Elaborar y ejecutar un proyecto de animación que escenifique las características técnicas del lenguaje documental como conclusión del estudio.

g. Elaborar y presentar los estudios que aproximen la investigación y el análisis de las principales y más influyentes obras cinematográficas de género de animación.

1.4 Hipótesis de investigación

La hipótesis de partida está compuesta de variables que se relacionan entre sí de forma individual y colectiva con las unidades de observación. La hipótesis es la siguiente:

Existe una nueva categoría al margen de los géneros documental y de animación. Esta categoría está formulada a través de obras cinematográficas que se realizan con técnicas de animación cuya construcción cinematográfica presenta características documentales. La construcción cinematográfica de cada obra presenta un origen testimonial o vivencial desde uno o más puntos de vista personales –subjetivo- y referencias geográficas o históricas –objetivas-.

Las unidades de observación son los films de animación de no ficción; de forma colectiva componen una gran unidad de observación como género o categoría cinematográfica, a la que de forma tentativa definiremos como animación documental.

Las variables de la hipótesis son:

a) las técnicas de animación,

b) la construcción cinematográfica expresada a través de sus características técnicas como film,

c) las características del cine documental en tanto que rasgos de forma y estilo,

d) el punto de vista de realización de la obra y

e) el origen del relato a partir de el/los testimonios base, definidos como Voz,

f) los elementos profílmicos, aquellos rasgos del mundo real que la obra de animación recoge a través de tiempo profílmico, espacio profílmico o localizaciones y referencias personales, biográficas o sociales.

1.5 Estructura de la investigación

La tesis doctoral está dividida en cinco partes que se dividen en diez capítulos.

El primer capítulo recoge las características de la investigación que da forma a esta tesis doctoral mediante una reflexión sobre el estado actual de la cuestión, la justificación y el interés de esta investigación, además de los objetivos, hipótesis y estructura.

En la segunda parte se lleva a cabo una revisión teórica de la evolución histórica y de las características del cine como arte cinematográfico (capítulo 2), del cine documental y su horizonte creativo (capítulo 3), de los orígenes artísticos del cine de animación (capítulo 4) y de las dos grandes técnicas de animación vinculadas a la realidad, el stop motion como deconstrucción de la realidad filmada (capítulo 5) y de la rotoscopia, una forma de animación que sirve de medio para interpretar metraje fílmico (capítulo 6).

En la tercera parte se lleva a cabo la presentación de los primeros 'documentos animados' (capítulo 7) que se establecen como antecedentes históricos de la animación documental. En este mismo capítulo se recoge la labor educativa de otras obras de animación de no ficción y se realiza una aproximación al documental de animación entendido como las animaciones que actúan al servicio del cine documental basándose en parámetros objetivos en cuestiones temporales y científicas. El capítulo 7 finaliza con unos apuntes sobre la tendencia de hiperrealismo en el cine de ficción.

En el capítulo 8 se recoge el análisis de cada una de las cincuenta y dos obras de animación documental. Están divididas por su duración en cortometrajes y largometrajes, siendo examinadas a través de un examen individual de conceptos técnicos y de elementos profílmicos presentes cada una de las obras. Posteriormente se presenta el análisis morfológico comparado dividiendo las obras en cortometrajes y largometrajes, además de una exposición e interpretación de los resultados.

En la cuarta parte se exponen las conclusiones de la investigación con una reflexión sobre la proyección del análisis comparativo y la discusión sobre posibles investigaciones futuras (capítulo 9), además de una relación de la bibliografía utilizada en el desarrollo de esta tesis.

En la quinta parte se plasma la memoria de producción del largometraje *La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia* (capítulo 10), dirigida y diseñada por el autor de esta tesis como resultado de las conclusiones del capítulo 9 para verificar la validez y solidez de la investigación. Este capítulo comprende el contexto de producción, el proceso de trabajo sobre la memoria para la construcción del relato a través del guión y el screenplay, una

descripción de cómo se ha diseñado y realizado la producción del proyecto y un análisis morfológico de la obra, comparando los resultados individuales con los resultados globales expuestos en el capítulo anterior. El capítulo cierra con unas conclusiones sobre el proyecto.

2. ARTE CINEMATOGRÁFICO. CARACTERÍSTICAS Y EVOLUCIÓN

2. Arte Cinematográfico. Características y evolución.

2.1 El cine, séptimo arte

El Cine es una disciplina artística compleja que cuenta con más de cien años de historia, y aunque es una de las artes más jóvenes, posee una gran trayectoria marcada por una evolución constante a nivel técnico, conceptual y tecnológico. Plantear un resumen histórico de movimientos artísticos o conceptuales como introducción a una tesis es una tarea titánica que más que para una introducción, proporcionaría material suficiente para una tesis en sí misma. La función de este capítulo introductorio es plantear los principios y conceptos cinematográficos básicos para entrar en materia propiamente, pero se entienden como pinceladas que nos encaminan hacia dos géneros a priori contrapuestos.

La raíz etimológica de cine proviene de cinematógrafo o cinematografía; por un lado κινή (kiné), que significa movimiento y por otro de γραφίς (graphis y graphos), que significa diseñar, escribir. Por tanto se puede traducir como una escritura o un dibujo en movimiento, una definición que no se ajusta a lo que actualmente se conoce por cine debido a la evolución tecnológica y cultural.

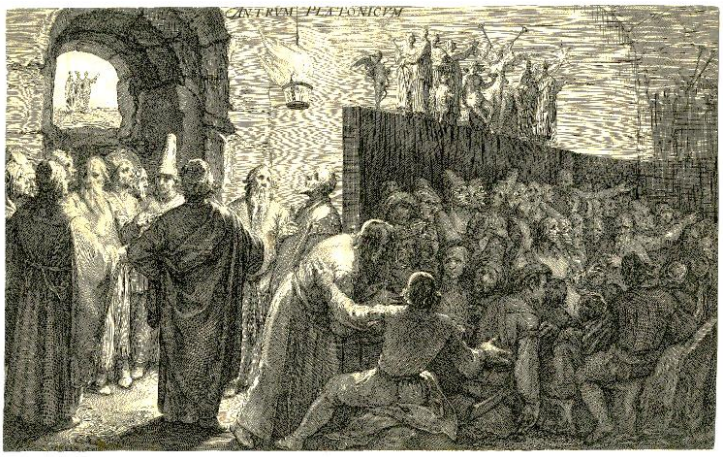


Figura 1. Alegoría de la caverna de Platón, grabado de Jan Saenredam (1604). The British Museum.

Resulta relevante un elemento que se ha mantenido inalterado en el séptimo arte; el parentesco entre la concepción de la experiencia cinematográfica, entendiéndola como las características de visionado de un film, y el mito de la caverna de Platón, al comienzo del séptimo libro de *La República*.

La caverna alegórica de Platón plantea conceptos filosóficos a través de la metáfora de cómo el ser humano aprende, a través de unos prisioneros que desde su nacimiento están en una cueva encadenados, percibiendo sombras proyectadas por una hoguera. Los cautivos/espectadores se encuentran en un espacio con una única fuente de luz proyectando información que los propios cautivos/espectadores perciben y entienden como la realidad. La coincidencia con la caverna alegórica es una de las tendencias explícitas en los primeros años de vida del cine, donde coexisten simpatizantes con tendencias que tienden a la utopía fílmica con detractores que buscan demonizar el nuevo arte. De entre ellos, existen valedores que profetizan un nuevo medio válido para concienciar al público de cualquier clase, y es que "*prometían que el cine reconciliaría a las naciones hostiles y llevaría la paz al mundo*" (Stam, 2010). La creencia en la influencia del cine en la manera de pensar de los espectadores, influencia o no de la caverna alegórica, lleva a los detractores a un temor inspirado en la posible humillación potencial de las clases inferiores. En ambos casos, a pesar del enfrentamiento inicial, se observan tres factores de influencia. En primer lugar se encuentra patente la hostilidad por el arte de mímesis por ilusionista, planteada por el filósofo Platón en la antigüedad, conjugada con un gran recelo hacia la ficción artística, y en segundo lugar, se encuentra presente el desprecio de la clase burguesa ante el potencial democratizador el séptimo arte. Aunque lo realmente significativo es que su tercer punto en común lo constata el potencial emergente del cine que todos reconocen en su capacidad para hacer soñar al espectador; puede aislar de cualquier problema a la persona que observa con atención los veinticuatro fotogramas por segundo de película fílmica, en lo que supone un esfuerzo por llegar a un lenguaje asequible a cualquier ser humano: el de las imágenes en movimiento.

"[El espectador] va allí para ver, para sentir, para simpatizar. Se libera temporalmente de las limitaciones de su entorno; pasea por las calles de París; ve nacer el día junto al 'cowboy' del Oeste; ahonda en las profundidades de la tierra junto a los mineros de tez oscura o se lanza al océano con el marinero o el pescador. Siente, también, la emoción de la simpatía humana junto al miserable o el afligido… El artista del cinematógrafo puede pulsar todas las teclas del gran órgano de la humanidad" (Fitch, 1910, p. 248)

El arte cinematográfico nace a principios del siglo XX para ser el que más rápido ha evolucionado hasta el momento. Ninguna de las otras artes posee una progresión tan vertiginosa desde sus inicios, con prototipos rudimentarios, hasta la fusión actual que goza con las tecnologías de última generación. Paralelamente a su evolución de lenguaje y técnica, la teoría cinematográfica mantiene abiertos varios debates en lo concerniente a la estética, la especificidad del medio, el género y el realismo, auténticos temas centrales de la evolución del medio que se enraízan con la filosofía clásica, tal y como recoge Robert Stam en *Teorías del Cine. Una introducción*, de 2010.

La estética cinematográfica se encuentra directamente relacionada con la Estética –que proviene del término griego *aisthesis* o *aisthetikê*, cuyo significado oscila entre sensación, sensibilidad y percepción–, que surge en el siglo XVIII como disciplina de la tríada de ciencias normativas, conjuntamente con la Ética y la Lógica, para reglamentar lo bello, lo bueno y lo verdadero. Particularmente, la estética se articula para el estudio de la belleza artística y sus temas afines: lo sublime, lo grotesco, lo cómico y lo placentero. Por tanto, la historia de la estética cinematográfica será la encargada que definir a través de la historia del cine lo que cada movimiento artístico considera bello, sublime, cómico o grotesco para cada época.

La especificidad del medio y los argumentos a favor de la defensa de lo esencial a cada medio tienen su base en el ensayo *Laocoön o sobre los límites en la pintura y poesía* de Gotthold Ephraim Lessing[1]. El ensayo, más conocido como Laoconte, distingue entre artes temporales y espaciales para establecer lo esencial a cada una y exponer aquello a lo que cada arte debe atenerse. Stam recupera el trabajo de Nöel Carroll *Theorizing the Moving Image* (1996) para profundizar en el ensayo esencialista de Lessing: el cine tiene virtudes y defectos propios por lo que debe ser fiel a sí mismo en tanto que se desarrolle sin influencias de otras artes. En palabras de Stam: "*El cine es un espacio ideal para orquestar múltiples géneros, múltiples sistemas narrativos y múltiples formas de escritura*" (2010, p. 25), y es que el complejo árbol de procesos y formas que el cine puede representar plantea también múltiples maneras de orientar la especificidad del medio, ya sea por el proceso de recepción (individual o colectivo), por la tecnología utilizada, por el lenguaje, por sus orígenes técnicos o institucionalmente, debido a los procesos de producción industriales. Uno de los ejemplos utilizados por Stam se refiere al narrador de Lolita de Nabokov, Humbert Humbert,

[1] El ensayo de 1766 del filósofo alemán plantea una categorización opuesta entre artes espaciales como la pintura o la escultura, y artes temporales como la poesía y la música. Esta diferenciación proviene del estudio comparado del grupo escultórico de *Laocoonte y sus hijos* y el poema Homero en *la Ilíada* y de Virgilio en *la Eneida* (Cabrera Martos, 2008).

que se lamenta por su incapacidad para plasmar una imagen en palabras de forma opuesta a cómo si sería posible en el cine, de modo que existiera una descripción de palabras en la hoja de forma equivalente a un momento fugaz como impresión temporal mínima.

En el siglo IV a. C. Aristóteles alude por primera vez a los géneros desde su obra *Poética* (Stam, 2010), cuyo planteamiento era reflexionar sobre la lírica y sus géneros o clases para definir las cualidades de cada uno de sus tipos. Aristóteles plantea distintas características de la tragedia atendiendo a diferentes rasgos, desde la respuesta del público hasta la naturaleza de la representación, pasando por el discurso articulador de la tragedia o las aptitudes de los personajes.

Figura 2. Poster promocionales ilustrativos sobre el melodrama. *Todo sobre mi madre* (1999), *Rompiendo las olas* (1996), *Último tango en París* (1972) y *La pianista* (2001)

En la actualidad pueden encontrarse todo tipo de clasificaciones para cualquier ámbito artístico, pero siempre con un rasgo común; la cultura. Para conocer una clasificación que abarque el espectro musical es necesario tener una vasta cultura para conocer los géneros que van desde tango, hip hop, salsa, música tradicional, música clásica, heavy metal, rock alternativo, pop rock, etc. En el ámbito cinematográfico el rasgo cultural puede establecer diferencias incluso en la forma de entender un mismo género como el melodrama –que literalmente significa obra teatral–, que es entendido de forma muy diferente en España, *Todo sobre mi madre* de Pedro Almodóvar (1999); Dinamarca, *Rompiendo las olas* de Lars Von Trier (1996); Italia, *Último tango en París* de Bernardo Bertolucci (1972) o Austria, *La pianista* de Michael Haneke (2001). Stam (2010) propone clasificaciones de los géneros cinematográficos a través de criterios de selección que tienen sus bases en diferentes aspectos combinados; atendiendo al argumento de las obras, por herencia de la literatura, por combinación con otros medios artísticos, por sus intérpretes, por el presupuesto, por

el estatus artístico, identidad racial, por la escenografía o por la orientación sexual. Queda de manifiesto las múltiples diferencias no tanto entre contenedores de género como entre obras fílmicas, pudiendo articular divisiones dispares a partir de la ordenación de filmes en concreto.

2.2 La forja del lenguaje cinematográfico

El realismo está presente en los comienzos del cine y el debate sobre idoneidad y naturaleza en la teoría cinematográfica se ha prolongado hasta la actualidad. Si bien la raíz filosófica sobre el realismo se remonta a los conceptos de Platón –en referencia a la existencia de absolutos universales como esencias o abstracciones independientes de los seres humanos como *verdad* o *belleza*– y Aristóteles –en referencia a esencias independientes de los seres humanos pero existentes en el mundo exterior al ser humano, no como entidades abstractas o inmateriales–, puede tomarse el concepto de 'realismo del sentido común' tal y como lo entiende Robert Stam (2010), a través de un convencimiento en la existencia *de facto* de una forma independiente a los seres humanos que éstos tratan de observar sin ningún tipo de abstracción.

Este concepto se sustenta en el concepto de mímesis clásico, que tiene una mayor presencia en el siglo XIX gracias a la recuperación de las corrientes artísticas presentes en las artes figurativas y literarias, interesadas en la mirada del artista *voyeur*, el momento, la observación, la vivencia individual, la cotidianidad y la representación fiel del mundo que se percibe con los sentidos.

Hay que tener en cuenta que el realismo ha tenido una fuerte presencia en el cine europeo, en algunas corrientes del cine americano, en la tradición milenaria teatral de transformación de atmósferas del *rasa* hindú[2] o la tradición teatral de sensualidad del *kabuki* japonés; la modernidad

[2] En la India existe una tradición de más de dos mil años de teatro heredera del drama sánscrito clásico que recibe el nombre de *rasa*. En ella se recogen los mitos hindúes mediante una estética fundamentada en la modulación de las atmósferas y sentimientos en detrimento de personajes dotados de curva dramática o de una narrativa lineal (Stam, 2010, pág. 30). Por su parte el *kabuki* es una forma de teatro japonés tradicional articulado en un drama estilizado y sensual, caracterizado por una cuidada estética de la escenografía y actores, en los que destaca su elaborado maquillaje. [Véase: *www.swingalia.com/teatro/teatro-kabuki-japones.php*].

puso de manifiesto que el realismo, etiquetado como una forma estilística ilusionista, suponía una propuesta de entre muchas posibles.

Figura 3. Parishvanga Pattabhishekam, interpretada por la actriz hindú *Anita Guha* con la fundación cultural hindú *Bharatiya vidya bhavan.* Fotografía de *B. Jothi Ramalingam.*

Figura 4. Shakkyo (Stone bridge), por Kyozo Nakamura y Matsugoro Onoe. Japan Foundation, Israel Museum, Suzanne Dellal Centre y la embajada de Japón, producido por Shochiku Co.

Para ilustrarlo Stam recupera una cita de Kapila Malik Varsayan en Armes (1974, p. 135) que da testimonio de una teoría del arte muy extendida en Asia y fundamentada en expresiones abstractas:

"*Una teoría estética común presidía todas las artes, tanto las interpretativas como las plásticas, en el sur y sureste de Asia. En términos generales, las tendencias comunes pueden identificarse como la negación del principio de imitación realista en el arte, el establecimiento de*

una jerarquía de realidades donde se sigue el principio de sugestión a través de la abstracción, y la manifestación en las artes de la creencia de que el tiempo es cíclico y no lineal… Esta tradición artística parece haber sido la predominante en países que van desde Afganistán y la India hasta el Japón e Indonesia, durante dos mil años de historia" (Stam, 2010, p. 30).

Otros ejemplos de tradiciones artísticas no realistas se encuentran en la pintura china clásica, inspirada en la caligrafía tradicional y las técnicas pictóricas de Corea y Japón que plasman motivos vegetales, aves, paisajes, retratos o animales con trazo estilizado y con ausencia de perspectiva, rasgo común con la pintura y escultura africana, que practica una policromía saturada y una estilización de la anatomía que huye del realismo occidental.

En definitiva puede entenderse el realismo como un producto de una cultura que no tiene connotaciones negativas de por sí entendiendo que es una de muchas opciones estéticas posibles dentro del amplio espectro artístico.

El crítico de cine italiano Riccioto Canudo publica un manifiesto llamado *El nacimiento de un séptimo arte* en 1911 que reflexiona sobre el potencial del cine. Canudo anuncia que el cine asimilará a las seis artes predecesoras –Arquitectura, Escultura, Pintura, Poesía, Música y Danza– para revelar una forma de arte que se sintetiza como *arte plástico en movimiento* (Abel, 1988, p. 58-66), anticipándose al recorrido y posibilidades técnicas del Cine, en lo que plantea como "*una pintura y una escultura evolucionando en el tiempo, como sucede en la música y la poesía, que se realizan a sí mismas al transformar el aire en ritmo durante el tiempo de su ejecución*" (Canudo, 1926, citado en Abel, 1988, p. 59).

De este modo Canudo ya reconoce en el cine tanto la naturaleza de arte como la vocación de espectáculo, que está directamente relacionada con el concepto de *carnaval* de Mijail Bajtin; una fiesta transgresora de aptitud orgiástica, caracterizada por el protagonismo del cuerpo, la inversión de géneros, el juego de identidades y lo corpóreo, la ingesta o la sexualidad. Este arte de los sentidos, del movimiento y el ritmo que vaticina Canudo coincide con la concepción que años después plantea Germaine Dulac con un paralelismo de la música y la audición con el cine y lo visual; Dulac entiende el cine como movimiento y percepción de transiciones que alcanzan el intelecto tanto como los sentimientos.

Christian Metz propone un paradigma del cine que se aproxima a su naturaleza como lenguaje. Metz plantea el Cine como la institución que aglutina al hecho cinematográfico –la proyección de una película– así como a los elementos que se plantean con anterioridad a la proyección –la producción, la tecnología, la financiación–, además de los elementos posteriores al

hecho cinematográfico –la distribución, la crítica y la lectura de la obra–, como también los factores externos y que se relacionan con las condiciones de la sala de proyección o los espectadores. Metz plantea el film como un discurso coherente que establece una relación para con el Cine del mismo modo que un cuadro de paisaje puede relacionarse con la Pintura o una ópera de cámara con la Música.

En la estructuración del lenguaje cinematográfico hay que tener en cuenta los estudios de Umberto Eco y Gianfranco Bettetini –en complemento a los planteamientos de Metz–, para comprender la cimentación sobre la que se desarrollan. Los trabajos de Eco referidos al Cine muestran un especial interés en la funcionalidad de las articulaciones de esta forma de lenguaje. Estos mecanismos asociativos quedan compuestos por articulaciones que se conjugan a través de tres estructuras que definen la complejidad del lenguaje en una escala progresiva: las figuras icónicas que plantean los significados más abstractos son las icónicas, que combinadas en *semas* –articulaciones de sentido y significado mínimo– muestran matices y particularidades en las ideas; y los semas combinados en *cinemorfemas*, componen las unidades mínimas de acción cinematográfica.

Por su parte Bettetini aboga por una doble articulación para construir el lenguaje cinematográfico; partiendo del concepto de unidad mínima de sentido y significado del lenguaje cinematográfico del *cinemorfema* de Eco, que reformula como *frase cinematográfica*, Bettetini compone la primera articulación a la que complementa la unidad técnica que la define, esto es, el tipo de encuadre, de movimiento en plano, etc. Este planteamiento recogido por Bettetini en *L'indice del realismo* (1971) propone recoger el valor diegético en el plano cinematográfico y el valor extradiegético en el significante que aparece en el plano, dotando a la unidad cinematográfica que articula este lenguaje de tres dimensiones progresivas que abarcan desde el significado primario –dimensión icónica–, el significado asociado –dimensión simbólica– hasta la información asociada al contexto –dimensión indexada.

En otro planteamiento del lenguaje, Metz concibe el plano cinematográfico como una unidad contenedora de significado –literal, signos y símbolos– y acción, un elemento que se aproxima más a un enunciado que a una palabra: los planos de un filme son infinitos, a diferencia de la cantidad de pintura que admite un lienzo, que es finito; las palabras, los colores o las notas musicales ya están creadas a diferencia de los planos cinematográficos, que se crean de forma individual para cada película por un director, un equipo artístico y unas condiciones ambientales y narrativas diferentes para cada uno.

El concepto general comprende una red de unidades que Metz organiza en su *Gran Sintagmática* a través de módulos operativos para cada unidad, que entendía como sintagmas del lenguaje. Destaca que la formulación cinematográfica de Metz se equipara tanto al lenguaje hablado o escrito, que denota narración, convirtiendo el desarrollo de cualquier filme en discurso. Aunque esta teoría parece ignorar la existencia formas de cine no narrativas, sirve como modelo de estudio gracias a la precisión funcional de cada sintagma, que por su aplicación no implica necesariamente una construcción narrativa de igual modo que el lenguaje escrito puede utilizarse para narrar tanto como para componer un ensayo o una poesía, una descripción o un haiku.

La Gran Sintagmática quedó plasmada en dos publicaciones que recogieron la división de cinco sintagmas y la revisión y ampliación a ocho en *Essais sur la signification au cinéma y Langage et cinema*, cuyo primer volumen data de 1968 y el segundo de 1972[3]. Estas ocho formas de sintagmas definen diferentes formas de combinar las variantes de tiempo y espacio y sus continuidades a través del montaje cinematográfico, y van desde la descripción del plano autónomo los tipos de insertos, los sintagmas paralelos, descriptivos o de escena, hasta secuencias ordinarias o episódicas (Stam, 2010, p. 139).

[3] Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, vol.1, 1968 (trad.cast.: Ensayos sobre la significación en el cine, Barcelona, Paidós, 2002); Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, vol. 2, 1972 (trad.cast.: Ensayos sobre la significación en el cine, Barcelona, Paidós, 2002); Metz, Christian. *Langage et Cinéma*, 1971 (trad.cast.: Lenguaje y cine, Barcelona, Planeta, 1974)

2.3 Arte, espectáculo y negocio

La evolución cinematográfica tiene como ejes tres factores que definen su propia naturaleza y que suponen tres dimensiones de lo cinematográfico: arte, espectáculo y negocio, aún a pesar de uno de los pioneros cinematográficos, Auguste Lumière, a quién se le atribuye la cita: "*Mi invento no es para venderlo. Puede ser explotado durante algún tiempo como curiosidad; aparte de eso, no tiene ningún futuro comercial*"

El Cine es Arte. Cualquier espectador de una obra cinematográfica siente lo que ve. La obra puede emocionarnos, sobrecogernos, repugnarnos, divertirnos. La obra realmente es capaz de hacerte 'vivir' situaciones ajenas a ti por muy fantásticas que sean, planteándote problemas éticos, morales, físicos o cotidianos. Al fin y al cabo en igual o mayor medida, utiliza los canales perceptivos utilizados también por otras artes; la pintura se observa, la música se escucha, la literatura se lee, y la escultura se percibe tridimensionalmente, pero es el cine es que se ve y se escucha hasta el punto de involucrar a la persona que lo contempla. Una película puede conmover al igual que una sinfonía, puede satisfacer plásticamente y mantener la atención visual como una pintura, un dibujo o un grabado, además de hacer reflexionar como la literatura desde un punto de proximidad con el espectador; y aún más, la experiencia estética del espectador se construye a partir de obras que están en constante evolución de imagen, movimiento, ritmo y sonido. La experiencia vital que se percibe con la obra cinematográfica conecta con la emoción en lo que Jean Epstein define como experiencias físicas:

"*[…] experimentamos las colinas, los árboles, los rostros en el espacio, como una sensación nueva. Al concedérsele movimiento o la apariencia de éste, todo cuerpo experimenta la profundidad… La cámara de cine, más que el automóvil o el aeroplano, posibilita trayectorias específicas y personales que reverberan en todo nuestro físico*" (Abel, 1988, p. 246)

En el Cine la obra siempre depende del criterio de una persona o de un pequeño grupo de personas. Y a pesar de la gran industria y oficios que sustentan al cine-arte, la visión de artista-autor está detrás de la creación de la obra cinematográfica. La realización cinematográfica comprende un complejo sistema de elaboración que requiere de la participación de un gran número de profesionales, pero en las mejores películas, las más personales, es la figura del director la que se puede ver detrás de cada detalle; como la obra de arte contemporánea, como ya dejaron patente Marcel Duchamp con el urinario o Andy Warhol con sus cajas de brillo: la autoría no está sólo en la manufactura directa y presencial de una obra artística, sino que prima el concepto, la *autoría*

intelectual. Y es que en un equipo hay una estructuración del trabajo en función de las áreas que intervienen en una obra cinematográfica; dirección integral, dirección de sonido, dirección de arte, dirección de producción, dirección de fotografía y dirección de post-producción (éste último en ocasiones pertenece a la producción) y cada uno de los subdirectores, cabezas de cada departamento, son prolongaciones del propio director o, en su defecto, de los productores –según el modelo de industria cinematográfica hollywoodiense.

Figura 5. Fotograma de *L'arrivée du train en gare de La Ciotat* (1897*)*. Collection Institute Lumière.

El Cine es espectáculo. En los últimos años del siglo XIX se presenta el cinematógrafo en sociedad como producto de la convergencia de progresos técnicos y científicos con los inventos de los hermanos Lumière además de Max y Emil Skladanowski en Europa y Thomas Armat, Charles F. Jenkins y Thomas Alva Edison en Estados Unidos[4]. Tanto en Estados Unidos como en Europa se trabajan con un objetivo común; el visionado y proyección de imágenes en movimiento.

Su trabajo culmina con las patentes que entre 1890 y 1895 registran las primeras proyecciones fílmicas gracias al principio de retentiva, que enuncia la posibilidad de percibir imágenes estáticas encadenadas como una sola imagen en movimiento. Puede afirmarse por tanto, que el Cine se diseña y nace como sistema de proyección y es que el cinematógrafo se convierte en el heredero de las aportaciones relacionadas con la fotografía en el campo de la Física, la Química y de la Óptica, tanto como de las mejoras en terrenos como la proyección de las imágenes, en

[4] Ver: http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/pag2.html

aquellas que pueden ser fijas como de las que, por aplicación de ciertos mecanismos, consiguen dar sensación de movimiento.

Aunque se tiende a confundir Cine –arte cinematográfico– con el soporte que sustenta –desde el negativo en 35 mm hasta sala en la que se proyecta la obra–, el concepto de Cine también alude a la situación de proyección; la obra se crea para ser proyectada ante un público espectador bajo ciertas condiciones. Es aquí donde reside el sentido del espectáculo, de la masa y del entretenimiento. Auguste Lumière duda de la vigencia y vida de su invento, ya que entonces no se concibe que hubiera público dispuesto a pagar –inevitable para sustentar la creación de obras de este tipo– por ver imágenes en movimiento. El avance tecnológico altera el factor espectáculo del cine debido a los nuevos sistemas de reproducción audiovisual, que en la primera década del siglo XXI se aproximan en términos cualitativos al sistema de proyección tradicional. En este sentido el pintor y cineasta Hans Richter vaticinó esta situación "*el gran problema estético para las películas, que fueron inventadas para la reproducción, es, paradójicamente, la superación de la reproducción*" (citado en Jacobs, 1960, p. 282)

Las primeras obras que se proyectan se pueden considerar como experimentales o documentales, en intentos -quizá inocentes- de recoger fragmentos de realidad y exponerlos al público fuera de su contexto físico y temporal. Posteriormente el desarrollo técnico y creativo asimila el discurso narrativo que ya era conocido en otras formas de arte ya consolidadas. Conviene puntualizar que aunque algunas obras posen una voluntad descriptiva, su desarrollo se plasma en un único plano-secuencia que limita las posibilidades de captación de detalles. Es la adopción de la estructuración argumental y los cambios de plano, lo que se conocería como montaje posteriormente, lo que desemboca en el modelo de cine narrativo acogido por el gran público.

El Cine es negocio. El Cine puede considerarse como una moneda de dos caras; por un lado es capaz de mostrar sueños en un sentido inocente, tal y como defiende Chaplin, mientras que por otro lado requiere de una gran industria con muchos engranajes y un fin; hacer dinero. La producción de una película es un proceso muy complejo y costoso; desde los equipos de rodaje en imagen y sonido hasta los vestuarios, escenarios (interiores y exteriores), actores, utileros, montadores, técnicos de post-producción de imagen y sonido, músicos, laboratorios de revelado, distribuidores, salas, aseguradoras, etcétera.

La búsqueda de control de este negocio emergente y el intento de formar un oligopolio cinematográfico son la motivación del grupo de Edison para asociarse con Biograph, Vitagraph, Lubin, Selig, Essanay, Kalem, George Kleine, Pathé y Méliès para la creación de *MPPC, Motion*

Picture Patent Company, que abandera el negocio del copyright gracias a la centralización de las patentes cinematográficas[5].

La MPPC se erige como imperio gracias a que "*establecieron un estricto régimen por el cual productores y exhibidores debían pagar derechos por uso de equipos y proyección de films. El caballo de batalla que tenían era la patente exclusiva de celuloide perforado de Eastman-Kodak. La MPPC se transformó en un trust, tenía inspectores por todas las ciudades y recurrían a la policía y a la justicia para hacer valer sus patentes*" (Alsina Thevenet, 1993)

Figura 6. Hollywoodland (1923). Fotografía del cartel de la promoción inmobiliaria de la nueva barriada instalado de Mark Sennett, Harry Chandler y Los Angeles Times.

La situación de persecución a productores y exhibidores lleva a otros empresarios del cine a buscar alternativas ante la situación abusiva del monopolio de la MPPC, como el caso del exhibidor Carl Laemmle, fundador de la *Independent Motion Picture Film Company*, años más tarde, *Universal Pictures*. El sistema de estudio de producción se implanta por primera vez en un desconocido distrito de la ciudad de Los Ángeles, Hollywood Hills, gracias a la unión de muchos distribuidores y exhibidores que huían de las patentes de la MPPC. El distrito recibe originariamente el nombre de Hollywoodland y es escenario de especulaciones inmobiliarias a propósito de su nuevo emplazamiento como sede cinematográfica.

[5] Ver: http://www.cobbles.com/simpp_archive/edison_trust.htm

Alsina Thevenet (1993) cita a los productores y emprendedores cinematográficos que alzan la industria emergente de Hollywood y que se consolida gracias a productores y directores como Adolph Zukor, William Fox, Louis Mayer, Jesse Lasky, Harry Cohn, Sam Goldfish (Goldwyn) y los hermanos Warner, que levantaron las productoras *Fox Films*, *Metro Goldwyn Mayer*, *Paramount* o *Warner Brothers*, rivales de MPPC y que acaban por fragmentarla, absorbiendo parte de sus empresas para convertir Hollywood con el devenir de los años, en la sede de la industria del cine norteamericano. Este sistema de producción se extiende a las dos décadas posteriores a la invención del cine sonoro gracias a la unión de ocho grandes sociedades que gestionan las salas de exhibición –tres cuartas partes eran controladas por las cinco grandes, *Paramount, Loew's Metro Goldwyn Mayer*, *Warner Brothers, Fox y RKO*, en detrimento de las tres pequeñas, *Universal, Columbia y United Artists*, que se erigen como precursoras del cine independiente (Bort Gual, 2008)– con el objetivo de generar el máximo beneficio económico[6]. La estrategia de ventas se basa en grandes campañas publicitarias que promocionan las tramas y las estrellas hollywoodienses para su consumo. La fórmula se estandariza y populariza: la estructura narrativa sustenta una puesta en escena que atrae la atención del gran público. La gallina empieza a producir y los cinco grandes se encargan de imponer las barreras necesarias que niegan casi cualquier competencia mediante el control de la distribución y exhibición de las grandes salas, y es que sólo los estudios independientes mantienen los pequeños circuitos. La firmeza del sistema de Hollywood convierte al cine en un medio de consumo, y es que en esta época surgen los programas dobles y triples así como la venta de refrescos en salas para multiplicar la recaudación, en lo que Bort Gual reconoce como un sistema orquestado para la consumición:

"[…] no es de extrañar pues que, combinando esta venta de comida y refrescos con otras nuevas estrategias como la instalación de aire acondicionado en las salas, y la inclusión de programaciones múltiples, los exhibidores convirtieran el intermedio en un rito. Al terminar la primera película se encendían las luces y los espectadores acudían al vestíbulo a comprar palomitas, dulces y refrescos" (2008, p. 5)

La decadencia del sistema de consumo impuesto por las grandes alianzas de productoras en Hollywood viene dada por una caída económica marcada en tres hechos históricos (Gomery, 2005, p. 36-37): en primer lugar sistema sufre la Gran Depresión de 1930 que se traduce en los descensos vertiginosos de la taquilla, ya que los espectadores reducen sus visitas u optan por el

[6] Véase el artículo *Historia de Hollywood* (2008) en Espacio Cine a propósito del texto de Alberto Boschi en: http://ecine.blogcindario.com/2008/08/00046-historia-de-hollywood.html

entretenimiento radiofónico; el segundo hito lo constituye la Segunda Guerra Mundial y la reducción de los beneficios de las salas europeas así como el descenso de consumo fuera de Estados Unidos, especialmente en Asia Oriental, aunque en cierta medida se ve recompensado por el aumento de espectadores en el centro y sur de América; el tercer gran contratiempo es una cadena de acontecimientos relacionados con el monopolio de las ocho grandes empresas.

La primera ficha del gran dominó es la demanda que presenta la administración Roosevelt en 1938, que se traduce en legislación en 1940 a través de condiciones contractuales para la distribución y la exhibición con una normativa reguladora de prácticas comerciales. Poco después, en 1944, el Gobierno presiona para liberar los circuitos de exhibición hasta que finalmente en 1948 el Tribunal Supremo desliga las salas de proyección de los Estudios, que se hace efectiva en 1950. Este hecho supone el principio del fin de la edad de oro del cine hollywoodiense en medio mundo con la progresiva desmantelación del nexo producción-exhibición. Hollywood sobrevive tras la Depresión pesar de los posteriores intentos del gobierno norteamericano por intentar desmantelar los monopolios en los mercados interiores[7].

Una obra de arte requiere una inversión de capital que a veces puede hacer el propio artista aunque en la mayor parte de las ocasiones, esta labor es realizada por la figura del mecenas, ya sea una galería, un particular o una institución.

En el Cine contemporáneo una obra de producción media supone una inversión de varios millones que suelen aportarlo las productoras con el apoyo de instituciones públicas y privadas –en algunos casos se suma un capital aportado con las instituciones nacionales o comunitarias en concepto de fomento cultural, como el caso europeo del programa de apoyo a la industria cinematográfica denominado como MEDIA[8]–, hecho que asegura un cierto control de la producción por parte de las instituciones, que de una manera u otra filtran los proyectos a realizar. Si bien la productora estima el proyecto en función de la rentabilidad, las instituciones valoran en función de intereses sociales.

---

[7] Bort Gual (2010, p. 8-10). Véase: http://adictacine.wordpress.com/2010/12/18/crisis-de-hollywood-y-nuevos-rumbos-del-cine y http://nnttcine.blogspot.com.es/2009/05/crisis-de-hollywood-y-nuevos-rumbos-del.html

[8] MEDIA es el nombre del programa de la Unión Europea que en los últimos 20 años ha dado apoyo a la industria audiovisual europea con un presupuesto de 755 millones de euros.
Véase: *http://ec.europa.eu/culture/media/programme/overview/2007/index_en.htm*

La influencia institucional en la producción cinematográfica encuentra dos ejemplos en el Expresionismo Alemán y en el Cine Soviético[9], ambos casos pertenecientes a la primera etapa del cine pre-sonoro. La producción inicial del régimen alemán se financia gracias a la productora UFA, fundada por el propio gobierno alemán para producir obras afines además de parar la influencia del cine norteamericano en la etapa de depresión económica, moral y social que sufre Alemania tras la Primera Guerra Mundial. El Expresionismo alemán fue un reflejo del alma y la psicología del país, un período de producción que navega entre lo gótico y lo romántico mientras que el Cine Soviético obtuvo un nexo más explícito con el régimen político; en 1917 el Cine se convierte en el arte oficial del régimen gracias a la subida al poder de los soviets cuyo nuevo gobierno proporciona los medios técnicos y la infraestructura necesaria para crear películas y documentales que promocionan el ideario soviético[10].

[9] De España, Rafael (1998) *La guerra del celuloide: Goebbels vs. Hollywood, 1939-1941*. FILMHISTORIA, Revista de Historia y Cine desde 1991. Recuperado en: http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/12364/15128

[10] Montero, 2001.

2.4 La verosimilitud cinematográfica

Los inicios del cine están definidos por los esfuerzos en desarrollar su potencial, desde la experimentación documental hasta la ficción, mientras surgía el interés entre artistas y estudiosos por explorar y definir esta forma artística. Para algunos, la narrativa supuso en sí misma un peligro en tanto que era una tendencia presente en otras artes y por lo tanto, contamina la producción cinematográfica. Germaine Dulac se posiciona en contra del discurso narrativo criticando a quienes lo adoptan calificándolo de error (Krakauer, 1997, p. 179). Dulac entiende que la narrativa, como mecanismo artístico muy utilizado en otras artes como la Literatura, la Pintura o la Escultura, no puede utilizarse tan tempranamente como base de construcción influyente en la consolidación del lenguaje cinematográfico. Jean Epstein llega a negar la existencia del discurso narrativo hasta calificarlo de farsa y negando cualquier tipo de estructura en el lenguaje: "*No hay historias. Nunca ha habido historias. Sólo hay situaciones sin pies ni cabeza; sin principio, sin desarrollo y sin final*" (Stam, 2010, p. 53)

Mímesis, verosimilitud y realismo son una constante en el ámbito cinematográfico, tanto si es entendida positivamente como propuesta estética o negativamente como característica de degradación de la obra. De hecho, las revisiones del realismo que trajeron los movimientos históricos han aportado valores y rasgos estilísticos muy definidos a nivel narrativo, desde el surrealismo de Buñuel y Dalí en *Un perro andaluz* (1929) o *La sangre de un poeta* de Jean Cocteau (1930), el realismo poético del dúo francés Marcel Carné y Jacques Prévert en *Hôtel du nord* (1938) o *Le jour se lève* (1939), el neorrealismo de Roberto Rosellini en *Roma città aperta* (1945) o *Ladri di biciclette* de Vittorio de Sica (1948), o el realismo subjetivo de Michelangelo Antonioni en *L'Eclisse* (1962) o *La Notte* (1961). En estos ejemplos destaca la diversidad de propuestas de realismo que nacen a partir del retrato cinematográfico como fragmentos característicos del mundo inmutable. Estas obras muestran pasajes de la vida de ciertos personajes en un lugar y en un momento muy concretos, con tramas basadas en la vida o supervivencia de los personajes, sin que cambien modelos sociales, políticos o culturales. El retrato realista plantea convenciones sociales que inmortaliza, positiva o negativamente, favoreciendo el establecimiento o consolidación de estereotipos culturales como símbolos cinematográficos.

Figura 7. Valores estilísticos narrativos. De izquierda a derecha y de arriba abajo fotogramas de un *Perro Andaluz* (1929), *La Sangre de un poeta* (1930), *Roma città aperta* (1945) y *Ladri di biciclette* (1962)

Curiosamente estos riesgos de establecimiento simbólico se asumen para potenciar el contexto de las tramas y la profundidad de los personajes, tal y como Stam plantea "*el talante convencional del realismo, entendiéndolo como el grado de conformidad de un texto respecto a modelos culturales vigentes a gran escala de 'creatividad de las historias' y 'coherencia de los personajes*"' (2010, p. 171). Desde el punto de visto psicoanalítico, el realismo se asienta en el espectador gracias a la respuesta del espectador desde la curiosidad y el crédito de realidad que asume ante lo que ve.

El formalismo ofrece otro punto de vista sobre el realismo, en tanto que reconoce la plusvalía de credibilidad que otorga a la ficción como resultado de la suma de ciertos estereotipos estilísticos asociados a la mímesis. Esta teoría plantea que el realismo desencadena la respuesta subjetiva en forma de sensaciones de autenticidad en el espectador, lo que evidencia la relatividad del realismo en función del nivel cultural del espectador.

El eje fundamental del realismo es el principio de mímesis que está presente en las historias de los guiones y en la manera en la que los actores interpretan papeles imitando gestos, acentos y aspecto.

De hecho, un guión construido en la España de principios de siglo XX, supondrá una película que abordará ese tiempo y ese espacio como una aproximación a la época, es decir, como una imitación de cómo fue. Siempre se trata de una apariencia aproximada hasta en el caso del neorrealismo italiano, pues los actores –noveles o consumados- interpretaban delante de una cámara y para una película que se ubicada en un lugar concreto de cierta escena. Esta imitación también requiere ciertos códigos en el lenguaje utilizado que van desde los concernientes a la dirección de arte –atrezzo, ambientación, vestuarios, maquillaje, etc.– hasta los propios del montaje cinematográfico, en especial del uso de cámara y del sonido para la consecución de la continuidad espacio-temporal. En este sentido podemos encontrar ejemplos recurrentes de los estudios de producción de Hollywood; se representa el paso del tiempo de una forma literal a través de relojes o luz exterior, la presentación de nuevas escenas partiendo de un detalle cerrado o un plano general de la situación así como el encadenado entre planos para suavizar los cortes de metraje.

Gracias a estos mecanismos se considera que el cine clásico realista actuaba ocultando cualquier evidencia del trabajo de montaje que supusiera una distracción al público –aludido como montaje transparente–. El crítico y teórico Roland Barthes expone la funcionalidad aparentemente oculta a ojos del espectador como efectos de realidad, que atendiendo a criterios artísticos y detalles mínimos garantizan una percepción de autenticidad.

En el ensayo *Narrative Space* de Stephen Heath de 1976[11] se alude a la tradición del montaje transparente a través de la evidencia de sus fórmulas convencionales con ejercicios de perfecta continuidad, llevada a cabo gracias a la triangulación del punto de vista del espectador y las posiciones de dirección de escena. Heath subraya la utilización inteligente de las miradas de los personajes como eje vertebrador el espacio fílmico para asumir la continuidad de la escena narrativa, como resultado de la fascinación que despierte en el espectador los mecanismos narrativos[12].

Posiblemente el análisis que mejor disecciona el cine clásico de narración realista de la factoría Hollywood es el realizado por Bordwell (1985) ya que concibe el film como un conjunto de *heteroglosia*, un espacio de combinación y multiplicidad que ejemplifica la voz del narrador: "*el lenguaje del narrador interactúa dinámicamente con varios discursos, no siempre atribuibles*

---

[11] El ensayo se publicado en la revista *Screen*, Vol. 17 Nº 3, Otoño de 1976, y posteriormente recogido en *Questions of Cinema de Stephen Heath*, por Indiana University Press (1981)

[12] Amado, Ana (s.f.) Espacio y Cine: una política del lugar (Apuntes de una lectura). *Rayando los confines*. Recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: http://rayandolosconfines.com/critica_amado.html

al discurso directo de un personaje" (Bordwell 1985, p. 20). Bordwell diferencia los procedimientos narrativos para diferenciar la problemática de la representación a través de la estructura dramática, como modo de representación de la trama a través del estilo. De modo que los elementos dramáticos que componen el contexto del personaje se erigen como el elemento unificador principal, dejando las configuraciones espaciales a la respuesta realista de la historia. Bordwell descubre el rol del montaje –eje narrativo clásico– para seleccionar los pasajes temporales importantes de lo omitido en la trama. El análisis de Bordwell manifiesta un cine esencialmente obvio –comunicativamente hablando– en el que las estructuras internas quedan limitadas a la verosimilitud de la continuidad espacio-temporal.

2.5 Inquietudes soviéticas hacia el lenguaje cinematográfico

El cine soviético está íntimamente ligado con la revolución bolchevique, que utiliza el Cine como instrumento cinematográfico para mostrar al mundo el triunfo de la revolución; "*Todo cine que pretenda cambiar las cosas, pero cambiarlas hacia adelante, en el sentido del avance social, es un cine 'revolucionario'*" (Francia, 1973).

Este cine como revolución se desarrolla dentro de los cauces de las vanguardia artísticas incorporando referencias teatrales que actúan como elemento diegético en los movimientos de los actores con el trabajo de cinematógrafo, planteando los recorridos y coreografías cinematográficas. En Petrogrado –actual San Petersburgo- Kozintsev, Trauberg y Yutkevich publican el *Manifiesto del Excentrismo*[13] defendiendo una nueva aproximación global al mundo del espectáculo (Romaguera & Alsina Thevenet, 1989).

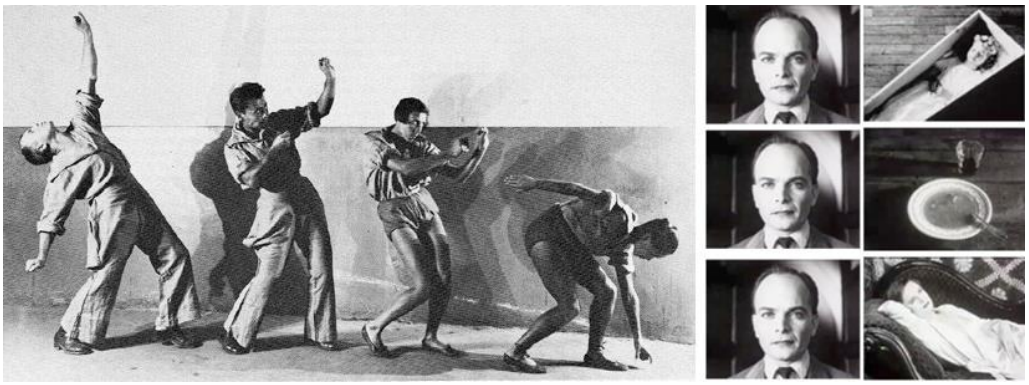


Figura 8. Comparativa fotográfica entre metodologías Meyerhold-Kuleshov. A la izquierda una muestra de la biomecánica de la actuación de Meyerhold. A la derecha, el experimento de Kuleshov sobre la asociación de emociones.

En 1921 se funda la primera escuela de cine en la ciudad de Petrogrado, la primera del mundo, que se convertiría en unos años en la Fábrica del Actor Excéntrico o FEKS, un laboratorio cinematográfico de experimentación y desarrollo del cine que revolucionó las sistemáticas de

[13] Consultar: Sánchez-Biosca, Vicente (1994) Del excentrismo formalista al principio del montaje. *Revista de la Asociación Española de Semiótica,* 3. Madrid: UNED. p. 218. Recuperado en: http://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/29188/060961.pdf?sequence=1&isAllowed=y

actuación fundiendo los métodos teatrales y expresivos de Meyerhold con los métodos relacionales y extradiegéticos de Kuleshov[14].

Un elemento esencial al cine soviético es el montaje. En 1928 Sergvéi Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigori Alexandrov reivindican la importancia del montaje en la producción cinematográfica, "*se ha convertido en el axioma indiscutible que sostiene la cultura del cine en todo el mundo*"[15].

Como pieza fundamental para los teóricos del montaje, el plano por sí mismo carecía de significado en su concepción fílmica –curiosamente cualquier toma de los Hermanos Lumière o de Edison parece contar una historia en sí misma repleta de detalles además- hasta que era insertado en la estructura del montaje, y tal como señala Robert Stam, entendiendo un significado que necesita de una relación coherente con un sistema de mayores dimensiones (Stam, 2010, p. 56) del mismo modo que, en una equivalencia con la literatura, una palabra puede tener significados diferentes en función de la frase en la que se encuentre.

A propósito del significado del plano, el cineasta y teórico Lev Kuleshov realizó experimentos seriados para determinar el efecto psicológico que unos planos otorgaban a otros a través del montaje. Concretamente Kuleshov utilizó un plano del actor ruso Iván Mosjovkin en una actitud neutra al que añadió antes y después otros planos con significados diversos (ataúd, niña feliz, comida). Los distintos montajes se proyectan al público; los espectadores perciben que cada montaje dota de una profundidad psicológica distinta a Mosjovkin en cada montaje; este experimento, conocido como efecto Kuleshov, deja patente que lo importante no es el contenido individual del plano, sino el conjunto, tal y como defiende Eisenstein:

"*El montaje es el arte de expresar o de significar por la relación de dos planos yuxtapuestos, de tal suerte que esta yuxtaposición haga nacer una idea o exprese alguna cosa que no esté contenida en ninguno de los dos planos tomados por separado. El conjunto es superior a la suma de las partes […]*" (Velduque Ballarín, 2011, p. 11).

Robert Stam reconoce en las reflexiones de Eisenstein una disertación teórica desorganizada a pesar de que su influencia resulta fundamental en la evolución del lenguaje cinematográfico, que con anterioridad a los autores soviéticos, basa sus estudios de lenguaje en las

---

[14] Consultar las notas de A. Daniela Ortíz en: *http://escuelarusamontaje.blogspot.com.es/2011/10/la-fabrica-del-actor-excentrico.html*

[15] Eisenstein, Sergvéi, (1957) *Film Form and Film Sense,* Cleveland: Merieian. p. 257. El manifiesto puede consultarse en línea en: *http://soloparagourmets.blogspot.com.es/2011/07/manifiesto-del-contrapunto-sonoro.html#*]

ciencias de la *semiología*, con los estudios del lingüista Ferdinand de Saussare y la *semiótica*, a través de los estudios del filósofo Charles Sanders Pierce. Eisenstein parte de intuiciones para componer un manual de cineasta que unifica textos que mezclan ensayo literario, manifiesto político y especulación filosófica.

Su visión contempla un amplio abanico de concepciones artísticas; su interés varía entre formas de arte que consideraba paralelas a la formación del cine que buscaba, y que iban desde la escultura africana, el kabuki japonés, el teatro de sombras chinescas, la estética de la rasa hindú hasta las formas indígenas americanas. En Eisenstein "*coexistían un enfoque tecnicista y reductivo –el cineasta como ingeniero […] con un enfoque cuasi-místico que destacaba el 'pathos' y el 'éxtasis'*" (Stam, 2010, p. 59), orientaciones casi opuestas entre sí, recogidas en el análisis de Jacques Aumont en su revisión *Montage Eisenstein* de 1987.

Las obras fílmicas de Eisenstein dejan patente una estructura compuesta por bloques que interconecta con recursos rítmicos agresivos, en la búsqueda de la sorpresa y la expectación del espectador, por lo que se considera un cine anti-naturalista centrado en la composición de la imagen. Eisenstein plantea este tipo de estructura de cadena de asociaciones en 1924 como montaje de atracciones *–Montage der Filmattraktionen–*, que defiende como método de montaje para alcanzar el realismo eludiendo lo obvio o la ilusión de la representación. El montaje de atracciones se fundamenta en la asociación de planos, con el discurso resultante de una narrativa no basada en las imágenes que muestra, sino en los pensamientos que desencadena en el propio espectador, por lo que el montaje era potencialmente el eje de control de ideas y forma fílmica. Este sistema tiene aproximaciones lingüísticas, tal y como lo tiene la narrativa cinematográfica con la narrativa literaria, y es que el sistema que propone Eisenstein contiene similitudes con la escritura ideo-gramática como lenguaje de imágenes en lugar de palabras.

Eisenstein encuentra en el montaje y en el lenguaje de imágenes sugeridas un medio de transformación que actúa en los espectadores; ya no como contemplación pasiva de la película, sino que se transforma en contemplación activa, el cine se convierte ahora en ejercicio mental, un esfuerzo que puede ser clave para la concienciación de los espectadores. Este mismo principio motivador de Eisenstein es interpretado por Arlindo Marchado como planteamiento más afín al videoarte que al medio cinematográfico (Arlindo Machado, 1997, pág. 196).

En el manifiesto de 1928 que firmó junto a Pudovkin y Alexandrov, Eisenstein defiende la importancia del sonido como contrapunto de la imagen para lograr un diálogo que enriquece al medio artístico tanto como a la vida social del cine. Sonido y música están relacionados en sus

planteamientos, utilizando con una frecuencia metodológica las metáforas musicales para establecer conceptos temporales en el ámbito cinematográfico como compás, ritmo, polifonía o contrapunto, tal y como David Bordwell señala (Bordwell et al., 1985). Además de la equiparación del sonido con la imagen, en *Towards a Theory of Montaje*[16], *Eisenstein* establece varios métodos de montaje en función de la complejidad estructural de la obra: *métrico*, montaje basado en la longitud de los planos; *rítmico*, montaje basado en la longitud y el contenido de los planos; *tonal*, montaje basado en la atmósfera dominante estéticamente; *armónico*, montaje basado en resonancias expresivas menos evidentes e *intelectual*, montaje basado en una disposición compleja de las restantes estrategias (Eisenstein, 2001).

En paralelo a la escuela de cine soviético, un grupo de intelectuales conocido como formalistas rusos –que buscan desligar la teoría y la crítica de la sociología y la historia–, reparan en el montaje entendiéndolo como una forma de lenguaje cinematográfico. Sus planteamientos sobre éste se apoyan en que la percepción estética es un fin en sí mismo:

"*El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado. El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está 'realizado' no interesa para el arte*"[17].

El ensayo *Poetika Kino* (1984) recopila varios artículos de autores formalistas –Tynianov, Shklovski, y Eikhenbaum entre otros– sobre la utilización literaria del lenguaje, en el que el montaje cinematográfico es comparado con textos verbales. De este modo, abogan por un uso poético del cine. Tynianov se posiciona en profundidad apostando por un rol protagonista del montaje, para estructurar y definir estéticamente el discurso de la obra, quedando la trama cinematográfica sometida al estilo.

Eikhenbaum también analiza el montaje como forma de lenguaje pero lo desliga de la trama diferenciándose de Tynianov ya que entiende que su función tiene independencia por centrarse, en exclusiva, en el estilo. Eikhenbaum define el montaje como sistema estilístico que compone la expresión fílmica, en un modo parecido al de la sintaxis lingüística con las frases, articulando planos acorde a un estilo y un significado global. El mantenimiento de este conjunto significante es defendido por Kulechov y Eisenstein, que lo consideran posible gracias al montaje; requiere de ciertos principios que aseguren la unión psicológica del conjunto de planos. En esta línea, el

---

[16] *Towards a Theory of Montage*, vol. 2 de las *Selected Works* de S. M. Eisenstein. Publicado en inglés por el British Film Institute en 1991.
[17] Cuesta Abad, José Manuel, (2005) *Teorías literarias del siglo XX*. Madrid; Akal. p. 73

discípulo de Kuleshov, Vsévolod I. Pudovkin, teorizó sobre las bases que sustentaban la continuidad narrativa espacio-temporal en la obra *La técnica del cine y el actor en el film*[18]. La concepción del cine en Pudovkin reside en las interacciones del espectador con la película, sobre los efectos que pueden provocarse a través del montaje y la puesta en escena en el espectador, siendo posible su refuerzo con recursos como el contraste, el paralelismo y el simbolismo, tal como señala Stam en el análisis de la obra teórica de Pudovkin (Stam, 2010, p. 57).

[18] *La técnica del cine y el actor en el film* de Vsévolod I. Pudovkin, está traducido por Marcela Fernández Violante y Mª Luisa Amador Romero, reeditada en 1980 por la Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

2.6 Influencia de los movimientos artísticos europeos del siglo XX

El Cine como arte, se enriquece de corrientes artísticas que reactivan la evolución del medio. El Cine, como negocio, implica una búsqueda constante del gusto variable del gran público. Estas dos tensiones convergen cíclicamente en crisis de valores artísticos con artistas y cineastas de varias épocas, a la vez que ha posibilitado variantes creativas en la historia reciente a través de relecturas y reinterpretaciones de movimientos artísticos.

Como consecuencia de una relación de ida y vuelta entre cine y realismo en un sentido ampliamente temporal, no puede asimilarse que el Cine actúe como vanguardia en según qué momentos, sino como una vuelta a los valores existentes en una etapa de creación anterior e incluso de sus inicios, como por ejemplo la base artística que compartieron, con diferencias, en Italia, Inglaterra y la Unión Soviética en la primera mitad del siglo XX.

La recuperación de valores artísticos unidos a lo cotidiano y lo contemporáneo suponen una transformación en las características técnicas del Cine y en la percepción del espectador. Entre los teóricos se plantean argumentos encontrados, a veces en contraposición. Mientras que Rudolph Arnheim profundiza en la naturaleza artística del cine para buscar su esencia en su ensayo de 1958 *Film as Art*; George Duhamel niega la naturaleza artística del Cine en su obra de 1931, *America: the menace. Scenes from the life of the future*, ya que concibe el Cine como una peligrosa forma de control mental, comparando a los espectadores en la taquilla con ovejas esperando para entrar al matadero; Walter Benjamin en su obra de 1936, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, plantea el cine como semilla de destrucción del capitalismo –en tanto que construye el aura de la obra de arte en función de lo único e inaccesible– en base a los nuevos paradigmas que introdujeron la Fotografía o el Cine como formas de arte masivas[19].

En su obra de 1951 *Minima Moralia: Reflexionen aus dem beschaädigten Leben*, Theodor Adorno advierte de la distracción presente en el Cine y ausente en las Artes Clásicas llegando a

[19] Para Benjamin el Cine y la Fotografía representan un nuevo paradigma de arte que plantea el fin del concepto de aura y el culto a lo único e inaccesible. La relación entre espectador y obra se plantea de forma directa y accesible no sólo a la burguesía, con lo que la crítica y teoría cinematográfica se encuentra con nuevos desafíos conceptuales tal y como plantea Robert Stam: "*De este modo, la atención crítica abandona el culto al objeto artístico y se centra en el diálogo entre la obra y el espectador*" (Stam, 2010: pág. 87)
Véase: Cabot, Mateu (2011) La Crítica de Adorno a la cultura de masas. *Constelaciones, Revista de Teoría Crítica, 3.* p. 130-147. Recuperado en: http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4245598.pdf

afirmar que la visualización de un film le deja más estúpido a pesar de estar alerta, preocupándose por la capacidad de alienación y mercantilización que sufre el Cine.

Las nuevas concepciones del Cine no sólo se plantean como amenazas alienantes, sino que también reflejan la fascinación de la crítica, que queda plasmada en la visión del teórico húngaro Béla Bálázs en 1952 –publicada en la revisión póstuma de 1972, *Theory of the film*:

"… *sólo a través de métodos insólitos e inesperados producidos por disposiciones sorprendentes pueden los objetos cotidianos de siempre –invisibles, por tanto– golpear nuestros ojos con impresiones nuevas*" (p.93)

Las localizaciones reales toman una nueva dimensión en detrimento de lo pintoresco, del mismo modo que en los films aparecen personas actuando en lugar del actor en una nueva búsqueda de naturalidad. Estos principios son defendidos por el *Neorrealismo* en Italia o el *Cinéma Vérité* en Francia sin perder de vista las producciones iniciales del medio cinematográfico y aún más; a través del realismo buscan la conmoción del espectador y su reflexión política y social.

Figura 9. Chronique d'un été de Jean Rouch y Edgar Morin en *Musée de l'Homme* (1960).

Una obra característica es la película *Chronique d'un été* de Jean Rouch y Edgar Morin, que a modo documental filman y entrevistan a transeúntes de París en una reflexión sobre los hombres y el tiempo a través de la vida cotidiana.

El realismo se convierte en una forma de cine que trasciende la mera opción estética. Aunque no sólo el realismo es capaz de retratar una sociedad compleja, tal y como demuestra

Siegfried Krakauer en *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* de 1947. En este detallado análisis del cine de la República de Weimar (1919-1933) deja patente cómo la realidad social y psicológica alemana se plasma a través de uno de los mayores ejemplos de cine de ilusión y de artificio de la Historia del Cine. Para Krakauer las películas de este período consiguen este retrato psicológico por dos motivos; en primer lugar porque la producción del film es una suma de esfuerzos y pensamientos que tiene una dimensión colectiva, no individual, y en segundo lugar porque conectan con los espectadores mediante un lenguaje más íntimo, implícito, donde lo inconsciente, lo oculto o los deseos impronunciables sustituyen a todo discurso explícito.

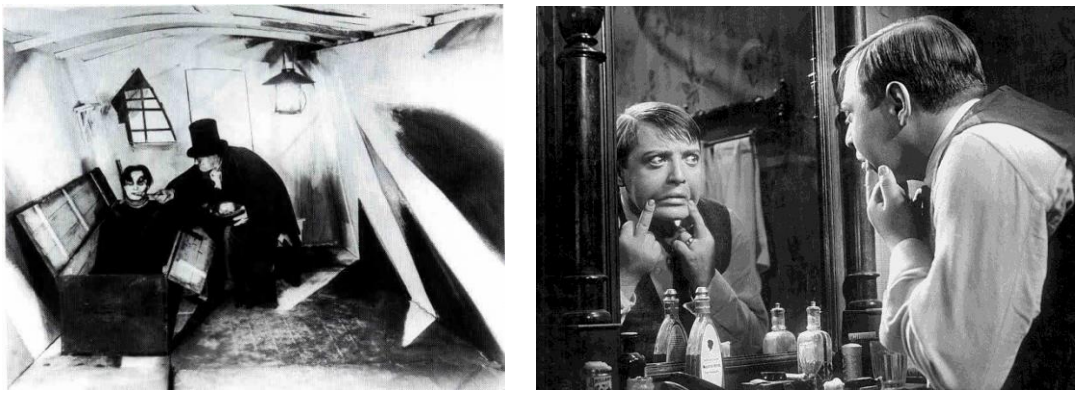


Figura 10. Fotogramas representativos del *Expresionismo Alemán. Das Kabinett des Dr. Caligari* (1921), izquierda, y *M-Eine Stadt einen Mörder* (1931), derecha.

En cierto sentido Krakauer ve proyectado en las obras de la República de Weimar una deformación de la realidad que anticipó la demencia nazi posterior, en otras palabras, la producción de Weimar plantea unos objetivos perversamente maleables en obras maestras como *Das Kabinett des Dr. Caligari*, de Robert Wiene (1921), o *M-Eine Stadt einen Mörder*, de Fritz Lang (1931). La tesis de Krakauer plantea que el concepto estético de la representación de la realidad se encuentra opuesto a la belleza artificial y el diseño. A propósito del Cine de la República de Weimar Krakauer califica su producción como el "*triunfo total de lo ornamental sobre lo humano. La autoridad absoluta se afirma a sí misma disponiendo a los dominados en bellos diseños*" (citado en Stam, 2010, p. 99), y a pesar de la presencia de su concepto de realismo en tanto que naturalidad, Krakauer descubre otra forma de realismo sustentada en la psicología colectiva a través de obsesiones, deseos y profundidades del inconsciente nacional.

Un nuevo aproximamiento al género documental hace posible que el *Neorrealismo* encuentre un tratamiento de localizaciones y escenografías que resulta beneficioso histórica y documentalmente, registrando el drama italiano en la Segunda Guerra Mundial. Este contexto es vital para entender el resurgimiento cinematográfico italiano en un momento histórico que había marcado cicatrices. Italia necesita reconstruir su identidad, tal y como insinúa Jean-Luc Godard en *Histoires du Cinéma*.

Una obra precursora de este movimiento es *Ossesione*, de Luchino Visconti, que marca en 1942 el inicio del *Neorrealismo* para muchos críticos mientras que *Roma città aperta* de Roberto Rosellini encarna el ideal neorrealista por excelencia. Tanto la guerra como la liberación, en tanto que horror y esperanza, inspiran en los cineastas un concepto distinto de lo real en una concepción del arte y de la vida que plantea un flujo de retroalimentación, tal y como defiende el guionista y teórico Cesare Zavattini. Para él, cualquier momento, persona o hecho en la vida puede convertirse en una película para un arte democratizador como el cine, porque no se trata de "*inventar historias que se asemejasen a la realidad, sino más bien convertir la realidad en una historia*" (Stam, 2010, p. 94)

La esencia del movimiento italiano se apoya en los conceptos de verosimilitud y de objetividad que plantea por Bazin en *Ontología de la imagen fotográfica*. En esta obra se señala la naturaleza fotográfica del Cine para subrayar la procedencia de la objetividad cinematográfica, herencia de la credibilidad que la Fotografía posee en el momento de creación de su objeto artístico:

"*Es el mito del realismo integral, de una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo*" (Bazin, 2008, p. 37).

El planteamiento se entiende desde el punto de vista del desarrollo tecnológico de la fotografía, que reduce el concepto de captura y concepción de una imagen al proceso de impresión de luz en los químicos fotosensibles del soporte fotográfico, el rol de la química entonces y de la tecnología ahora. Es estrictamente en referencia a este proceso que Bazin plantea la creación fotográfica como la creación artística más objetiva, en contraste al proceso de creación y elaboración que requiere de la intervención directa del artista en artes miméticas como la pintura o la escultura, en las que el parecido entre modelo de realidad y obra dependen del artista. La renovadora propuesta italiana contiene una poesía visual que marca un estilo, lo que el cineasta Roberto Rosellini concreta como:

"[…] para mí es sobre todo una posición moral desde la que contemplar el mundo. Luego se convirtió en una posición estética, pero al principio era sólo moral" (citado en Martínez-Salanova Sánchez, 2004)

La propuesta neorrealista acaba por convertirse en una marca registrada que es asimilada por parte de la industria cinematográfica, siendo un modelo a imitar por industrias de países emergentes. En la intersección de las necesidades propias de una producción austera y el ideario socialista, se une la propuesta del *Neorrealismo italiano* para dar forma al *Cine Nôvo*, gracias al afán de supervivencia de las pequeñas productoras independientes brasileñas que coexisten a la sombra de las corporaciones del cine nacional brasileño y la estela de la gran maquinaria hollywoodiense.

La aparición de equipos de filmación más manejables permite a los documentalistas conseguir filmaciones difíciles en espacio y movimiento, en lo que supone el enriquecimiento del discurso documentalista y de las formas narrativas. Los teóricos defensores del realismo apoyan los hallazgos y los validan con los postulados del cineasta soviético Dziga Vertov y su *cine-ojo*: la cámara actúa con un ojo que observa, sin guión previo, como un testigo de realidad que fluye ante la cámara prescindiendo de cualquier subjetividad narrativa previa. La voluntad por escapar de la comercialidad del cine y sus mecanismos supone el preámbulo de los principios defendidos por el *Cinéma Vérité* en otro intento de distinguir el cine como forma de arte del cine como negocio. El naturalismo, ahora dotado de matices expresivos, vuelve a convertirse en vanguardia cinematográfica en contraposición a la factoría hollywoodiense.

Como variación estilística del cine documental, el Cinéma Vérité propone técnicas naturalistas herederas del documental en combinación con actores, escenografías y efectos de cámara que plantean una postura provocativa a medio camino entre el cine de ilusiones norteamericano y la autoría creativa del director de épocas posteriores, curiosamente enfrentada a la idea de autor del Neorrealismo, basada en la capacidad del cineasta de captar la realidad.

El cine veraz y el concepto de cineasta-autor eclosionan a partir de otro movimiento abanderado de la libertad creativa y la libertad técnica en franca oposición al cine de estudio, que se conoce como *La Nouvelle Vague*[20]. El movimiento es definido a través de la línea editorial de la publicación francesa *Cahiers du Cinéma* desde 1951. La revista se nutre de las reflexiones de

[20] La *Nueva Ola* o *Nouvelle Vague* es aludida desde Cahiers como tal en el artículo de Françoise Giroud de diciembre de 1957. Consultar: http://www.evene.fr/cinema/actualite/cinema-nouvelle-vague-50-ans-truffaut-godard-981.php

pensadores cinematográficos de la talla de Eric Rohmer, Jean-Luc Godard o François Truffaut, que apuestan por la renovación tanto del cine francés como de la crítica cinematográfica.

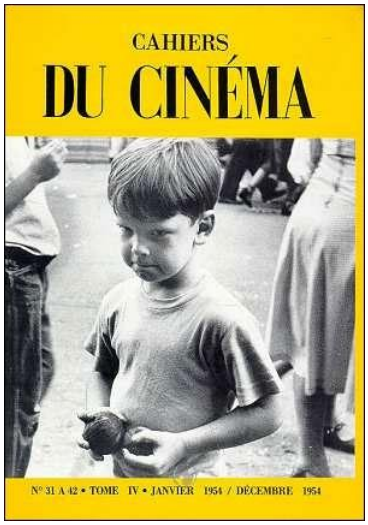


Figura 11. Portada del número 31 *Cahiers du Cinéma* (Diciembre, 1954)

La veracidad de la *Nouvelle Vague* toma cuerpo con el número 31 de la revista, que se publica en Enero de 1954; el artículo de Truffaut plantea la implicación del cineasta en cada detalle del film en una idea de autor que se acerca a la concepción de artista y a la definición planteada en 1948, en *Cámera Stylo* de Alexandre Astruc. Truffaut defiende además la necesidad de filmar en exteriores, lejos de los estudios y los platós, así como la condición de espontaneidad en actores en contraposición al academicismo del manierismo expresivo. Jean-Luc Godard suscribe el planteamiento de Truffaut profundizando en el concepto y dotando de mayor importancia al cineasta autor, y de las responsabilidades que en la industria del cine se dividían en un equipo de profesionales. Así Godard plantea en su artículo *Montage, mon beau souci* –publicado en el número 65 de Cahiers du Cinéma, diciembre de 1956–, la obligación de los directores para con sus obras que supone la autoría del montaje por parte del director, debiendo montar éste sus películas. La influencia de la *Nouvelle Vague* desemboca en un cine sencillo e independiente a los formalismos de la industria. Son propuestas más personales, frescas y provocativas, más preocupada por proponer que por rentabilizar. Este cine es reaccionario con la maquinaria de Hollywood, herederos de la voluntad del neorrealismo y de los principios del cine soviético de Vertov, también es un cine

defensor de la cámara portátil y de la improvisación como elemento fundamental en la puesta en escena del guion.

Las pinceladas de la *Nouvelle Vague* ofrecieron una particular versión de los géneros cinematográficos, pero como ocurrió con las corrientes anteriores, la propia industria acaba por asimilarla. Los actores más célebres se incorporaron al cine más comercial y los directores se les acabaron uniendo –a pesar de que muchos de ellos conservaron parte de su estilo personal–, cayendo en el inmovilismo conceptual, originado en parte por las ayudas estatales que se otorgan al cine francés a partir de 1959. Por suerte, ese cine tan particular consigue mantener la espontaneidad que tanto había defendido desde sus cuadernos de cine.

Contemporáneamente en Inglaterra emerge una reacción de jóvenes autores frente a la tradición dramatúrgica y cinematográfica del país, de igual forma que otros lugares de Europa. El escritor John Osborne es uno de los impulsores y mayores activistas de esta nueva corriente británica que promulga un cine comprometido con la sociedad. El movimiento ganó en defensores y fue haciéndose más corpóreo a medida que la Nouvelle Vague francesa crea escuela y adeptos.

Figura 12. Fotograma de *Foot and mouth* (1955), izq., y *Every day except Christmas* (1957), der.

La corriente inglesa marca un estilo a seguir que continúa influyendo hasta nuestros días con obras de género documental como *Foot and mouth* (1955) y *Every day except Christmas* (1957), ambos de Linsay Anderson, y largometraje en su amplia mayoría. Se le bautizó como British Social Realism y se le conoció más popularmente como Free Cinema, aunque no dejó de ser la propuesta británica a la artificialidad narrativa de Hollywood, que también había hecho reaccionar al Cine soviético, al Expresionismo alemán, al Neorrealismo italiano y a la Nouvelle Vague francesa. Todos estos movimientos europeos se intentan diferenciar técnica y

conceptualmente del cine industrial de Hollywood y consiguen planteamientos que oscilan desde la ficción alemana al realismo más acérrimo de ingleses y franceses, pero con un el eje común: la mirada del cineasta autor y, en mayor o menor medida, a la figura del cineasta como constructor, en oposición al director de la industria en el engranaje productivo norteamericano.

Una mirada retrospectiva revela el efecto cultural del colonialismo cinematográfico norteamericano, que pretende ser un modelo a imitar a la vez que un negocio internacional, y que genera una reacción cultural a través de las identidades culturales nacionales –e ideales independientes–, que reaccionan en contra de la artificialidad narrativa del producto industrial de Hollywood. Sin embargo, tanto el cine documental como el cine de ficción tienen un nexo de unión en tanto que son producciones cinematográficas que responde a las reglas de un mismo lenguaje. Estas normas que rigen el documental y la ficción narrativa marcan un caminos distintos a seguir en función de los desarrollos técnicos[21] y su ideología progresista, y es que eventos como la invención del cine sonoro dejaron patente que el Cine, en cualquier de sus formas, es Arte en continua evolución. El Cine sonoro produjo un antes y un después; ahora se potenciaban las características tanto para la ficción como para el registro documental.

"*Si el cine ha nacido ha sido por la convergencia de su obsesión, es decir, un mito: el del cine total*" André Bazin (citado en Vías, 2006)[22].

[21] "[…] *ambas eran normativas y exclusivistas: consideraban que el cine debía seguir un determinado camino. Tanto la corriente formalista como la realista contaban con su propia teleología "progresista" de la técnica*" (Stam, 2010, pág. 96)

[22] Artículo recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: http://www.miradas.net/2006/n51/estudios/articulo1.html

2.6.1 Del Cine Total al Contracine.

El impacto en la industria cinematográfica debe entenderse desde el concepto de realismo cinematográfico del momento. Bazin plantea el mito del C*ine Total*, enunciando el deseo de los realizadores de alcanzar una ilusión –la cinematográfica- totalmente fiel al mundo real en sonido, color y relieve. Esta reconstrucción del mundo pretendía ir más allá de la representación y del propio artista, para conseguir una obra de "*una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo*" (Bazin, 2008, p. 37).

Bazin plantea un diálogo entre las corrientes dominantes en el Cine; los cineastas de la imagen manipulan el flujo temporal para construir el discurso narrativo, mientras que los cineastas de lo real utilizan el tempo de la secuencia –tiempo real- acorde al discurso estético del conjunto para configurar lo que Stam denomina "*planos múltiples de una realidad en relieve*" (Stam, 2010, p. 97). Del planteamiento de *Cine Total*, al que Bazin también denomina *realismo integral*, puede extraerse una distinción considerable entre cineastas de lo real y cineastas de la imagen o narrativa. Es el reconocimiento de la manipulación técnica en ambas, si bien el *cine de lo real* supedita el estilo de la obra al mundo externo al film mientras que el *cine de la imagen* supedita la configuración de todo lo filmado al discurso estilístico. Bazin entiende que el realismo no está en la mimética real, ya que al fin y al cabo ambas formas de cine toman fragmentos de realidad, sino en la *honestidad testimonial* –por ejemplo, mediante el uso de planos secuencia o de la profundidad de campo–, en la correspondencia entre realidad y obra cinematográfica.

De la mano del dramaturgo alemán Bertolt Brecht llegan al medio cinematográfico varias influencias que dejarán huella en la mecánica cinematográfica de la segunda mitad del siglo XX. La obra recopilatoria *Brecht on theatre: The development of an aesthetic* de 1964 recoge las trazas generales que Brecht propone para el teatro, si bien acaban asimilándose en la producción cinematográfica posterior y en las nuevas experiencias de video y cine.

Brecht aboga por la insatisfacción visual a favor del aprovechamiento del deseo del espectador, de un modo similar a cómo Marcel Duchamp concibe su obra *Étant donnés*[23] (1966), en la que plantea una escena críptica que sólo puede observarse a través de la cerradura de una puerta.

---

[23] Véase: http://www.philamuseum.org/exhibitions/324.html

Figura 13. Fotografías de *Étant donnés*, Marcel Duchamp (1966). Vista exterior, interior y del montaje de la instalación.

El texto de Brecht propone romper una dicotomía muy extendida en la época, entre la inutilidad del entretenimiento y desafección de la educación con respecto al placer. También denuncia el sobreuso de la empatía como fórmula dramática o para conmover al espectador y hacer uso de sentimientos y sensaciones como fin en sí mismo. Brecht defiende un arte plural, híbrido, que rechaza toda forma de unificación estética y compartimentación tradicional en su estructura dramática –distanciándose de la tragedia aristotélica–; "*Brecht propone la multimedia, la mutua alienación de las 'artes humanas' y los medios paralelos de expresión*" expone Stam (2010, p. 177), para abogar por textos complejos y contradictorios que supongan un desafío para el espectador y lo alejen de los condicionamientos culturales, o incluso para que la masa de espectadores se divida, siempre manteniendo un sentido crítico hacia el sistema y la cultura.

Los ensayos de Brecht están presentes en los trabajos del teórico cinematográfico e historiador Peter Wollen, quién formula las teorías del *Contracine* para definir un cine de vanguardia contestatario con la tradición fílmica que se había enquistado en las fórmulas de rentabilidad hollywoodiense. Wollen plantea que el Contracine –cuyo modelo encuentra en Godard su mayor exponente– proponga nuevas formas de narración no basadas en el tradicional flujo de narración proponiendo el extrañamiento, la lectura del intertexto, múltiples discursos narrativos o la evidencia de los artificios de la ficción narrativa. Apoyándose en bases similares, Jean-Louis Baudry plantea el texto de *écriture* en busca de una vanguardia revolucionaria que rechace la representación así como la expresividad del discurso artístico, con el fin de buscar de un sistema de estructuras no lineales de significantes.

Si bien estas tendencias brechtianas destacan por la búsqueda de una forma de vanguardia cinematográfica, su propuesta difícilmente puede proyectarse más allá de un análisis ensayístico de contraposición que difícilmente puede eclosionar, lo que hace inviable un proyecto de arte cinematográfico cuyas bases se proponen como opuestos a lo que la tradición histórica muestra. No hay que olvidar que cualquier nuevo proyecto cinematográfico se basa en el consumo y en la rentabilidad a tener de su naturaleza de espectáculo y negocio, independientemente del avance técnico o de la capacidad, cultura o predisposición del espectador (Baudry, 1975).

La propuesta de Brecht busca romper con la cuarta pared que separa obra-espectador. Brecht busca una experiencia en la que el espectador que no sólo contemple la obra, sino que participe de ella. Más fácil de trasladar a las obras teatrales o la *perfomance*, el cine ha trasladado esta propuesta mediante la creación de films con guiones más elaboradores que proponen al espectador retos intelectuales de reflexión ante lo que ven para que el film se cierre en la mente del espectador, este es el caso de *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1969), *The Wrestler* de Darren Aronofsky (2008), *The Road* de John Hillcoat (2009) o *Shutter Island* de Martin Scorsesse (2010).

Otra forma de participación de los espectadores se encuentra en los proyectos *crowdfunding* que proponen una nueva forma de financiación a través del micro-mecenazgo colectivo, como el documental *Alerta Amazónica* de Marc Gavaldà (2013) o *El cosmonauta* de Nicolás Alcalá (2013), récord de recaudación en España con 400.000 €.

2.7 Cine y vanguardia artística americana en la segunda mitad del siglo XX

En el continente americano existen tendencias alternativas al cine de Hollywood que despiertan el interés de la crítica cinematográfica. De estas alternativas nacen conceptos muy específicos que sobrepasaban las convenciones de la narrativa realista a favor de reivindicaciones artísticas de la identidad como la *estética nómada* de Teshome Gabriel[24], la identidad racial de la *estética de la diáspora* de Kobena Mercer[25], la reivindicación feminista del *counter cinema* de Claire Johnston, o la revisión de medios y acabados del *cine imperfecto* de Julio García Espinosa y la *estética del hambre* de Glauber Rocha[26].

En 1969 Fernando Solanas y Octavio Getino, junto al grupo *Cine Liberación*, publican el artículo *Hacia un tercer cine* que subtitulan como *Notas y experimentos para el desarrollo de un cine de liberación en el Tercer Mund*o, publicado por la revista Tricontinental en La Habana[27]. El texto plantea una lectura reaccionaria de la herencia cinematográfica que presentan las producciones del primer mundo y denuncia el colonialismo cultural que inunda el imaginario cinematográfico global. La tesis de Solana y Getino plantea que la estética que este tipo de cine incorpora presencias ideológicas dominantes que cines marginales y emergentes deben evitar. De forma alternativa al ideal de calidad técnica de producción de la fórmula de Hollywood, Solana y Getino plantean la aparición de una nueva estética basada en las posibilidades locales como forma de identidad artística, planteando un esquema de *Tres formas de Cine*: un primer cine basado en el modelo de producción industrial hollywoodiense, un segundo cine que contiene el cine de arte y

---

[24] Gabriel, Teshome (s. f.) *Thoughts on Nomadic Aesthetics and the Black Independent Cinema: Traces of a Journey.* Recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: *http://teshomegabriel.net/thoughts-on-nomadic-aesthetics*

[25] Mercer es profesor de Historia del Arte y Estudios Afroamericanos en la Universidad de Yale. Ficha personal disponible en: *http://arthistory.yale.edu/faculty/faculty/faculty_mercer.html*

[26] Tributo a Julio García Espinosa y Glauber Rocha en el Habana Film Festival en Nueva York. Recuperado en: http://www.hffny.com/Web03/tribute_details.html

[27] El artículo de 1969 forma parte del libro *Hojas de cine: testimonios y documentos del Nuevo Cine Latinoamericano: Volumen I*, publicado en 1988 por la Fundación Mexicana de Cineastas en Mexico D.F. Consultar: http://www.cinelatinoamericano.cult.cu/biblioteca/fondo.aspx?cod=402 y http://www.cinelatinoamericano.cult.cu/biblioteca/fondo.aspx?cod=2408

ensayo a la imagen de Truffaut en Francia o Torre Nilsson en Argentina, y un tercer cine que plantea una forma de cine revolucionario nutrido de documentales comprometidos y reaccionarios a la imagen de *Cine-Liberación* en Argentina, *Third World Newsreel* en Estados Unidos o *Chris Marker* en Francia (Bomhecker, s.f., p. 5).

El *Cinema Nôvo* brasileño crece y se afianza con la presencia de la *Nouvelle Vague* y el *Free Cinema*. Varios de los fundadores del movimiento brasileño pertenecen al entorno de los estudios fílmicos y las revistas especializadas, que por ese entonces poseían una gran carga política y dotan al ámbito cinematográfico de cierta intención política. A diferencia de las corrientes contemporáneas europeas, la corriente brasileña se enriquece narrativamente gracias a la asimilación de las historias folclóricas y personajes de la época, como por ejemplo la biografía de Virgulino Ferreira *Lampiâo,* un célebre bandolero del nordeste de Brasil que se inmortaliza en la obra *O Cangaceiro* de Víctor Lima Barreto en 1953.

Figura 14. Fotogramas de *O Cangaceiro* de Víctor Lima Barreto (1953).

Los críticos coinciden en dividir el desarrollo de la corriente brasileña en tres etapas desde el punto de vista de sus contenidos narrativos: desde 1960 a 1964, la trama está centrada en las historias ambientadas en los sectores más desfavorecidos de la población; hasta 1968 el discurso cinematográfico se deriva hacia una política de izquierdas, reaccionaria con el poder y muy combativa con la desigualdad de la política de desarrollo del régimen militar brasileño; la última fase llega hasta 1972, con el aumento de la censura se utilizan más las alegorías y las tramas simbólicas que referencian el pasado histórico. Finalmente el *Cinema Nôvo* como movimiento de fuerte contenido social acaba diluyéndose con el exilio de los cineastas.

Las reacciones hacia el cine de Hollywood también eclosionan en tierras norteamericanas. El monopolio de las ocho grandes productoras acaba con el reparto del mercado por parte del gobierno, que posibilita que las productoras independientes encuentren su espacio entre las décadas 1960 y 1970, culminación de la batalla que las pequeñas productoras comienzan a finales de la década de 1940. El fin de la edad de oro trajo un movimiento cultural de respuesta a la fórmula narrativa y al propio sistema de producción, en el que Hollywood sigue insistiendo como modelo de negocio. Este cine alternativo a la sombra de los grandes estudios encuentra una oferta de producción cinematográfica asequible que se apoya en el medio televisivo y en las producciones independientes, que si bien tienen un presupuesto más limitado, poseen temáticas mucho más atrevidas.

La nueva situación propone un escenario en el que las nuevas propuestas –autoconscientes del placer de la narrativa convencional– proponen interrogantes que cuestionan las historias que narran. Este cine alternativo sigue teniendo que competir con la factoría Hollywood y aprovecha el motivo por el que la ficción se ve denostada en muchos otros lugares; los sueños ajenos, un imaginario alienado al que le faltaba voz y alma. Está formada por una generación de cineastas con una gran imaginación y planteamientos de tema y forma muy provocativos, que encuentran cabida por la novedad de su propuesta contracultural elaborada con fines experimentales.

Esta corriente fue bautizada como *nuevo cine estadounidense* aunque también se empleó el neologismo *underground* –clandestino, marginal– para definirles y a diferencia de la tradición de Hollywood, la corriente *underground* bebe de las nuevas corrientes emergentes en el continente europeo, en especial de la *Nouvelle Vague*. Directores como John Cassavetes, Dennis Hopper, Arthur Penn y Philip Kauffman reavivaron el experimentalismo dentro de la corriente.

En 1969 ganaron la atención del público con las obras *Easy Rider* de Dennis Hopper y *Cowboy de medianoche* de John Schlesinger, obras muy influencias además por la cultura del rock y de la filosofía del movimiento contracultural californiano al que aparece ligado el artista Andy Warhol, que aporta al underground una gran dosis de experimentalidad con obras como *Kiss* (1969) y *Sleep* (1963). Warhol reflexiona en estas obras sobre la temporalidad del cine y otros conceptos que anticipaban posibilidades y nuevas visiones en cuanto a la forma de hacer arte y hacer cine.

El impulso experimental del underground pierde fuerza una vez que llegan los primeros años de la década de los setenta, aunque por entonces la experimentación ha llegado a todos los géneros con obras como *La noche de los muertos vivientes* de George A. Romero (1968), el violento

melodrama de *Malas Tierras* de Terrence Malik (1973), *Malas Calles* (1973) y *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsesse y *THX 1138* de George Lucas (1971).

Su legado queda reflejado en gran parte de los videoclips musicales posteriores y en directores de culto, como es el caso de David Lynch y una de sus primeras obras, *Eraserhead* de 1978. El *underground* plasma en el escaparate cinematográfico occidental de falsa dicotomía de arte popular alienado y arte moderno difícil. La crítica anti-ilusionista se sitúa en contra del cine narrativo de ficción de esta época, que frecuentemente ignora el potencial del exceso para valorar positivamente el minimalismo austero. El *underground* si bien toma la senda narrativa –que podía ser compleja, fragmentaria, deconstruida o inexistente–, encarna el modelo de experimentación e innovación hasta el punto de que cada film posee una lógica interna que no comparte con otro filme *underground*, un ejemplo precoz de lo que con el tiempo se conoce como *Cine Independiente*.

El triunfo del *underground* como género de cine que llega con el éxito de público y crítica, que posee ciertos nexos con el análisis de Brecht del arte de Shakespeare, un arte que "… *podía ser placentero y difícil al mismo tiempo*" (Stam, 2010, p. 187). Para Brecht, Shakespeare construye sus obras con una amplitud de registros adaptados a los diferentes estratos culturales del público para satisfacer intelectualmente tanto como para entretener; desde la farsa y las acciones exageradamente cómicas para el espectador llano hasta las alusiones sutiles para el espectador culto. Stam identifica también estos rasgos de pluralidad de registros en grandes autores como Chaucer o Cervantes, con obras inmortales que suman la irreverencia y el sentido lúdico entre sus virtudes.

Para el movimiento *underground* la reflexión supone uno de los pilares sobre los que se asienta, tanto de la forma en cuanto a visualidad y composición, como del contenido en cuanto a trama y lenguaje. Este componente de reflexividad se encuentra presente en los movimientos de vanguardia cinematográficos tanto como en las vanguardias de las artes plásticas, caracterizadas por una revisión de lo establecido previamente mediante el cuestionamiento estético y artístico. Un ejemplo que ilustra el componente de reflexión en el género narrativo es *Numéro deux*, dirigida en 1975 por Jean-Luc Godard.

Figura 15. Seis fotogramas de *Numéro deux* de Jean-Luc Godard (1975).

El film es tan reflexivo como realista, que se construye con la superposición de dos escenas salvando el comienzo y el final de la obra. El film no presenta una historia para ofrecer un enfrentamiento a modo de diálogo entre personajes que no hablan, actúan. La reflexión y las interpretaciones derivan las motivaciones y explicaciones de la realidad cotidiana de los personajes, pero recordando siempre al espectador que la mímesis que tiene ante él es una construcción –la doble pantalla rompe desde el principio la recepción pasiva de la cueva de Platón–.

Puede entenderse *Numéro deux* como una fórmula en la que se combinan varios componentes de tendencias distintas en equilibrio crítico; aspirando al realismo a través de la reflexividad estética. Hay que recordar que las críticas hacia el realismo de Brecht partían de las convenciones que el cine había heredado de la tradición teatral romana, no de la búsqueda de una representación fidedigna (Stam, 2010, p. 183)

2.8 Fin del siglo XX: nuevos rumbos cinematográficos

A finales del siglo XX el arte cinematográfico asimila las corrientes artísticas a nivel mundial que continuaban vivas en los rasgos estilísticos de algunos cineastas. El mercado ha conseguido homogeneizar la producción occidental hacia los estándares que garantizan la continuidad del modelo hollywoodiense, aunque con matices.

La década de los setenta contempla a cineastas consagrados como Sidney Lumet, Luchino Visconti, Roberto Rossellini, Andrei Tarkovsky y Billy Wilder sombras de lo que fueron, a la vez que a finales de la década llegaban desconocidos como Georges Lucas o Steven Spielberg, pioneros de los efectos especiales y digitales que coparían con imaginación la década de los ochenta. Otros directores como Woody Allen y Stanley Kubrick continúan con sus producciones compartiendo salas con obras basadas en franquicias mediocres, tan violentas como vacías, que suponen la nueva bandera de las grandes productoras. En Hollywood los años noventa asumen la violencia como un ingrediente cinematográfico válido, contemporáneamente a la confección en 1995 de los principios del movimiento *Dogma* por un grupo de cineastas daneses: Lars Von Trier, Søren Kragh-Jacobsen, Thomas Vinterberg, Åke Sandgren, Lone Scherfig y Kristian Levring.

> El autodenominado dogma 95 tiene como objetivo la recuperación de la esencia del cine, esa naturalidad de la instantánea que los efectos y recursos especiales y digitales habían sepultado.
>
> Entre sus preceptos figuran gran parte de los principios que ya había defendido el Cinéma Vérité, la Nouvelle Vague o el Free Cinema, pero se dotan de un extremismo ferviente; los rodajes tienen que ser en localizaciones exteriores sin decoración ni set, la sonorización tiene que ser grabación directa, la música únicamente se escucha si tiene presencia física el film a través de un reproducción o sintonizador y está justificado en la trama dramática, la grabación de vídeo tiene que realizarse a mano sin apoyo de trípode ni artificios, todo movimiento mecánico está prohibido, la película tiene que ser en color, la luz tiene que ser natural sin utilizar focos ni pantallas de refuerzo o relleno, los efectos ópticos y filtros están prohibidos, la trama no puede tener un desarrollo superficial, quedan excluidas del film tanto las armas como los crímenes, está prohibida toda estructuración lineal en tiempo o espacio,

el film tiene que grabarse en película de 35mm en el momento y en el lugar, evitando cualquier género cinematográfico y, por último, el director no aparece en los títulos de crédito.

Dogma 95 se funda en un acto irónicamente teatral. Durante el acto conmemorativo de los cien años del nacimiento del Cine, acontecido el 20 de marzo de 1995 en París, Lars Von Trier lanza el manifiesto del Dogma 95 cuando se le invita a intervenir como ponente para hablar sobre el futuro del Cine. Ante los asistentes del Odéon Théatre de L'Europeque expuso que él mismo junto a su colega Thomas Vintenberg habían redactado un manifiesto y creado un nuevo movimiento cinematográfico. Dogma 95 radicaliza las posturas anteriores para canalizar la vanguardia cinematográfica autoproclamándose como tal[28].

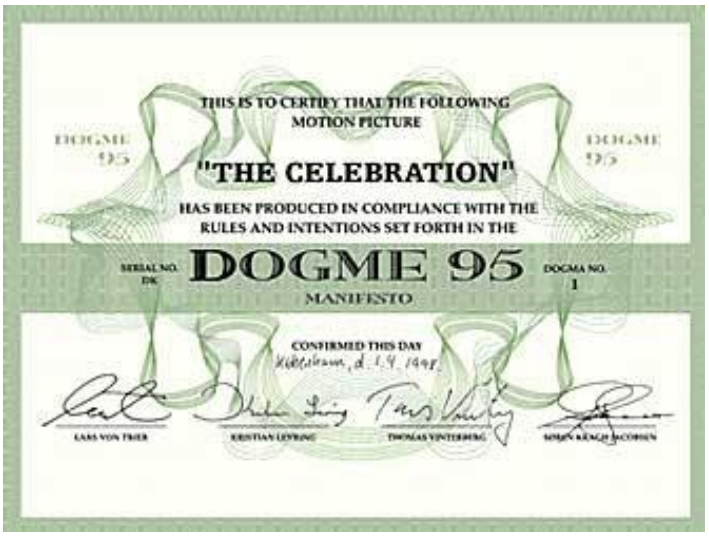


Figura 16. Diploma Dogma 95. Acreditación de *Celebración* de Thomas Vinterberg (1998) como obra perteneciente al movimiento Dogma 95.

La visión rebelde y autosuficiente de dogma 95 persigue la verosimilitud, desde los rodajes extremistas, en un rechazo frontal de las técnicas de montaje y post-producción que caracterizaban todas las producciones hasta la fecha.

[28] Lars Von Trier recoge en"*Il Castoro Cinema*" de 2001: "*He constatado que nadie hasta el momento se preocupaba verdaderamente por el futuro del cine. (...) Los directores hablan sólo de sus ideas personales, pero no se interrogan sobre el medio cinematográfico*"

No sólo prohíbe la narrativa de ficción y su estética, también huye de la estética documentalista que ostentaba el Cinéma Vérité –a pesar de tener en común la realización en el momento– y del culto al cineasta artista que caracteriza también la producción de los noventa a través de un concepto de marca a niveles de calidad y estilo en directores reconocidos. Dogma 95 basa su discurso en la ejecución de un cine primario, desnudo de artificio y centrado en plasmar la acción en busca de la verdad más inmediata y esencial.

Su intento de redefinir el aburguesado arte cinematográfico que habían criticado no cae en saco roto, y es que sus hallazgos expresivos y narrativos reafirman el cine de autor creando estilo. El movimiento se disuelve en junio de 2002, al caer en la asimilación de la industria a la que tanto critican y, mediante un comunicado al mundo cinematográfico, se despiden:

"El manifiesto Dogma 95 se ha convertido en una fórmula genérica, lo cual nunca fue nuestra intención. Como consecuencia de ello detenemos nuestra mediación e interpretación de cómo hacer films Dogma y cerramos el Secretariado" Lars Von Trier (Citado en Luna, 2015).

Figura 17. Fotogramas de *Los Idiotas* de Lars Von Trier (1998), izquierda, y *Celebración* de Thomas Vinterberg (1998), derecha.

2.9 La conceptualización cinematográfica y las nuevas experiencias

El potencial visual del cine reside en la recepción audiovisual en un contexto que predispone a la recepción pasiva del espectador, en claro paralelismo a la alegoría de la caverna de Platón[29]. Del mismo modo existe una correspondencia entre el cine y los sueños a través del lenguaje, como consecuencia de la narrativa a través de la sucesión de imágenes y de las omisiones narrativas con lógica interna.

Robert Stam defiende esta relación llegando a la correspondencia entre el montaje cinematográfico y la lógica de los sueños, con un tratamiento temporal flexible en uno y en otro: "Los mecanismos del montaje cinematográfico 'imitan' las condensaciones y desplazamientos con que la lógica de proceso primario de los sueños trabaja sus objetos fantaseados" (2010, p. 195).

En el marco de esta relación entre psique humana y cine, Jean-Louis Baudry expone un nexo común entre el cine como producto realización en aproximación al inconsciente y la propia mente. Desde varios puntos de vista Baudry establece mecanismos que relacionan el Cine y la mente del espectador para exponer una canalización del deseo del espectador a través de la realidad que simula el séptimo arte. Así las imágenes cinematográficas desconectan temporalmente al espectador de su realidad inmediata, tal y como recoge Stam (2010), de modo que el cine se erige como un mecanismo que transforma a la persona en espectador sometiéndolo. Bazin plantea un cine que comprende y absorbe los extractos de la realidad para plasmarlos sin que la autoría o el paso del tiempo pudiera influir en el resultado final, lo que supone un cine independiente de la propia labor del cineasta: "Una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo. Un arte total, lo que llamará el mito del cine total" (Vías, 2006). Baudry aporta a este concepto de Bazin un cariz negativo, para presentar un cine que captura al espectador

[29] Platón (1992) *La República*, Libro VII. Madrid: Ed. Gredos (Traducción C. Eggers Lan)

del mismo modo que las sombras de la cueva platónica fascinaban a los prisioneros gracias a la falsedad del medio.

En la obra El significante imaginario Christian Metz reflexiona sobre el rol que la dualidad imaginaria juega en los procesos de identificación del espectador. Es vital la dualidad de presencia y ausencia que se da en la ficción; la existencia de personajes que se presentan en tramas argumentales construidas sobre detalles y arquetipos. Estos personajes planteados a través de un retrato desdibujado se dejan en manos del espectador para que éste modele las ausencias y complete el significante imaginario.

Este principio no le resta realismo al cine de ficción, al contrario, potencia que el público complete proyectando a estos personajes desdibujados con sus propias fantasías. Metz cierra la identificación del espectador con el propio acto de visualizar la obra planteando una identificación primaria que se sustenta no a través de los personajes, sino del propio hecho de mirar, y es que por la acción de cámaras y montaje cinematográfico, el espectador se erige como un sujeto de conocimiento omnipresente "[…] consigo mismo como acto puro de percepción; como condición de posibilidad de lo percibido y, en consecuencia, como una especie de sujeto transcendental" (Metz, 2001; en Stam, 2010, p. 196).

El movimiento artístico conocido como cine expandido derriba el planteamiento de la proyección cinematográfica correspondiente a la alegoría de Platón, con medios experimentales que desarrollan la tradicional experiencia cinematográfica para preponderar las vivencias del espectador y la experimentación sensorial.

2.9.1 Cine y psicoanálisis.

No sólo las prácticas artísticas se fijaron en las nuevas tecnologías. La línea de pensamiento artístico que se desarrolla en estos años setenta se prolonga hasta el inicio de los noventa reflexionando sobre el arte cinematográfico y los nuevos contextos. A partir de los ensayos de Baudry, Bazin y Metz, la crítica reflexiona sobre la posición del espectador complementariamente a la actitud del director y la manipulación del propio espectador. Las reflexiones se diluyeron según avanzan los años ochenta hasta formar teorías cinematográficas que no se unifican sobre la base de un concepto universal del cine, sino sobre la producción cinematográfica de ciertos cineastas o videastas y sus obras. En paralelo a estas corrientes comienzan las influencias del psicoanálisis en la crítica cinematográfica, fundamental desde los años setenta como respuesta a cuestiones profundas que si bien se plasman en los films, pertenecen más a pensamientos de los cineastas y videastas. No es casual la relación entre el cine y el psicoanálisis, de hecho un año después de que los hermanos Lumière comenzaran con sus primeras proyecciones, Freud empleó por primera vez el término *psicoanálisis* en 1896. En palabras de Stam: "*el psicoanálisis se convirtió en el esquema conceptual predilecto de los teóricos, al desplazarse la atención del lenguaje cinematográfico y la estructura del filme hacia los efectos sujeto producidos por el dispositivo cinematográfico*" (2010, p. 191).

Las aportaciones del psicoanálisis a la teoría cinematográfica son analizadas en tres niveles por el teórico Francesco Casetti en *Teorías del cine* (2000). En un primer nivel Casetti reorganiza los signos y símbolos contenidos en las producciones cinematográficas para someterles a sus equivalentes en psicoanálisis. En concreto se les equipara con los elementos que se plantean a los sujetos de estudio con el fin de descubrir elementos biográficos, ya que estas referencias –con independencia de su nivel de consciencia– están directamente relacionadas con el deseo inconsciente. Un ejemplo de estos análisis por comparación se encuentra en la obra *Alfred Hitchcock. La cara oculta del genio* de Donald Spoto (2004).

La segunda aportación consiste en un examen minucioso de la obra para la identificación de rasgos pertinentes al psicoanálisis. Concretamente se extraen las analogías entre cine y puntos concretos del inconsciente –como los sueños–, con el objetivo de determinar los procedimientos comunes en los sueños que desarrollan mecanismos equivalentes en el lenguaje cinematográfico. Estos procedimientos identifican el origen de la fascinación que los espectadores sienten hacia el cine.

En la tercera aportación Casetti profundiza los estudios anteriores. A partir del concepto actual de cine, éste se configura a partir del psicoanálisis en todas sus dimensiones, ya que el film se plantea como obra directamente modelada sobre nuestro aparato psíquico (Sangro Colón, 2007). A través de este análisis cinematográfico puede localizarse la reproducción de instantes que preceden a la formación del 'yo' como aquellos que ocasionan neurosis y psicosis e incluso pueden localizarse los mecanismos con los que se construyen sueños, se desarrollan los lapsus y las alucinaciones. Esta tercera aportación también expone la estrecha relación entre las figuras recurrentes del cine como el doble, el espejo o la máscara, con patologías descritas en el psicoanálisis[30]. Desde esta óptica fundamentada de forma casi profética por Hugo Münsterbeg, el psicoanálisis es fundamental para comprender el estatus y el funcionamiento del código cinematográfico. El punto de inflexión por el que la rama teórica del psicoanálisis toma forma, se produce con la relectura de las teorías de Sigmund Freud por parte de Jacques-Marie Émile Lacan. En su revisión Lacan sostiene que el inconsciente está estructurado como un lenguaje que se basa en una correspondencia entre diferencias y ausencias.

La justificación de las aportaciones que se realizan desde el psicoanálisis reside en el interés que se desarrolla en la década de los setenta por esta disciplina, con las investigaciones psicoanalíticas referenciales a la sociedad y al propio individuo en pleno auge. Esta corriente de teorización cinematográfica realiza aportaciones al medio de entre las que destaca el refuerzo de film como obra de pensamiento. Baudry escribe en el artículo *Ideological Effects of the Basic Cinematographics Apparatus,* publicado en las revistas *Cinéthique* (1970), sobre dinámicas en el contexto del espectador, y el artículo *The Apparatus: Metapshychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema*, publicado en *Communications* en 1975, en el número especial se acoge la discusión semiótica que está influida por los conceptos vouyerismo y fetichismo –procedentes del psicoanálisis–, así como la concepción de Lacan sobre la fase del espejo, lo imaginario y lo simbólico. Baudry busca identificar los efectos ideológicos que se producen por la acción del dispositivo cinematográfico, con independencia de los contenidos del film. Los efectos que plantea Baudry se sitúan en torno a dos fenómenos: "*la omisión del trabajo que convierte la realidad en representación cinematográfica y la construcción de un sujeto trascendental que sirve de punto de apoyo para el espectador*" (Baudry, 1975). Para ello Baudry parte de la alegoría de La Caverna de Platón para establecer la dualidad caverna-cine, en lo que Stam describe como:

---

[30] Véase el artículo de Ernesto Flomenbaum *Psicología y psicoanálisis del cine* en Hablando de Cine, 21. Recuperado en: http://www.cineclubtea.com.ar/Public21.htm

"[…] *las enigmáticas imágenes de la pantalla, la oscuridad de la sala de proyección, la inmovilidad pasiva del espectador, el aislamiento uterino respecto a los ruidos ambientales y las presiones cotidianas, promueven un estado artificial de regresión que genera 'momentos arcaicos de fusión' no lejanos a los que engendra el sueño. El cine, pues, golpea dos veces: nos inundan estímulos visuales y auditivos extremadamente poderosos en un momento en que estamos predispuestos a una recepción pasiva y un ensimismamiento narcisista*" (2010, p. 195)

Baudry defiende la equiparación entre las percepciones así como las sensaciones de realidad, que reciben tanto los esclavos del mito como los espectadores de una sala de proyecciones. Para realizar el análisis, Baudry establece en ambos casos un punto de observación ideal externo a los contextos inmediatos de la caverna y de la sala de proyección; desde este punto ambos mecanismos son transparentes para el observador externo pero invisible para los observadores –prisioneros o espectadores–.

Desde la inconsciencia de este mecanismo de proyección-irrealidad los espectadores internos asimilan como real las imágenes proyectadas. Desde este concepto Baudry plantea la situación cinematográfica como aparato psíquico sustitutivo, aproximando los conceptos de *aparato* de Sigmund Freud y *dispositivo* de Loius Pierre Althusser[31], para sostener que se desarrolla una unión funcional entre el aparato de la *psique* –entendiendo ésta como el alma humana– y el aparato ideológico del estado. En definitiva el cine constituye un *mass media* para Baudry, herramienta con la que el estado refuerza el ocultamiento de la verdadera realidad al pueblo-espectador engañándolo con una prestidigitación de imágenes. En este punto se convierte en un medio de comunicación masiva al entroncarse con la misión común de todos los medios de comunicación. Baudry argumenta que explicitando los mecanismos de producción cinematográfica se obtiene la consciencia del proceso; el Cine se distanciará exponiendo sus procedimientos y se mostrará como medio ideológicamente independiente.

Un segundo concepto se vincula con la creación del sujeto trascendental que se asocia al espectador. Baudry relaciona este planteamiento con la 'fase del espejo' de la teoría de Lacan, en la que el niño comienza a ver su cuerpo como fragmentado y la impresión visual de su totalidad física la establece el espejo, esto es, que la identidad para el niño viene dada por un elemento externo a él. Del mismo modo, la sala de proyección plantea esta etapa en la que el niño genera un esbozo del 'yo' como formación imaginaria; Baudry plantea la analogía entre la sala oscura donde

---

[31] *Ideología y Aparatos Ideológicos de Estado. Freud y Lacan* de Louis Althusser en 1969.Publicado en línea en: http://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/e_books/althusser/index.html

se reproduce la concentración visual junto a la limitación motriz que suponen las butacas (Sangro Colón, 2997).

2.9.2 Reformulación de la exhibición

Las tecnologías emergentes comienzan a encontrarse entre los medios y soportes que los artistas utilizan en la década de los sesenta, época de eclosión de los proyectos artísticos como reflexión sobre la cultura de masas y los medios de comunicación; el Pop Art cuestiona la naturaleza de las artes elitista y popular a través de las imágenes de los medios y la publicidad, mientras el Arte Conceptual cuestiona la naturaleza artística para ponderar el concepto sobre la materia –fundamental teniendo en cuenta la virtualidad de las formas artísticas posteriores–, a la vez que el Op-art cuestiona la expresión y reacción de la forma artística a través de obras que provocan efectos en la mirada del espectador y no en la obra, anticipando de un modo perceptivo el concepto de proyección y virtualidad. De esta época destacan también las prácticas artísticas que huyen de lo mediático para asentarse como formas artísticas físicas, ya sea a través de la performance o el happening para subrayar la acción artística o de la reflexión sobre un arte centrado en la naturaleza como el Land art. En este gran campo de acción de múltiples formas artísticas también se comienza a experimentar con las posibilidades del vídeo y de los ordenadores.

El libro Beyond Modern Sculpture de Jack Burnham (1968) plantea un nuevo ámbito de experimentación que en la escultura, como forma artística, se encarna a través de las posibilidades que ofrecen las ciencias y los avances tecnológicos en robótica, cinética o cibernética tanto como los valores estéticos y espaciales de la luz (Alonso, 2004). La propuesta de Burnham aboga por el uso de la tecnología como soporte artístico, lo que plantea una transición creativa de la producción de las artes de manufacturación hacia la creación de sistemas artísticos (Lee, 2008, p. 154)

Tras la estela de Burnham y la invitación de las nuevas tecnologías de la información que surgen en los sesenta –el microprocesador aparece en 1971[32]– surge el término cine expandido

[32] Sobre la importancia de la aparición del microprocesador para entender el uso generalizado de estas tecnologías se recomienda ver: www.santiagokoval.com/2009/05/22/tecnologias-digitales-y-la-revolucion-de-1971/

como denominación del conjunto de obras que proponían la ampliación de la experiencia cinematográfica a través de la hibridación o la reformulación artística a través del cese de la narrativa lineal y su preeminencia visual.

El cine expandido se fundamenta en la libertad de creación y la defensa del uso libre de las técnicas cinematográficas por un lado, y la transformación de la experiencia cinematográfica en la sala de proyección por otro. Esta forma de cine se orienta hacia un lugar de encuentro del espectador con la obra mediante propuestas como la multiplicación de proyecciones, la luz como eje estético de la obra y ante todo, la concienciación de la corporalidad de los espectadores para con la obra.

En respuesta al movimiento Gene Youngblood publica Expanded Cinema (1970), donde analiza el punto de encuentro entre el cine, el vídeo y el ordenador en este contexto de experimentación con el objetivo de destacar su fuerza motriz; la capacidad de provocar múltiples sensaciones y percepciones que capturan al espectador, llegando en algunos casos a generar estados expandidos de conciencia (Alonso, 2004).

Figura 18. Fotografía de tres modelos de Mind Expander. Tres modelos de *Environment Transformern* (Flyhead, Viewatomizer y Drizzler) de Haus-Rucker-Co de 1968. Fotografía de G. Winkler.

Un ejemplo que ilustra este planteamiento lo componen las versiones de Mind Expander que realiza el grupo vienés Haus-Rucker-Co entre 1967 y 1969. Estas versiones son instalaciones que atrapan las percepciones del espectador a través de la superposición de imágenes y sonidos que le aíslan de su entorno.

Los mass media y el cine expandido se complementan para formar el umbral tecnológico de la vanguardia sobre el que arquitectos y diseñadores experimentan. De entre los artistas que trabajan en este ámbito destaca el grupo vanguardista Archigram[33], con proyectos que combinan elementos visuales tradicionales –como el cartel– y nuevos como la pantalla. El pilar estético de la producción del grupo es la deformación de la experiencia espacial de la obra, caracterizada por la utilización de variaciones de escala y dispositivos espaciales de visualización junto a altavoces y rótulos luminosos.

La aportación de Archigram se entiende como una redefinición del concepto estético de ciudad moderna y de sus límites, en una línea de trabajo que adelanta a lo que se conocería posteriormente como la ciberciudad, a través de conceptos como ciberespacio, cibernauta e Internet.

La interrelación de estos conceptos da lugar al proceso de identificación que plantea Baudry, ya anticipado por Edgar Morin en Le cinéma ou l'homme imaginaire (1956), donde analiza el significado fílmico como el producto de la interacción entre la imagen que se reproduce en la pantalla y la imaginación del espectador que la observa, lo que conduce a Morin a formular una comparación entre cine y sueño.

Según Baudry la identificación primaria se produce en el espectador en relación al trabajo de cámara, mientras que la identificación secundaria se produce en referencia al actor y los contenidos simbólicos, reforzado por los procesos de transición entre unos y otros, en el que el espectador reproduce la construcción de la imagen y asume la función del emisor simulando de este modo, la propia acción de elaborar el mensaje, sintiéndose así protagonista.

Alejandro Montiel realiza una relectura del proceso de identificación que formula Baudry con Teorías del cine: balance histórico (1992), revisado y ampliado en 1999. En la obra, Montiel expone que es el propio espectador quien se identifica con su mirada, ya que es el punto desde el que percibe y omite parte de la situación cinematográfica que formula Baudry. De este modo el espectador no diferencia entre el sujeto que mira –ya esté encarnado por un plano subjetivo, un personaje en tercera persona o un plano descriptivo–, y el propio objetivo observado –ya sea el protagonista observado, un personaje, una idea o la propia pantalla–. Para Montiel el espectador se

[33] Véase: http://archigram.net/index.html y http://designmuseum.org/design/archigram

sitúa en un lugar privilegiado e ideal para constituirse protagonista de la estructura narrativa (Montiel, 1999).

En una revisión de conjunto de elementos y teorías aportadas, la década de los setenta marca una defensa por la experimentación de nuevas vías entre las artes y, en especial, en el ámbito cinematográfico.

La reflexión sobre el medio de los teóricos y su influencia en cuanto a la mejor comprensión del medio abre un nuevo campo de creación ante ellos, un sendero que explora el *cine expandido* que defiende Gene Youngblood. Surge una voluntad de expresión que se basa en la liberación de ataduras de los convencionalismos de la experiencia cinematográfica, para transformar la situación de los espectadores hacia una nueva experiencia sensorial que se nutre de los principios y modelos que identifica el psicoanálisis.

2.9.3 Nuevas formas artísticas

A pesar de la desconfianza hacia las teorías centralizadoras de teóricos como Foucault, Lacan o Roland Barthes, el postestructuralismo se erige como corriente teórica en la década de los sesenta, consolidándose como concepto filosófico en 1968 a través de raíces teóricas anteriores a Nietzsche, Freud y Heidegger[34]. Contemporáneo a los inicios del videoarte Stam define la esencia del postestructuralismo como "[…] un desplazamiento del interés del significado al significante y del enunciado a la enunciación" (2010, p. 212).

A un nivel más general los argumentos postestructuralistas se alejan de la defensa de un metalenguaje universal para asociarse a menudo al concepto de deconstrucción. Este desplazamiento por el que aboga el postestructuralismo propone un diálogo sobre el simulacro más que de la producción, tal y como plantea Jean Baudrillard (1978). Stam plantea un léxico postestructuralistas que se sitúa contra los conceptos de signo estable, sujeto unificado, identidad y verdad, a través de términos como fluidez, hibridismo, rastro, deslizamiento o diseminación (Stam, 2010, p. 212).

Una vertiente minoritaria de la teoría cinematográfica establece una relación fructífera con el vídeo cuando éste aún suponía un medio emergente de expresión artística. Cine y vídeo son medios diferentes que comparten la esencia audiovisual, pero a diferencia del cine, el vídeo se sitúa como una alternativa más asequible a los creadores vanguardistas procedentes de las artes plásticas y de la música, así como para artistas que buscan producciones más experimentales. El desarrollo tecnológico y los avances técnicos que nutren al Cine como al vídeo favorecen el intercambio de técnicas y procedimientos, aunque acabaran por marcar dos recorridos independientes muy reconocibles que plantean dos circuitos de distribución diferentes; el comercial para el cine y el alternativo para el videoarte.

[34] Véase: www.pensarte.es/2009/10/postestructuralismo/

Figura 19. Dos fotogramas de *200 Motels* de Frank Zappa (1971).

> En la entrevista que el investigador Arlindo Machado ofrece al magazine Kinetoscopio[35], propone 200 motels de Fran Zappa (1971) como uno de los ejemplos más antiguos de Cine hecho con vídeo –la realización electrónica del vídeo se transfiere a película cinematográfica–. Machado recupera las experiencias de Antonioni que demuestran un interés del cineasta en el factor expresivo del videoarte, así como el impacto histórico que produjo el abandono del formato cinematográfico por Jean-Luc Godard para crear su productora de vídeo y experimentar en este medio.

Los inicios del videoarte tienen dos nombres propios, Wolf Vostell y Nam June Paik, considerados como los primeros *videoartistas*. A Vostell se le atribuye la primera *video-exposición*, compuesta por una instalación de múltiples pantallas que plantea contenidos de televisión alterados artísticamente. La muestra se lleva a cabo en 1959 en Colonia.

Unos años después, Vostell presenta en la Galería Smollin de Nueva York su *Television Décollage* (1963)[36], obra que pertenece actualmente a la colección del Museo Reina Sofía de Madrid[37].

A Paik se le atribuye la primera obra de videoarte por grabación de vídeo en relación a la grabación del 4 de noviembre de 1965, en la que recoge la visita del Papa Pablo VI a Nueva York

---

[35] Entrevista de Arlindo Machado para el magazine *Kinetoscopio* se encuentra disponible en línea en: http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=695:entrevista-con-arlindo-machado&catid=82:artes-electronicas&Itemid=64

[36] Véase: www.medienkunstnetz.de/works/television-decollage/

[37] Con el número de registro AD04429, el Museo Reina Sofía conserva la instalación de seis monitores con grabaciones en Betacam SP sonorizadas y en blanco y negro, realizada en 1995 a partir de la instalación de 1963 de Wolf Vostell. Consúltese: http://www.museoreinasofia.es/coleccion/autores-obras.html?id=405

desde un taxi con un prototipo de cámara portátil Sony que no se había comercializado aún –la *Portapack* de Sony no sale al mercado hasta 1967[38]. La adopción de tecnologías así como la incorporación de nuevos soportes al medio multiplica las posibilidades de experimentación, desde los monitores, la infografía, los televisores, el cd-rom, los discos magnéticos hasta las instalaciones multimedia.

Figura 20. Elektronischer dé-coll/age Happening Raum de Wolf Vostell (1968).

Figura 21. Heaven and Earth de Bill Viola (1992).

[38] Véase: www.paikstudios.com/ind_exhibitions.html y www.arteytendencias.com/videoarte.html

De este fuente de experimentación surgen obras como *Centres* de Vito Acconci (1971)[39], *Cherry Blossom* de Shigeko Kubota (1986) o *Heaven and Earth* de Bill Viola (1992)[40], con características comunes en lo referente a la construcción expresiva ya que carecen de trama o historia. Hay que tener en cuenta que el videoarte establece su naturaleza y condición coincidiendo con el asentamiento de los mass media. La relación entre ambos pasa por la exploración que realiza el videoarte de los medios de comunicación a partir de la experimentación electrónica de la imagen y del sonido, asimismo desde los inicios del videoarte está presente la libertad de creación audiovisual al independizarse del lenguaje cinematográfico; carece de narrativa y es en definitiva, donde la esencia del videoarte se fundamenta en la experiencia estética.

El videoarte se orienta a los artistas que eluden los parámetros comerciales y buscan un medio más económico. Estos medios marcan una estética muy definida que influye en el cine amateur hasta constituir un estilo estandarizado que los realizadores emergentes utilizan en sus primeros proyectos.

La diferencia fundamental entre el vídeo y el Cine se basa en el formato del soporte hasta la irrupción de las tecnologías digitales. Si la tradición cinematográfica participa del celuloide de 8, 9.5, 16, 35 y 70 milímetros y la tradición videográfica del *Ampex VR 1000, Betamax, VHS, Vídeo 2000, CVC, 8mm, Súper 8mm y U-Matic*[41], ambos unifican formatos con los soportes digitales a partir de diferencias de resolución y codificación algorítmica. En la práctica se participa de cámaras digitales en ambos casos, si bien las cinematográficas componen el segmento superior de calidad de imagen a través de chips fotosensibles de más capacidad. Al margen del factor económico de soporte y producción, si se decide aislar la diferencia en vídeo y cine se distinguen dos tendencias definitorias; la dinámica visual y la narración fílmica.

El vídeo se destaca con contenidos conceptuales a diferencia del cine; el videoarte es consciente de su condición de arte y no posee los lastres narrativos e industriales que arrastra el cine. La consolidación del videoarte tuvo mucho que ver con la tradición investigadora del cine de vanguardia de los años veinte y que tuvo su continuación con el cine experimental de los sesenta. Un film plantea al espectador un rol concreto que puede variar en función de su contexto cultural.

---

[39] *Centres* de Vito Acconci, 1971. Recuperado en: www.youtube.com/watch?v=88DM2nqREtQ
[40] *Heaven and Earth* de Bill Viola, 1992. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=csx4kSa9GyE

[41] *Videotape Formats* por Videolson desde 1956 disponible en: http://www.tech-notes.tv/Standards-Practices/TVTapeformats.htm

A diferencia del cine, el videoarte desarrolla otra experiencia para el espectador; ya desde la exposición de Vostell el espectador juega un rol activo, más cercano al que Roger Odín plantea para el cine contemporáneo. Odín entiende este público como otra clase de espectador que se configura por el entorno posmoderno de las comunicaciones, definido por: *"[…] el funcionamiento comunicacional de ese espacio imaginario de intercambio estético en que se constituye el texto fílmico, un texto audiovisual y ficcional construido y reconstruido por un autor complejo y por un espectador activo y cooperativo […]*" (Paz Gago, 2001)

En el Cine coexisten obras densas y populares hasta que el cine *underground* plasma en el escaparate cinematográfico occidental la falsa dicotomía de arte popular alienado y arte moderno difícil. Por su parte, el vídeo tiene una tradición más cercana a la vanguardia artística, con prácticas de concepto especializado. A pesar de su dirigido rango de público el videoarte posee un rasgo que lo articula a la sociedad de masas, en concreto a la televisión, a pesar de que su lugar quede reducido a espacios marginales como consecuencia de los intereses económicos e institucionales que impulsan la televisión.

Desde finales de la década de los setenta hasta finales de la década de los noventa se observa un gran interés en la producción con las últimas tecnologías disponibles. Los artistas que en los setenta trabajan con vídeo analógico adoptan los medios digitales, internet y los media, hasta llegar al límite de las nuevas tecnologías; la obsolescencia.

Esta caducidad programada con la que se fabrican la tecnología en las últimas décadas limita el campo de creación para los artistas. Una tecnología nueva puede suponer simplemente un cambio de soporte como el almacenaje de un CD a un Blu-ray Disc, multiplicando su capacidad más de diez veces, pero existen muchos otros casos en los que el soporte limita la obra; casos como la transferencia de negativos de *16 mm* a *VHS*, la visualización en 16/9 panorámico de obras realizadas en proporción 4/3, o más allá, obras de *net art* realizadas en lenguajes de programación que quedan obsoletos en poco más de un año y requieren la reconstrucción de la obra en otro lenguaje nuevo y diferente que probablemente no tendrá continuidad en el medio.

Para la realización de una película los tiempos de producción media rondan los dos años aproximadamente, un período de tiempo tan prolongado hace inútil cualquier esfuerzo en los *media*, con una vida tecnológica muy corta. Los artistas entienden que la energía invertida en ellos está pérdida en muchos casos, ya que el desarrollo tecnológico reduce críticamente la vida de las creaciones.

De este modo se da un fenómeno de retorno a las tecnologías como el vídeo y el cine, ya consolidadas, a la espera de que otros formatos tecnológicos se estabilicen.

Otra correspondencia entre cine y vídeo se basa en otra forma de interacción que genera nuevas experiencias: *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon (1993), la re-presentación integral de la película *Psycho* de Alfred Hitchcock reproducida a cámara lenta hasta alcanzar un total de 24 horas de duración. La obra es una recuperación total de la película a través de un dispositivo de exposición, no de proyección, en lo que supone una descontextualización de la obra y su medio natural.

Figura 22. 24 Hour Psycho Back and Forth and To and Fro, 2008. Glasgow, UK, 2010.

La pantalla en la que se proyecta *24 Hour Psycho* no es mural sino que está suspendida en el centro de una sala por las que el espectador puede desplazarse alrededor de ella y visionarla en proyección posterior con la imagen invertida. Se cuestiona la idea de integridad de la obra desde el punto de vista de la temporalidad de la película y del cine general, colisionando con la concepción clásica de tiempo de la obra cinematográfica. Además de la temporalidad, 24 Hour Psycho cuestiona también las condiciones de exposición e incluso sobre la integridad y unidad de la obra ya que esta versión dura 24 horas y es improbable que el público pueda visionarla de forma completa[42].

[42] Véase: www.medienkunstnetz.de/works/24-hour-psycho/

En esta línea se encuentra otro ejemplo que juega con la duración temporal. Se trata de *Five years drive-by* también de Douglas Gordon (1998). En ella Gordon reduce la velocidad de la obra *The Searchers*[43] para alcanzar el tiempo diegético de la película, cinco años, en un ejemplo aún más explícito de desintegración de la unidad de significado que imposibilita incluso su visionado, con un fenómeno añadido; la percepción de movimiento se diluye en la contemplación.

La concepción de Douglas Gordon en *24 Hour Psycho* y *Five years drive-by* está directamente entroncada con la expresión estética común en la posmodernidad: el *pastiche*, que supone un ejercicio inocuo de mimetismo que no busca la crítica. La intertextualidad y las referencias conforman el eje creativo que aleja la originalidad en términos estilísticos en lo que Fredic Jameson expone como *"[…] canibalización azarosa de todos los estilos del pasado*" (Pérez Bowie, 2010, p. 30).

La posmodernidad funde lo estilístico con lo discursivo que subraya el cambio de tendencia que se produce en el cine, ya presente en el vídeo; el relato cinematográfico adquiere conciencia de su condición de medio artístico, con lo que se diversifica la producción para lograr un cine de múltiples dimensiones estilísticas que puede utilizar el reciclaje irónico (Stam, 2010, p. 346).

El imaginario posmoderno se asienta en las estrategias de alusión. Gordon es ejemplo en videoarte, encontrándose gran parte de los estratos de las estrategias de alusión en el cine. En esta línea, Noël Carroll denomina *cine de alusión* (Agirre, 2014, p. 152-153) a aquella forma de cine que requiere conocimientos de la historia del cine ya que combina fuentes históricas en un juego con el espectador que goza de cierto componente lúdico. Stam apunta que en este juego el narcisismo del espectador desarrolla un papel fundamental, no ya en una identificación con los personajes, sino mediante el despliegue del capital cultural que se da al reconocer las referencias.

Las películas posmodernas se construyen sobre la combinación y la referencia, popularizándose las secuelas, los reciclajes y el remake, modelo popularizado por la industria hollywoodiense. Lo original pierde importancia a favor de la cita para acompañar la caída de las utopías cinematográficas –como el mito del cine total de Bazin–, en un momento en el que el mercado parece devorar a la producción cinematográfica y a sus nuevos intentos de regeneración, en el que el cine contemporáneo se erige como un Prometeo fílmico atrapado en un ciclo fútil.

---

[43] *Centauros del desierto*, del original *The Searchers*, película de John Ford de 1956

2.9.4 La gestación del cine ensayo

El espectro cultural del cine contemporáneo compite con otras formas de expresión y entretenimiento como los ordenadores, la red, los videojuegos y la televisión. Este contexto genera un nuevo escenario construido por disciplinas que conjugan teorías simbólicas desde lo visual, desde la historia del arte y de los mass media para componer la llamada cultura visual.

A propósito de ella, Nicholas Mirzoeff establece una descripción que asimila la cultura visual a la propia vida; "En esta espiral de imaginería, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma" (Mirzoeff, 2003, p.1).

Otra corriente teórica alude a la cultura visual aplicando el concepto de panóptico de Michel Foucault. A pesar de que el concepto parte de una reclusión en la que la construcción foucaultiana se presenta como método de control omnisciente, lo cierto es que propone un modelo de visión panorámica a partir de una mirada unidireccional en lo que presenta una analogía con el espectador cinematográfico.

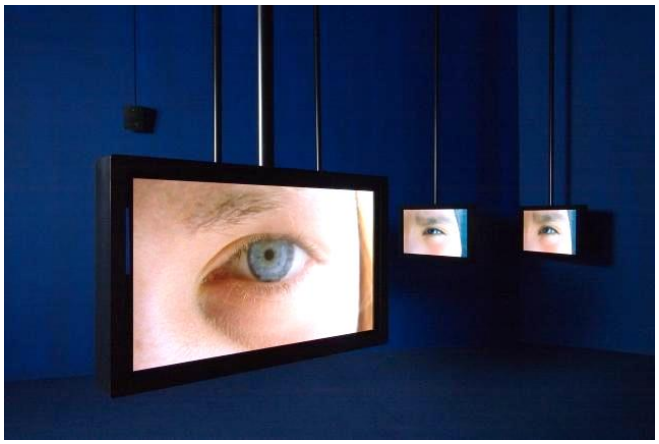


Figura 23. The Moment, Doug Aitken en Matadero Madrid, 2010.

Diferentes obras participan de este concepto y lo desarrollan a nivel cinematográfico, como el film Numéro deux de Jean-Luc Godard (1975), y a nivel de videoarte, donde se desarrollan

las posibilidades estéticas del panóptico, con obras como TV bar de Olga Mink (2002)[44] o The Moment de Doug Aitken (2010)[45]. Estas propuestas estéticas se presentan como analogías estéticas de la visión de Foucault, que plantea la visión del panóptico como "pequeños teatros, en los cuales cada actor está solo, perfectamente individualizado y constantemente visible" (Foulcault, 1979, p. 200)

La cultura visual recibe este concepto foucaultiano generando un gran interés sobre las tecnologías de género, de la vigilancia y del cuerpo. John Caldwell reflexiona sobre el influjo estético que reciben las producciones televisivas por acción directa de las nuevas tecnologías. Cuando la crítica apunta a la problemática de los límites entre lo convencional y lo vanguardista, Caldwell demuestra a nivel técnico la desaparición de la barrera conceptual entre estos límites a partir de la publicidad que en los años ochenta representa un verdadero movimiento vanguardista. Caldwell considera los anuncios televisivos como "uno de los espacios más dinámicos para la experimentación visual" (1994, p. 93).

En esta conjunción de espacios dinámicos y visualidad, la figura del espectador se plantea como un proceso teórico complementario a la propia cultura visual. De este modo se analizan los procesos del espectador, que fijan sus objetivos en la dualidad entre la lectura del texto fílmico y la interpretación de la representación. La interacción entre ambos transforma la experiencia estética en cada relectura y en cada espectador, pero hay que tener en consideración que la experiencia es sensible a las nuevas tecnologías audiovisuales. El conjunto de influencias da lugar a un nuevo tipo de cine y de espectador, acostumbrado ya al bombardeo de imágenes y al lenguaje cinematográfico. Este nuevo espectador requiere de nuevos niveles de espectacularidad, fundamentados a menudo en efectos especiales o en la explotación de la realidad aumentada gracias a las tecnologías tridimensionales y de alta definición.

Las exigencias de consumo que este público demanda rentabilizan las innovaciones en tecnologías digitales y las inversiones de los grandes estudios, en lo que Stam define como un "cine de la sensación, un espectáculo de sonido y luces" (2010, p. 362) o Laurent Jullier

---

[44] Véase: http://videology.nu/index.php/category/projects/ y http://vimeo.com/2277013

[45] Véase: http://nicolamariani.es/2010/03/04/el-videoarte-expandido-de-doug-aitken/

califica de películas concierto. Así surge este género que mantiene un estilo efectista y que si bien se asocia con las superproducciones hollywoodienses, no se liga a la tradición cinematográficas norteamericana sino a una suerte de confluencias marcadas por el dinámica de los vídeos musicales, la adrenalina visual de los videojuegos de última generación y el puro pasatiempo. La fuerza de este cine reside en la inclusión del espectador, a menudo joven, en historias que beben tanto de los comics, videojuegos y series de televisión como de los contextos sociales en lo que a menudo supone una suerte de no-acontecimientos narrativos. Este cine de sensaciones plantea que el espectador debe estar en el film, no frente a él, y es que la verosimilitud ya no es el objetivo de este género pariente de la ficción narrativa; su fin es la inmersión del espectador, de un modo similar al planteado por Frank Biocca, en una forma de cine que busca el entretenimiento a través del consumo cíclico de sensaciones.

Plantear el cine como forma de pensamiento se formula como una teoría relativamente reciente a pesar de que supone un eje cinematográfico en sí. De hecho la producción de la escuela soviética se articula sobre el montaje y sus asociaciones conceptuales en lo que bautizaron como cine conceptual.

Arlindo Machado (2007) argumenta la teorización del cine como una investigación en profundidad que parte desde las primeras aproximaciones de Jacques Aumont con uno de sus ensayos (Aumont, 1996), en el que defiende al cine como forma de pensamiento entendiendo que el cine es capaz de expresarse con la misma capacidad que el lenguaje escrito. Machado (2007) recupera el texto L'ile déserte et autres textes de Gilles Deleuze (2002) para defender el origen del cine como construcción mental, no como algo originado espontáneamente, sino como atribución, citando principalmente a Godard. Deleuze plantea que estos cineastas encabezados por Godard construyen un cine que reflexiona en el celuloide con la misma elocuencia con la que los filósofos plantean sus discursos a través de los escritos de tiempos pasados. En la revisión de Machado (s.f.) se encuentra la primera formulación de filme-ensayo o ensayo audiovisual, en el texto Vídeo, Cine, Godard de Philippe Dubois (2001), a la vez que la obra Jean Luc Godard: el pensamiento del cine de David Oubiña (2003) planea el método ensayístico recopilando varios artículos que

reflexionan sobre la forma y los mecanismos del discurso que emplea Godard en Histoire(s) du Cinéma[46].

Actualmente se tiende a equiparar el cine de ensayo con el cine documental, como si de un subgénero se tratara. Esta idea induce a error. A pesar de que el cine documental abarca producciones heterogéneas, si bien acoge temas, estilos y formatos dispares, el cine documental siempre nace de la objetividad presente en la fotografía y que reside en la capacidad del cine de registrar la realidad objetiva a través de la cámara y el celuloide. En el documental prevalece además la voluntad de presentar una realidad histórica en su contexto, una realidad encontrada. En alusión a la objetividad del documental, la antropóloga Margaret Mead plantea el concepto de antropología visual como herramienta antropológica que permite el estudio de la realidad humana a través de grabaciones. Este concepto de Mead tiene continuación en obras como Visualizing Theory de Lucien Taylor (1994) y Experimental Ethnograpphy de Catherine Russell (1999), que investigan el potencial analítico de los medios audiovisuales. Los conceptos de Mead se basan en la objetividad de las grabaciones documentales a través de una no manipulación mecánica ni humana:

"[...] el argumento frecuentemente repetido de que todos los registros y la filmación son selectivos, que ninguno de estos es objetivo, debe ser enfrentado sumariamente. Si el grabador, la cámara de vídeo o de cine se prepara y se deja en el mismo lugar, pueden recolectarse grandes cantidades de material sin la intervención del cineasta y o el etnógrafo y sin que los que están siendo observados sean conscientes todo el tiempo de ello" (Mead, 2000, p. 14)

El cine ensayo se desmarca del cine documental precisamente en las imágenes que lo componen, prescindiendo de una narración dramática o de la representación histórica documental. El cine ensayo se nutre de vídeo captado por una cámara, del mismo modo que de imágenes generadas en un ordenador, de textos, gráficos o cualquier tipo de material sonoro. El filme-ensayo se independiza del referente real para plantear ejercicios de pensamiento audiovisual cuyo principal valor reside en el proceso de reflexión del conjunto,

[46] *Histoire(s) du Cinéma* es un proyecto documental de Jean-Luc Godard de 266 minutos que se articula en ocho obras cuya producción comienza en la década de los ochenta para acabar en 1998, y que supone una reflexión sobre la naturaleza del cine con un relato de la Historia del Cine del siglo XX.

no en el valor individual de cada fragmento de vídeo. En palabras de Arlindo Machado, para el cine ensayo "[…] su verdad no depende de ningún 'registro' inmaculado de lo real, sino de un proceso de búsqueda e indagación conceptual" (Machado, 2007).

El ensayo cinematográfico muestra una reflexión en tanto que discurso en primera persona, que es guiado por palabras a través de las técnicas exclusivas del cine; montaje de proposiciones, explicitación del autor-narrador, entrevistas o grabaciones tanto como materiales de archivo que continúa con la tradición del cine found footage –literalmente metraje encontrado, alude a grabaciones desechadas o incorporadas en otros films–. En el caso de Jean-Luc Godard el cine ensayo crece como género quedando en segundo plano la naturaleza de sus fuentes de creación, defendiendo que la valía de la obra reside en la articulación del discurso para convertir los materiales fuente en una experiencia de pensamiento (Machado, 2007).

El medio audiovisual se erige como un medio viable para discutir ideas y generar conocimiento más valioso que los planteados desde la óptica omnisciente del documental.

La voz en su dimensión narrativa es el elemento del género documental que adquiere relevancia en el filme-ensayo ganando matices poéticos. La voz también reflexiona desde la interioridad con ciertos matices poéticos y desarrolla un rol experimental que se distancia de la omnipresente voz de la narración descriptiva y formal del documental. La voz en su dimensión poética sigue la línea conceptual que plantea Hans Richter y Alexandre Astruc en los años cuarenta y que vislumbra André Bazin a partir de las obras de Chris Marker, descrito como el primer ensayista del cine.

Figura 24. Diario de cine, Jonas Mekas, 1972.

Hay que tener en consideración que el origen del concepto de cine ensayo bebe de varias fuentes artísticas, desde el alejamiento de Godard de la ficción narrativa, pasando por las aportaciones al cine de autor de Pasolini o Welles, la transformación del documentalismo norteamericano a la primera persona y la performance, hasta el cine-diario de Jonas Mekas (Weinrichter, 2007).

De igual manera se debe señalar la influencia de los artistas externos al cine que apuestan por el vídeo como una herramienta de exploración del mundo, en lo que se bautiza como vídeo-essay.

El cine ensayo comprende un amplio arco de creación que suele comprender obras transversales que se articulan entre el documental, el cine experimental y la ficción e incluso más allá, en casos en que se fusionan cine y vídeo entendiéndolos como formato y como soporte; el cine como lugar de proyección y el museo como lugar de exposición. Alain Bergala escribe a propósito sobre el film-ensayo:

"[…] una película libre en el sentido de que debe inventar, cada vez, su propia forma, una que sólo le valdrá a ella. El film-essai surge cuando alguien ensaya pensar, con sus propias

fuerzas, sin las garantías de un saber previo, un tema que él mismo constituye como tema al hacer esa película" (Weinrichter, 2004, p. 89)

Bergala defiende que no existen preceptos ni condiciones para crear el cine ensayo; cada caso es singular, cada caso encuentra su propia forma y crea su propio tema de forma única. De esta forma el cine ensayo apoya la cita atribuida a Adorno sobre la naturaleza contestataria del ensayo: "la ley formal más profunda del ensayo es la herejía" (citado en Weinrichter, 2007), lo que se podría definir como la voluntad de rebatir los planteamientos que en principio son fundamentales e incuestionables. La doctora Nora M. Alter plantea el cine ensayo como la forma de arte que se nutre de otros géneros cinematográficos que aspiran a ésta para conseguir generar conocimiento, tal y como plantean "[…] cineastas como Jean-Luc Godard, Harun Farocki, Joaquín Jordá o Marcel Ophuls, y de videoartistas como Ursula Biemann o Hito Steyerl" (citado en Weinrichter, 2007).

El cine ensayo encarna una forma de vanguardia como opción artística muy importante en la crisis de representación y producción que plantea el cine de consumo. El cine ensayo se erige como un género situado más allá de la producción cinematográfica comercial o de lo documental; se presenta como arte audiovisual post-cinematográfico a la vez que se entronca con la definición de Catherine Russel de etnografía experimental, una ambiciosa idea que comprende una práctica cultural radical que desafía los compartimentos estancos en los que se han mantenido separados tanto modernismo como antropología, aunando el interés por la innovación estética y la observación social.

3. EL CINE DOCUMENTAL Y SU HORIZONTE CREATIVO

3. El cine documental y su horizonte creativo

3.1 Géneros

Desde la invención del cinematógrafo se han dado dos grandes tendencias en el séptimo arte como son la ficción y la documentación. La diferenciación entre ambas se ha basado en sus distintos aspectos conceptuales, estéticos y sus planteamientos estructurales desde el punto de vista del lenguaje. A partir de estas dos tendencias se gesta un proceso en el que las técnicas del cine de ficción y las del cine documental tienden puentes en la carrera evolutiva del arte cinematográfico; nuevos mecanismos de verosimilitud a través de nuevas posibilidades tecnológicas.

Las clasificaciones artísticas que definen las artes se asentaron en la antigüedad. Estas divisiones se han actualizado constantemente en función de las necesidades de creadores, productores y consumidores, ya que vienen facilitando tanto la creación como el consumo de las obras de arte desde las primeras clasificaciones artísticas de los filósofos sofistas presocráticos. Estos filósofos distinguen entre artes útiles que producen objetos con ciertas funciones prácticas y artes placenteras que sirven meramente para el entretenimiento. Plutarco completaría esta visión categórica con las artes perfectas; las ciencias, mientras que Platón diferenciaba entre artes productivas si producían objetos nuevos y artes imitativas si imitaban a otros ya existentes.

En el siglo II Galeno establece dos divisiones artísticas; artes liberales para las que tuvieran un origen intelectual y artes vulgares para aquellas cuyo origen fuera manufacturado. Las liberales se componían del *trivium* –gramática, retórica y dialéctica– y el *quadrivium* –aritmética, geometría, astronomía y música– mientras que las vulgares se componen de la arquitectura, la escultura y la pintura además de otras categorías que en la actualidad se consideran artesanías.

En el séptimo arte estas clasificaciones derivan en los conocidos como géneros cinematográficos (Tatarkiewicz, 2002), que se divide en los inicios en dos corrientes fundamentales de producción y pensamiento; el cine documental que se fundamentaba en una labor testimonial y objetiva, mientras que el cine de ficción se recrea en argumentos ficticios o fantasías con el objetivo de entretener. La naturaleza de estos géneros podemos encontrarla en la propia cultura occidental ya que funciona como mecanismo cultural portador de ideas estandarizadas en las que el conocimiento previo de la obra llega al espectador mediante su anticipación temática o argumental, cuyas funciones narrativas disminuían y seleccionaban la gran variedad de posibilidades

argumentales con el fin de acelerar la lectura y comprensión de la obra. En paralelo al Cine se encuentran todo tipo de ejemplos de género en cualquier arte; desde el retrato, figura o paisaje en Pintura hasta novela gráfica, fanzine o manga en Cómic pasando por el bodegón en Fotografía, el réquiem en Música o el género de comunicación y transportes en Arquitectura.

La producción artística se vio influida por la radicalización de estos géneros derivados del auge de las artes narrativas industrializadas de carácter masivo como la literatura por fascículos, el cine o el cómic. La razón de ser de estas influencias radica en la naturaleza mercantil de las artes gracias a su conversión en nexos económicos con la industria productora.

Con el devenir del tiempo los géneros cinematográficos no han dejado de evolucionar de forma lenta e intermitente. Si bien en sus inicios el género documental reflexionó sobre su forma, las bases de los géneros de ficción se formaron durante las décadas de los treinta y cuarenta, y han ido fundiendo progresivamente las delimitaciones de género que previamente les diferenciaban, buscando un mayor realismo para las fantasías. La motivación que más ha pesado en la evolución del cine de ficción ha sido la relación de inversión y recaudación debido a su carácter de entretenimiento. Por este motivo, el campo de desarrollo en el más se ha expandido la ficción en los últimos años ha sido el tecnológico, ya fuera para generar nuevas experiencias visuales, nuevos subgéneros de ficción o nuevos estándares de calidad que sostenían las ficciones hiperrealistas de nueva creación.

La evolución de los códigos de los géneros documental y de ficción reconduce los planteamientos básicos sobre la división originaria de la naturaleza del cine ya que no existen delimitaciones exactas sobre estos géneros, aunque si detalles que favorecen la identificación.

Estos matices se manifiestan en una serie de factores que caracterizan estos dos géneros, desde la grabación naturalista de la realidad frente a la grabación de una realidad fabricada para ser filmada; la armonía de la acción cotidiana frente a la espectacularidad de la acción diseñada; los códigos verosímiles frente a los simulados, aunque un análisis en profundidad evidencia que esos mismos límites pueden ser transgredidos sin que la consecuencia sea la conversión de género.

Figura 25. Fotograma de *F for Fake*, Orson Welles, 1973.

En el film de 1973 *F for fake*[47] el propio Orson Welles utiliza imágenes documentales para construir un falso documental, una ficción, en el que llega a afirmar: "*los mentirosos profesionales esperamos poder ofrecer la verdad*". En esta sentencia podemos encontrar valores que van más allá de las relaciones que establece directamente en la película entre realidad o fraude, los formatos de documental y ficción, el valor de una obra de arte y el valor de la copia de esa misma obra o incluso la verdad que reside en cada falsificación, para encontrar que esa misma realidad fabricada que grabaron los inventores del cine podría no ser tan cierta.

El plano secuencia de la salida de los obreros en 1895 por los hermanos Lumière en la que se considera la primera película cinematográfica proyectada de la historia. Es posible dudar del film puesto que existen evidencias que indican una manipulación de sus autores; podría estar rodada por figurantes en lugar de obreros y posee un argumento básico en el que desarrolla cronológicamente el evento. Hay ciertos elementos que pueden hacer dudar de la objetividad de la obra; el comienzo del film coincide con la apertura de las puertas de la fábrica, y eso inequívocamente es intencional y dirigido por los directores; el hecho de que las personas que aparecen y salen de escena lo hagan hacia los laterales de la pantalla sin que nadie camine directamente hacia la cámara resulta muy sospechoso porque evidencia dos instrucciones; que los

[47] En su traducción al castellano la película se tituló Fraude (F for Fake) realizada en 1973, y resulta un documental muy innovador para su época ya que construye un documental falso mediante una narración ficticia a partir de imágenes documentales.

filmadores no concebían el fragmentar a los personajes que grababan y que los trabajadores eran conscientes de la presencia de la cámara y de lo que hacía allí, puesto que en ningún momento ni siquiera los más jóvenes se acercan a inspeccionar la cámara, que ciertamente resultaba llamativa en esa época.

Figura 26. Fotograma de *Workers Leaving the Lumière Factory*, Louis Lumiére, 1895.

De la misma forma que puede mostrarse la realidad, en apariencia, una película de ficción se construye ciñéndose a un referente como si se tratase de un testimonio documental de una realidad que existe en la mente del director y guionista. Los entornos y las tramas de la narrativa de ficción se realizan con un hiperrealismo al mismo nivel que se recrean escenas históricas o prehistóricas incluso. Existe por ejemplo una correspondencia a nivel de producción y factura entre *2001: Odisea en el espacio* de Stanley Kubrick y la propia realidad; en cómo muestra el acoplamiento de la lanzadera con la estación espacial, la ausencia de sonido en el espacio o el uso de la gravedad dentro de la nave entre otros elementos.

3.2 El referente real

El descubrimiento de aspectos desconocidos de realidad para el gran público forma parte del *leitmotiv* del cine documental desde sus inicios. El éxito de este tipo de cine se basa en la fascinación que cada aportación, en forma de nuevo documental, ejerce en el espectador debido a que acerca realidades que de otra forma sería muy difícil llegar a conocer, y de hecho pueden citarse tres ejemplos de diferentes épocas cuyo éxito ha residido precisamente en lo exótico de su contenido; *Nanook el esquimal* de Robert Flaherty (1922), *El mundo submarino* de Jacques Cousteau (1966-1976) y *Una verdad incómoda* de Al Gore (2006).

Curiosamente la parte más artificial del documental es la implícita al medio cinematográfico, que parece encontrarse en la forma de representar visualmente una realidad que es real en tanto que no es fingida, es decir, que no ha sido recreada para grabarse. La realización debe de ser lo más transparente posible porque cualquier tipo de huella del proceso ya sea mediante la iluminación de la escena, el montaje y el ritmo de las secuencia o el encuadre y angulación de las tomas, supone un filtro que separa al espectador de la realidad a la que está teniendo acceso, explicitando la irrealidad de la situación en la que el espectador está siendo testigo directo del descubrimiento de ese aspecto real.

Breschand (2004) establece que la ideología de realismo del género documental se sustenta en la creencia de una realidad objetiva que un investigador transmite a través del lenguaje audiovisual con las herramientas del idioma. Las técnicas de este realismo son, por ejemplo, filmar escenas reales y captar aquello que sucede al margen de la presencia de la cámara; el principio de cámara subjetiva en la que el espectador ve lo mismo que el sujeto que investiga; la filmación de conversaciones entre dos personas que se muestran alternativamente; la ausencia de trípode y de iluminación extra, la filmación de la cámara que filma, la búsqueda de foco y de posición de la cámara a la altura de los ojos como efecto de realismo, rasgos heredados del C*inéma Vérité*. Además la filmación de hechos en vez de condiciones interiores subjetivas; las tomas son descriptivas para asentar la correspondencia entre la imagen y la realidad histórica.

Este problema en cuanto el medio contenedor de la realidad está directamente relacionado con la veracidad y con lo que el espectador acepta como realidad.

Rodríguez Merchán (2002) menciona tres elementos que lo hacen posible: en primer lugar el nivel de correspondencia que mantienen las imágenes filmadas con la realidad que el espectador conoce de su referente original; en segundo lugar encontramos las condiciones de iluminación en

las que se ha filmado, ya que si la grabación ha captado el referente en calidades similares a las de una instantánea[48]; y en tercer lugar la omisión de los códigos cinematográficos, inverosímiles en un documento que sirve de testimonio, pero que el espectador asume como parte del lenguaje de ficción. Estas afirmaciones pueden reformularse sentenciando que la veracidad de un documental depende de que su contenido se corresponda con la idea que previamente tiene el espectador sobre el referente de la obra, para luego ampliarla, teniendo en cuenta que debe de haber sido filmado y montado sin intervención dramática.

De esta forma un documental que trate sobre los confines glaciales tiene que mostrar imágenes que se correspondan con la idea general de polo o ártico, de forma que el documental parezca extractos objetivos de una grabación directa del lugar. En caso de no cumplirlo el espectador identificará a la obra como una realidad ficcionada por muy realista que resulte.

Mención especial merece la intervención directa de la cámara sobre la realidad a filmar, echo al que los teóricos cinematográficos llamaron *efecto cámara* (Rodríguez Merchán, 2002). Este efecto se basa en la teoría de que la realidad filmada queda siempre alterada cuando el espectador toma conciencia de la presencia del equipo de rodaje. La alteración de esa realidad viene dada por el grado de vida que contenga, ya que cualquier animal o persona alterará su comportamiento habitual ante el agente externo que aparece para filmar, por lo que sólo los paisajes sin habitar, las naturalezas muertas o los cadáveres podrían grabarse sin alterar su naturalidad.

Las discusiones sobre el efecto cámara y la esencia de objetividad que posee un documental a menudo se compara con el ejemplo del buen salvaje por la imposibilidad de encontrar un contexto sobre el que lograr un efecto cámara cero con animales o personas. El buen salvaje es una alegoría que Jean Jacques Rousseau plasma en su obra el *Discurso sobre el origen de la desigualdad* sobre cuál fundamentaba que el Hombre nace libre y esencialmente bueno hasta que la sociedad lo pervierte al ser ésta esencialmente injusta y perversa.

A pesar de existir experiencias de grabación mediante la utilización de cámaras ocultas en las que se han mostrado ejemplos de documental puro, no deja de plantear interrogantes filosóficos, además de evidencias físicas, de la alteración cámara-contexto debido a la existencia de una cámara en un lugar en el que no se hallaría en condiciones habituales.

---

[48] Siegfried Kracauer (1996) en su *Teoría del cine*, en concreto en el segundo capítulo, Conceptos Básicos, afirma sobre la veracidad del cine documental: "*el hecho de que sus imágenes se parezcan a las fotografías instantáneas es lo que las hace aparecer como auténticos documentos*".

En el desarrollo de la teoría del *efecto cámara* se concluye que el rodaje de una realidad creada para ser filmada es una ficción; en este punto es dónde se encuentran ejemplos de ficciones fantásticas, virtuales y post-producidas además de la producción en técnicas de animación.

En el continuo intento de distinción entre documental y ficción a menudo se tiende a reducir el cuestionamiento a una ausencia narrativo-argumental del documental. Esto se debe a que tradicionalmente la definición de documental se define simbólicamente como documento, explicitando lo desconocido a través de una descripción audiovisual mientras que a las obras de ficción se las considera argumentales –con el argumento como detonador de la ficción– por su construcción según las reglas de narrativa cinematográficas. Utilizar la ausencia argumental reduce al mismo nivel al cine documental con algunas producciones de *cine experimental* y de *cine no-argumental*, ambas clases asadas en la experimentación de las experiencias estéticas y narrativas respectivamente, lo que supone una indefinición del término cine documental.

En este sentido Nöel Burch advierte sobre el peligro de distinguir cualquier narración cinematográfica con la idea de argumento como hilo conductor o como *"[…] conflicto básico que conduce la acción desde el principio hasta el final*" (Burch, 2008), por lo que distingue entre films que poseen argumentos de ficción y argumento de no-ficción.

Con la afirmación de Burch se interpreta que ese conflicto básico con el que nace el argumento puede encontrarse también en los interrogantes que se lanzan al comienzo de gran parte de los documentales. Este rasgo detonador del film documental –se encuentre implícitos o explícitos– actúa como introducción de una narración descriptiva. Burch plantea de forma natural que toda obra cinematográfica posee argumento, es decir, que el Cine siempre cuenta algo en cualquiera de sus formas y es el qué, la esencia de la obra, lo que define la clasificación de la obra en función de género.

El cine documental propone un desarrollo científico a través del relato objetivo que se articula con un montaje rítmico, mediante movimientos de cámara básicos combinados con planos fijos.

Sin embargo, recurre en la mayoría de los casos a licencias narrativas con el fin de mantener el interés del espectador, ya sea mediante la introducción de elementos que establecen un mínimo suspense en el desarrollo del film, o que añaden coherencia a una historia verídica mediante una estructura argumental o mediante la dramatización de un pasaje. Estos mecanismos, entre otros, predisponen al espectador a involucrarse con los hechos narrados a través del discurso del documental;

"[…] nuestra capacidad para recibir y absorber un suceso será más perfecta si participamos emocionalmente de él […] parece que estos elementos que distorsionarían la contemplación pura –intereses, sentimientos, compulsiones, preferencias afectivas- son precisamente sus instrumentos más indispensables" (Feldman, 1998)

Figura 27. Fotograma de *Kon-Tiki*, Thor Heyerdahl (1950)

La película que se realizó en la década de los cuarenta sobre la expedición *Kon-Tiki* recibió la admiración y la crítica favorable del célebre crítico y teórico cinematográfico André Bazin, debido a la fascinación que despertaba en el espectador este documental. El documental recoge la expedición que hizo el noruego Thor Heyerdahls al *Kon-Tiki*, llegando a estar nominada en 1950 como Mejor largometraje documental en los premios BAFTA y fue ganadora del Óscar de la Academia en la categoría de Mejor largometraje documental en 1951. *Kon-Tiki* recoge las dificultades del viaje y del equipo humano, así como del retrato del peligro continuo al que se veían expuestos a través de la expedición. En este caso nos encontramos, deliberadamente o no, ante un esbozo de trama con protagonistas, escenarios, nudo y desenlace que están encapsulados en la forma del documental. Bazin defiende el valor de *Kon-Tiki* entendiendo captar y documenta lo esencial al momento: "*No se trata de estar fotografiando el tiburón sino de fotografiar el peligro*" (2008)

Es precisamente este dramatismo presente en el viaje documentado el que conecta con el espectador. Esos elementos que dramatizan la historia son lo que en cierto modo ficcionan el documental, a pesar de que no por ello la obra pierda su valor testimonial.

El cine documental encuentra también caminos alejados de la subjetividad tal y como plantea María Luisa Ortega (2005), hasta el extremo de utilizar al guión y los actores como fuentes de extrañamiento que favorecen las diferentes tendencias de reconstrucción documental para abarcar los planteamientos que incorporan actores para la elaboración dramática del documento de aquellos otros que huyen de la narrativa, y que sin embargo, exige la participación de actores como elementos nativos simulados.

"*La reconstrucción siempre ha estado en el cine documental desde Robert Flaherty al docudrama, y fue especialmente practicada por el documental clásico, antes de ser anatematizada por los nuevos parámetros de credibilidad impuestos por el cine directo*" (Ortega, 2005, p. 209)

Ortega defiende la tradición de reconstruir para documentar, presente en el cine documental desde sus comienzos, planteando este mecanismo como la preparación de escenas que serán representadas por sus protagonistas sociales en base a una escaleta de acciones o eventos. Este tipo de reconstrucción se formula como elemento de dramatización de lo real tal y como plantea John Grierson para transformar el reportaje o noticias en historia en *Los primeros principios del documental*[49], cuando desarrolla la transformación del *report* en *historia.* Ortega extrae del texto de Grierson el argumento de defensa de la dramatización y reconstrucción de escenas nativas, autóctonas, por el potencial documental incomparablemente más complejo y vital que el trabajo de estudio con actores. Normalmente se justifica la reconstrucción como método revelador de realidades atendiendo a criterios de lenguaje audiovisual como método para abordar acontecimientos que resultan extremadamente complejos de filmar. Ortega cita la entrevista que mantuvo Claire Devarrieux con Joris Ivens, en la que éste afirmaba:

"¿Por qué hice que los mineros de Wasmes llevaran dos veces el retrato de Karl Marx en Borinage? Porque era una escena importante y esencial de repetir […] Cuando tuvimos que reconstruir una manifestación, Storke y yo nos dijimos: tenemos derecho a hacerlo para profundizar en la realidad" (citado en Ortega, 2005, p. 201)

En el cine de ficción la interpretación de actores y actrices para dar vida a los personajes que forman parte del argumento es tan habitual como necesaria, con la excepción de los personajes

---

[49] Grierson habla de la conversión del "report" en "story" (Ortega, 2005; Cfr. Brian Winston, *Claiming the Real. The Documentary Film Revisited.* Londres: British Film Institute, 1995, p. 99)

animados. En la tradición cinematográfica –manifestada en el cine de ficción durante décadas– existen dos casos generales de interpretación: el primero de ellos lo formarían los casos en los que el actor o actriz realiza la mímesis de un personaje escrito, mientras que en el segundo caso lo forman los casos en los que el director elige a una persona sin experiencia en interpretación para que finja ser un personaje. Estas situaciones se dieron con asiduidad en el Neorrealismo italiano, con casos en los que el director utilizaba tanto a personajes ajenas al cine como a actores profesionales a los que se les exigía la máxima naturalidad por encima de la interpretación, y en el realismo británico de la mano de los directores ingleses Ken Loach y Stephen Frears en películas en las que los actores lograban tal mímesis de los personajes ficticios que al espectador les resultaba imposible distinguir a los actores de los verdaderos personajes.

La elección que toma el director para con sus protagonista radica en el concepto que maneje de interpretación; existen casos como el del director neoyorquino Woody Allen que dirige a sus actores con pequeñas pinceladas y confía en el propio actor para el desarrollo de su personaje en función de la interpretación personal que éste haga del guion, mientras que hay otros casos como el del desaparecido Stanley Kubrick, Lars Von Trier o Pedro Almodóvar, que tienen en común un afán -que roza lo obsesivo- en la construcción psicológica de sus personajes hasta el punto de modelar gestual y psicológicamente a sus actores para alcanzar los registros que habían diseñado en el guión (Tirad, 2010).

Entre los actores de prestigio también es común la preparación intensa a través del método de mímesis para con su personaje que trabajan en dos líneas; a nivel físico como a nivel psicológico. Este método fue bautizado como el método, y se desarrolló en el ámbito cinematográfico de la mano de Lee Strasberg en la academia norteamericana *Actor's Studio*. Strasberg adaptó la metodología del método de interpretación teatral desarrollado por Constatín Stanislavski, cofundador junto a Vladimir Nemerovich del *Teatro de Arte de Moscú* en 1897 y padre del método experimental. El *Actor's studio* busca la veracidad en el actor en contraposición a la artificialidad de la interpretación teatral de época que se basada en estereotipos y coreografías mecánicas afianzadas en las convenciones teatrales.[50]

[50] Véase: http://www.kryingsky.com/Stan/Biography/bot.html y http://www.actors-studio.org/joomla/index.php/textos-interesantes/actuacion/item/342-constantin-stanislavski

Figura 28. Fotograma de *Taxi Driver,* Martin Scorsesse (1976). Robert De Niro como taxista.

Entre los casos más conocidos está el de Robert De Niro, que trabajó cuatro semanas como taxista en Nueva York para su papel en *Taxi Driver*[51]; a Daniel Day Lewis, que para su interpretación en *El último mohicano*[52] vivió varias semanas a la intemperie cazando para sobrevivir, navegando en canoa y aprendió a lanzar el tomahawk; Lewis para su interpretación en *El nombre del padre* pasó dos días en la celda de una cárcel irlandesa comiendo sólo rancho carcelario y soportando el trato degradante de los demás presos.

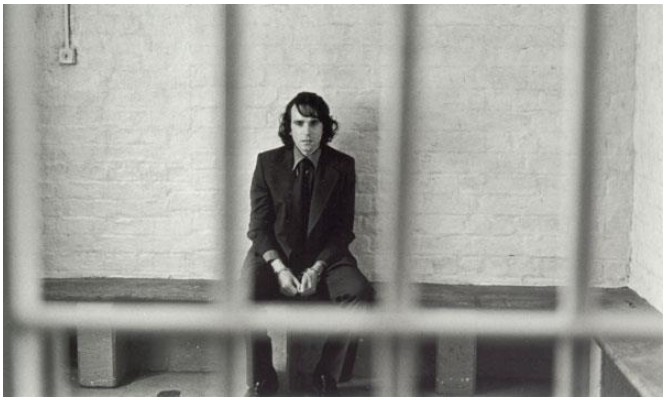


Figura 29. Fotograma de *En el nombre del Padre,* Jim Sheridan (1993), Day Lewis como preso.

[51] Véase el artículo de Miriam Frías Mena *Rodrigo Cortés recupera al mejor Robert De Niro en 'Luces Rojas'* en: http://www.antena3.com/se-estrena/reportajes/rodrigo-cortes-recupera-mejor-robert-niro-luces-rojas_2012011900083.html

[52] Véase el artículo de Scott Bowles *Daniel 'Camaleón' Day-Lewis*, recuperado en: http://www.elmundo.es/magazine/2008/435/1201531096.html

No hay que olvidar que la interpretación de actores aparece en el cine documental formando parte de los recursos que se denomina la reconstrucción con actores. Ejemplo de uso frecuente es el subgénero documental que posee una fuerte tendencia a la descripción analítica y transparente, que exige una forma de reconstrucción fuertemente didáctica (Ortega, 2005, p. 210).

Ejemplos de este tipo de reconstrucción lo encontramos en *The Flight for Life* de Pare Lorenz (1940)[53], una combinación de materiales documentales y escena dramatizadas con actores para sensibilizar sobre la necesidad de mejorar la sanidad pública, *Le mystère de l'atelier 15* de Alan Resnais y André Heinrich (1941), cine documental compuesto por ficción narrativa y un texto documental para lograr un discurso educativo en pos de la medicina socio-laboral preventiva, pero sin duda, en la tradición documental de reconstrucción con actores, destaca la obra *The War Game* de Peter Watkins (1965)[54], un film documental realizado mediante anticipación –como modelo de divulgación científica.

Figura 30. Fotograma de *The War Game*, Peter Watkins (1965).

[53] *The Flight for Life* de Pare Lorentz, 1940. Recuperado en: http://youtu.be/aOKjRBDTNso
[54] *The War Game* de Peter Watkins, 1965. Recuperado en: http://youtu.be/nrGg8PfkbZw

La obra plantea un futurible 'que pasaría si…' como tesis desencadenante– que conjuga la narración, entrevistas y uso de actores 'nativos' en una trama futurible o alternativa a la real para dotar de credibilidad a la obra. Por su escenario no histórico es catalogada a menudo de falso documental, a pesar de que el género ofrece las posibilidades del ensayo cinematográfico a partir del desarrollo de la tesis del ataque nuclear a Inglaterra, lo que en palabras de Ortega plantea una ironía:

"*Pero la etiqueta de 'falso documental' con la que acostumbra a catalogarse el film, justificada por tratarse de una representación sin referente en el mundo histórico, no sería la más adecuada si lo que nos interesa de esa denominación es la vía abierta para el 'fake' por Orson Welles, y practicada hoy como un rico campo para el ensayo cinematográfico y la reflexión sobre los parámetros de credibilidad y la naturaleza de la representación audiovisual a través de la deconstrucción y otros juegos comunicativos con el espectador*" (2005, p. 211)

The *War Game* es considerada a menudo como obra de ficción en cuanto que falso documental, pero no puede olvidarse que precisamente en el ámbito formativo y, en especial, para el aprendizaje práctico del estudiante tanto como en otros escenarios no cinematográficos, a menudo se utiliza la estrategia reconstructiva –como ejercicio de simulación–, y como en el film citado, los indicios y datos permiten un ejercicio de virtualidad que en ciertos aspectos resulta verosímil y cumple su objetivo de divulgación y aprendizaje en tanto que de concienciación.

Las estrategias de reconstrucción se utilizan en el cine documental como desarrollo de otro aspecto fundamental del lenguaje cinematográfico; la continuidad, que en la tradición narrativa se definía a través de los personajes, los cambios de escenario o las referencias temporales. El desarrollo vino dado por el desarrollo temporal en el que los planos no están sometidos a la presencia de un personaje o a su mirada, elementos en los que se basan varios de los principios de continuidad de las teorías de montaje ligadas a la acción interpretativa.

En el cine documental la entidad sujeto se desvanece como elemento fílmico unificador; dota a la imagen del suficiente significado como para no tener que presentarse como mero contexto de otro elemento más importante.

En el cine documental más clásico, los personajes registrados no interpretan ningún personaje dramático, ya que en principio aparecen fotografiados durante sus habituales quehaceres. Pudiera darse el caso de entender que es tan cercano el actor que se interpreta a sí mismo en la ficción como a la persona que es grabada mientras trabaja habitualmente, pero nada más lejos de la realidad. Al director francés Jean Renoir se le atribuye la célebre cita "*el minero haciendo de*

minero no es realista" (Rodríguez Merchán, 2002) en la que podemos interpretar que el minero-persona no es atractivo en los términos dramáticos de una ficción costumbrista, ya que los tiempos que emplea, aunque reales, rompen los ritmos narrativos de la acción argumental, mientras que en un documental el minero-persona es retratado realizando sus tareas como minero, en su tempo, con sus herramientas, sus espacios, etc.

En el ámbito documental hay que citar casos en los que el personaje real se está interpretando a sí mismo con o sin guión que estructure su aparición, posibilidad por otro lado habitual en el *docudrama*, un género desarrollado en el ámbito televisivo y radiofónico en el que se plasman hechos reales que registraría un documental al uso pero a través de técnicas dramáticas.

3.3 Documento

El cine documental se basa en la observación y la investigación. Filmar un documental es observar la realidad y reflexionar sobre ella para captar lo esencial a esa realidad según Rodríguez Merchán (2005); la realización de una obra documental es por tanto una labor de síntesis de las características fundamentales de aquello que se registra, lo que implica una inmersión previa o contemporánea en el contexto que se va a filmar hasta comprender sus modos de funcionamiento.

Rodríguez Merchán plantea el cine documental como registro testimonial de una realidad desconocida para gran parte del público y conocida por muy pocas personas. El documento que se proyecta supone comunicar por el director, una realidad concreta oculta o semi oculta no como mera información, es decir, el director desea poner en común una realidad que a priori, se han mantenido oculta. Con la creación de la obra se intenta superar una serie de barreras que han mantenido oculto el contenido del film, por lo que el director genera una estructura de comunicación para hacer atractiva y viable la transmisión de esa realidad. El conjunto resultante posee propiedades críticas por la reacción –de director y del documental– ante una historia y un paso del tiempo que estaba dejando a esa realidad al margen de lo oficialmente visible; de este modo la obra es crítica en lugar de meramente informativa. *Sans soleil* del cineasta Chris Marker es un film documental que parte de una serie de grabaciones realizadas en Japón a las que se unen imágenes procedentes de otros países y épocas diferentes, en un ejercicio de contemplación de imágenes que une el tiempo y el espacio para al final mostrar personas viviendo diferentes momentos. Es una reflexión sobre la vida a nivel general y particular también; realiza una crítica cultural a los miedos y utopías[55].

La investigación también posee una importancia capital ya que complementa la observación para llevar a la esencia de la realidad a filmar, fundamental en el caso de buscar relacionar mediante el documental dos o más realidades entre sí mediante un encadenamiento de relaciones de causa y efecto.

---

[55] Comentario basado en la crítica de Jean-Michel Frodon titulada *'La lumière noire de Sans Soleil'* publicada en la revista Cahiers du Cinema nº 585 de diciembre de 2003

El público interpreta los contenidos del cine documental que tratan de culturas lejanas en un proceso de construcción de la propia identidad cultural. Hay formas fílmicas presentes en el cine documental que parecen reforzar ciertos estereotipos culturales sobre lo lejano y culturalmente ajeno. Este tipo de interpretaciones son más comunes cuando los filmes presentados siguen una forma convencional de presentación, es decir, filmes descriptivos y educacionales con una voz en off que supuestamente va explicando lo que muestran las imágenes. Una forma que generalmente se relaciona a la objetividad.

Dadas estas dos bases fundamentales del documental es lógico entender tal y como afirma Verónica Stoehrel (2004) que un film documental es un proceso de conocimiento a descubrir, imposible de estructurar con un orden de rodaje ni la progresión de un relato regido por la causa-efecto de las acciones; el documental pasa por lógicas de comparación y confrontación que crean el camino a seguir de cada una de ellas. Un documental no puede haberse diseñado al cien por cien antes de comenzarlo por que evoluciona a medida que el equipo de grabación, con el director, profundiza en la realidad. Este camino desconocido que se emprende con una película documental, se diseña con unas ideas que sientan las bases del inicio de rodaje aunque conocer cuál será la conclusión final, de antemano, puede llevar a cometer errores para forzar la cadena de documentos que arman la evolución del film.

Los mecanismos de desarrollo lógico que construyen el discurso del cine documental evolucionaron para alejarse de la argumentación clave en el cine de ficción. La experimentación visual que se llevó a cabo en las primeras décadas tras el descubrimiento del cine sentaron las bases de la metodología a desarrollar en la comunicación de conocimiento del documental.

Es interesante recuperar las reflexiones de David MacDougall (2009) a propósito de la resistencia a la imagen que tradicionalmente se ha proyectado desde el ámbito de la antropología, sobre el que ya habían reflexionado teóricos como Roland Barthes y Paul Grice. En particular MacDougall reflexiona sobre el potencial de seducción y su capacidad para proyectar varios significados simultáneos, además de las posibilidades de captar lo transcultural –y común a cualquier espectador occidental–, características que dotan a la obra de un grado de complejidad que supone una dificultad de asimilación espectador-obra que influye en la propia comprensión, condicionado al nivel cultural que posean estos espectadores ya que restringe algunos significados y contextos.

Existe en otro ámbito, una crítica que se le suele hacer a los films de carácter performativo-estético que se basa en la ausencia de explicación oral alguna sobre el significado de las imágenes

con el objetivo de facilitar la comprensión al público en general. Al margen de lo que sucede en el ámbito cinematográfico, no se les exige cualquier tipo de lenguaje o reglas de comunicación para llevar a cabo la obra, todo lo contrario, a las obras performativo-estéticas se les exige un lenguaje supuestamente no contaminado por sentimientos o subjetividades.

El rechazo que sufren estos films no se debe a las imágenes con las que experimentan; éste radica en la dificultad de comprensión y en la interpretación que ha hecho el director del conjunto de imágenes para formar la propia película. El origen se encuentra en el grado de subjetividad que se ha utilizado para formular las poéticas visuales y artísticas, independientes de códigos fotográficos o cinematográficos. MacDougall sostiene que el rechazo se basa en: "*[...] miedo a despertar la imaginación y los sentimientos en lo que supone una reacción de la imaginación del espectador para controlar la experiencia fílmica*" (2009).

Estas teorías influyeron de forma determinante en la concepción del cine documental, que si bien implica la búsqueda de realidades ocultas para descubrírselas al público general, el objetivo principal es la trasmisión del conocimiento, por lo que cualquier efecto que produjera rechazo en el espectador debería corregirse.

En la cultura occidental se encuentra una ideología de base que bien pudieron adoptar los autores de documentales; los teóricos Abercrombie, Hill y Turner (1984) establecen que nuestra sociedad y nuestras ciencias se levantan sobre la idea de que a través del empirismo se conoce la realidad, definiendo como fuentes de conocimiento las observaciones de datos no contaminados por la subjetividad.

Siguiendo las teorías de Abercrombie, Hill y Turner, el empirismo aplicado al documental requiere el uso de un léxico que connote objetividad y que rechace cualquier reflexión filosófica; como consecuencia cualquier mecanismo que incentiva estas reflexiones debe quedar excluido. El espectador debe ser controlado con el uso de la palabra, de forma que no se le permitan interpretaciones polisémicas ni se dé lugar a algo tan poco controlable como es el sentir del cuerpo; la realidad que se revela con el film es una determinada realidad que debe comprender como tal sin posibilidad de discusión o interpretación. El excesivo control llevado a cabo por esta teoría genera un tipo de documental muy extendido en el que puede encontrarse información técnica muy específica expuesta de forma científica que dificulta, precisamente, el acercamiento al público general no especializado. Este control de la información y la excesiva limitación de interpretaciones que por parte del espectador se pretende, traba en gran medida las reflexiones que el propio método persigue; la razón que lleva a que la realidad oculta se dé a conocer, en muchos casos se basa en la

búsqueda –por parte del director– de una reflexión en el espectador que le lleve a enriquecer la conciencia cultural, ambiental y social de la que se partía previamente.

De esta manera se debe ser consciente de que el empirismo y el discurso científico que se tiende a aceptar como principio inmutable es en realidad una herramienta de conocimiento cuyo equilibrio es indispensable encontrar, ya que la reflexión siempre será la consecuencia lógica de una obra basada en la investigación y observación.

3.4 Características formales

La búsqueda de definición para los términos *documento* y por extensión, su forma adjetiva, *documental*, provienen de dos raíces etimológicas diferenciadas. Del latín *documentum* proviene el significado de enseñar o enseñanza, y podría llegar a extenderse a lección si tenemos en cuenta la raíz latina de la cual deriva el término *documentum*, que no es sino *docere*, enseñar. Estas raíces etimológicas son incorporadas por la Real Academia Española[56] en su diccionario en línea, que define documento como a) diploma, carta, relación u otro escrito que ilustra acerca de algún hecho, principalmente de los históricos; b) escrito en que constan datos fidedignos o susceptibles de ser empleados como tales para probar algo; c) instrucción que se da a alguien en cualquier materia, y particularmente aviso y consejo para apartarle de obrar mal.

La Real Academia Española centra los elementos capaces de ilustrar algún hecho, de documentar, en formas escritas por entenderlas como formas tradicionales de transmisión de conocimiento, aunque hoy en día el término documento también está asimilado a elementos gráficos y sonoros de cuya capacidad para documentar no se pone en cuestión, tanto en fidelidad de hechos históricos como prueba veraz de acontecimientos.

No existe una definición universal para el cine documental más allá de su otra nomenclatura, cine de *no ficción*. Bienvenido León (1999) advierte que en la historia del cine así como en el ámbito de la televisión, la denominación de cine documental o documental, ha servido como alusión de trabajos muy diferentes; desde películas educativas, relatos de viajes a programas de televisión con variedad de estilo y contenidos. Si atendemos a las teorías sobre cine documental que defienden dos de los académicas con mayor influencia en el ámbito documental, encontramos diferentes matizaciones entre la teoría esgrimida por Bill Nichols y la defendida por Carl Plantinga, ambos con una larga trayectoria de investigación conceptual. Nichols plantea una categorización a través de las propiedades de representación de la obra, mientras que Plantinga se centra en la estructura del documental.

María Del Rincón Yohn (2015) recoge la comparativa entre estas dos grandes teorías que parten de bases comunes que se encuentran en la relación del cine documental, entendido como no-ficción y la relación que se establece entre el cineasta, la realidad y el público, esquema de

[56] Definición de "documento" (Del lat. Documentum) consultado en el diccionario en línea de la RAE, disponible en: http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=HOaXZfVBvDXX2349DlRt

comunicación que también es aplicable al documental (Nichols, 2001, pp. 61-64). Ambos autores utilizan los términos *documental* y *no-ficción*, en el caso de Nichols tiene más presencia *documental* mientras que para Plantinga, el término predominante es *no-ficción*, que supone una categorización más amplia de obras (Plantinga, 1997, p. 224).

Bill Nichols relaciona las obras de no-ficción con una concepción muy concreta, los documentales de representación social, en referencia al vínculo de referencia histórica y el uso de recursos retóricos, de modo que suponen una prueba de existencia de una realidad que es comunicada al espectador como forma de comunicación. Para Nichols el documental comparte sencillez y seriedad con otros formatos de no-ficción en la comunicación de voluntad, poder, acción, intervención y deseo, siempre buscando una reacción en el espectador y generar así una nueva realidad social (Nichols, 2001, p.39)

"La tradición documental depende en gran medida de su capacidad para transmitirnos la impresión de autenticidad. [...] Cuando creemos que lo que vemos ofrece un testimonio de la forma en que el mundo es, puede formar la base para nuestra orientación hacia o nuestra acción en el mundo" Bill Nichols (citado en Del Rincón Yohn, 2015)

Plantinga difiere del propósito del documental como germen para cambiar al espectador -y por extensión la realidad social- que defiende Nichols. Aunque acepta que puedan contribuir a cambiarla, Plantinga niega que ese sea su único propósito legítimo al entender que la propia sociedad utiliza las películas de no-ficción para muchos propósitos diferentes (Plantinga, 1997). Coincide con Nichols en el valor social de las representaciones del cine documental en relación al referente histórico como elemento verídico, aunque no considera fundamental que el cometido de la no-ficción sea la transmisión de argumentos basándose en su realismo fotográfico, ya que "*las obras de no-ficción van más allá de un mero discurso, tratan sobre algo y hacen afirmaciones y aserciones sobre la realidad extra fílmica*" (Del Rincón Yohn, 2015), y difiere fundamentalmente de Nichols en cuanto a la conformación social, que Nichols defiende con dependencia del tratamiento que el cineasta propone en la construcción de realidad, mientras que Plantinga desplaza el axis del tratamiento documental hacia la realidad, negando que el valor *documental* resida en la visión particular que proponga el cineasta en lugar de residir en la veracidad que las condiciones y contexto de la propia realidad a filmar necesiten.

De este modo Nichols se centra en el rol narrativo del cineasta para la construcción de documentales que contribuyan a generar una nueva realidad social, utilizando los códigos y esquemas de la comunicación audiovisual. De este razonamiento se desprende que el documental

carezca de valor si no consigue generar una respuesta en el espectador, ya que el cineasta lo construye con ese objetivo "…*los elementos esenciales del documental serían para Nichols el realizador y el efecto que el documental ejerce en la sociedad*" (Del Rincón Yohn, 2015)

Por otro lado Plantinga se centra en el valor histórico de la representación, por lo que la misión social no forma parte de su condición como obra de no-ficción. No niega que la forma estética o el discurso del documental depende de la interpretación del cineasta, pero Plantinga defiende que cineasta tiene un compromiso con la realidad que trata de representar, por lo que "…*el cineasta deberá poder afirmar que dicha interpretación es veraz*" (Plantinga, 1997, p. 221), porque la audiencia, que no es un depósito –"*o un receptor movido a la acción como el de Nichols*" (Del Rincón Yohn, 2015)- evaluará la representación de la realidad histórica representada por el cineasta la película documental en tanto que el tratamiento elegido para representar esté integrado en las características de la realidad histórica representada.

3.4.1 Los principios del documental de John Grierson

La revisión bibliográfica nos conduce a la primera definición de una obra que recibe la atribución de *valor documental* empleada por John Grierson en su crítica a propósito del film de 1926 de Robert Flaherty *Moana*. La crítica cinematográfica de Grierson fue publicada en el diario The New York Sun el 8 de Febrero de 1966 y en ella escribe sobre el *documentary value* de la obra, teoría que desarrollo en 1932 en su ensayo *First Principles of Documentary* (Curthoys, 2005, p. 151).

Grierson llega a afirmar que el cine documental nace con las primeras proyecciones al público de esta obra. *Los principios del documental*[57] que Grierson define se apoyan en tres bases:

i. Grierson reconoce la capacidad del cine para estudiar y escoger la realidad para transformarse en una nueva forma de arte. Este primer principio viene acompañado de una reflexión sobre la falta de capacidad del cine de ficción –"films de estudio" alude- para abrirse al mundo real, y es que defiende que el cine documental debe retratar "la escena viva" y el "relato vivo", entendiendo que su valor reside en su capacidad como documento y testimonio no fingido, no construido.

ii. Grierson propone a la persona y la localización original como fuente y eje de interpretación de realidad, en detrimento de actores y decorados pero también de presentadores y colaboradores; aboga por el testimonio puro y la declaración directa, sin interpretación en la enunciación del relato. Considera que estos valores otorgan mayor valor al material fílmico hasta el punto de comparar cualitativamente el relato directo de sus protagonistas "nativos" con respecto a "un millón de imágenes" que puedan crear o recrear en un estudio de filmación, en referencia a la industria cinematográfica.

iii. Grierson defiende el valor filosófico del material directo, natural, en comparación al diálogo y la escena fabricada. Para él, el cine tiene una cualidad especial para destacar la acción tradicional o lo que el tiempo envejece, y aludiendo al formato visual, subraya su capacidad para revelar el movimiento y la naturaleza del momento de filmación; estas características se complementan con su capacidad para obtener una forma íntima de

[57] Pueden consultarse en libre acceso a través de la Web de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Cátedra de Guillermo de Carli, en contenidos del Taller de Expresión 2. Disponible en: http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm

transmitir conocimiento muy lejos de las capacidades narrativas y fórmulas artificiales que la guión introduce en el cine de ficción.

En su texto Grierson separa y diferencia de forma constante las capacidades del cine de ficción y el cine documental, por extensión, de no ficción. Al cine de ficción le reconoce su potencial como obras de arte que despierta la admiración del público, pero siempre como potenciales *cuentos de hadas*. Por el contrario, reconoce el activo del cine documental para desarrollar y utilizar la creatividad en forma del relato; Grierson insiste en que *"...el director [de cine documental] no puede, naturalmente, acceder al documental y al estilo del estudio a la vez"* (s. f.). De este modo Grierson da forma al género poniendo en valor la obra de Flaherty, que vivió más de un año en uno de los poblados indígena de las islas de Samoa para recoger sus costumbres, sus creencias y sus tradiciones.

De esa experiencia surgen los materiales que construyen el film Moana, cuyas características utiliza Grierson para exponer los postulados del documental:

i. Los materiales para la creación del film deben extraerse del terreno propio del tema a tratar.

ii. Estos materiales deben de conocerse profundamente para proceder a una ordenación de los mismos.

iii. En la creación de cine documental debe separarse descripción de drama, puesto que mientras que el drama utiliza los valores superficiales de una realidad para contar una historia, el método de descripción descubre la naturaleza de una forma más directa y auténtica.

iv. En la creatividad propia del cine documental hay varias formas posibles de articulación a través de la narración, como también es posible la construcción de cine documental renunciando a la narración para atender formas de creación propias de vanguardias artísticas presentes en poesía, pintura o prosa, buscando *"...un material y un método más satisfactorios para la mente y el espíritu de la época*" (Grierson, s.f.)

El trasfondo de los postulados es vital para entender que, si bien resulta fundamental la obtención de fuentes fílmicos desprovistas de cualquier tipo de tratamiento dramático, es el respeto a través del conocimiento íntimo del testimonio lo que debe fundamentar el origen del documental, siempre con lugar para la creatividad y las formas de construcción descriptivas, ya tengan estructura narrativa o adopten otros sistemas representacionales que no estructuren el relato visual.

Hay que tener en cuenta la época en la que Grierson formula estas bases, en la que las salas de cine albergaban proyecciones de ficción que se acompañaba con cortometrajes de dibujos animados o relatos de actualidad a la proyección principal, un formato emparentado con el cine documental. Era la época de los exploradores heroicos y los descubrimientos, había un afán explorador y un interés general por conocer pueblos antiguos y lugares remotos, producción asimilada al entretenimiento. No fue la única reflexión sobre esta terminología. Arnau Gifreu en 2013 plantea que Edward S. Curtis hablaba de *documentary material* y *documentary works* (citado en Cock, 2009) cuando alude a obras de no ficción ya en 1914, y en la década siguiente esos mismos términos se utilizan para referenciar las películas sobre viajes y actualidades, porque lo que en términos cinematográficos lo documental queda ligado a lo real.

Figura 31. Fotograma de *Moana*, Robert Flaherty (1926).

Esa búsqueda por la naturaleza de la labor de creación en el cine documental tal y como propone Grierson, es plasmada con las palabras del propio Robert Flaherty:

"La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la vida bajo la forma en que se vive. Esto no implica en absoluto lo que algunos podrían creer; a saber, que la función del director del documental sea filmar, sin ninguna selección [...] La labor de selección, la realiza

sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada" (Gifreu, 2013)

Desde el punto de vista del documentalista Flaherty, debe de haber respeto y correspondencia entre la realidad sobre la que se investiga y se pretende dar a conocer, y el propio film documental. Flaherty niega un tratamiento de testimonio sin tratamiento, de montaje mecánico o aleatorio, y defiende la selección del material documental, con el objetivo último de lograr contar o comunicar la realidad referenciada de la forma más adecuada al propio referente, lo que conlleva a una construcción del relato documental.

3.4.2 Elementos técnicos característicos del cine documental. Michael Rabiger

Las ramificaciones que han enriquecido la producción cinematográfica desde la eclosión del cine documental que entienden Grierson y Flaherty, presentan una variedad de experiencias mayoritariamente narrativas que unen al espectador con otras personas, temáticas o hechos. Este eje vertebrador necesita de una construcción del relato cinematográfico a través del lenguaje y por extensión, de la comunicación audiovisual -que se desarrollan ya con la aparición de los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión- y aún con variaciones, se pueden plantear unas características comunes entre las obras que comparten el género de cine documental.

Antes de desarrollar estas generalidades comunes hay que advertir la capacidad de innovación y evolución del medio, a veces por los condicionantes técnicos y en otras ocasiones por la capacidad creativa, ya que se dan ocasiones en las que determinadas obras refrescan el lenguaje, ya sea porque lo matizan o lo transforman. En sus orígenes, en el cine documental no se concebía que la obra se construyera con materiales ajenos a las propias filmaciones, sin ningún tipo de refuerzo visual que hoy es común. Hay apuntar el cambio que supuso la aparición de los equipos digitales de edición audiovisual, en cualquiera de sus gamas, porque ofrecieron posibilidades de producción audiovisual que hasta entonces requerían de grandes equipos y mucha inversión.

Este nuevo acceso a la tecnología, primero para grandes productoras y pasados unos años al alcance de cualquier proyecto, aumenta la producción y la experimentación del medio y por consecuencia, la aparición de nuevos resultados y variantes estéticas. Pero no sólo ha de citarse el impacto digital en el medio: desde el uso de travelling y de las grúas que permitieron nuevos planos de seguimiento, de dinamismo descriptivo, nuevas panorámicas con variaciones de altura, ángulo o dirección, a la aparición progresiva de ópticas de teleobjetivo que permitían una observación menos invasiva del medio o cámaras preparadas para el tratamiento del tiempo, ya fuera para captar el paso de éste –las cámaras DSLR pueden programarse para la captura fotográfica espaciada en el tiempo para captar series de fotografías durante lapsos de tiempos regulares, técnica popularmente conocida como *time lapse*–o reducir su velocidad hasta la reproducción mínima de la expresión de movimiento. Esta técnica de filmación recibe el término anglosajón de *slow-motion*, movimiento lento, que consiste en la grabación de la película a altas velocidades para su reproducción a velocidad normal, lo que supone que genere muchos más fotogramas por segundo de los habituales

para que una vez que el material filmado se reproduzca, el movimiento se haya descompuesto en variaciones mínimas en el tiempo. Esta técnica es muy utilizada en publicidad o vídeos musicales por su capacidad de impacto emocional y su magnetismo visual. El primer prototipo fue inventado por el sacerdote austríaco August Musger en 1904, aunque debido al impago de las tasas de patente, finalmente fue registrada por la empresa Ernemann en 1914.

El análisis de las convenciones del género documental se sustenta en la observación de las características comunes, no en reglas de lenguaje perfectamente definidas puesto que no se consideran como definitivas muchas de las definiciones de documental. En 2007 Michael Rabiger recoge un conjunto de ingredientes morfológicos del cine documental en *Tratado de Dirección de Documentales*, elementos que se combinan de una forma u otra en el género documental, si bien no todos tienen presencia en todas las producciones, si plantea unas bases comunes en la construcción; plantea una división en dos grandes áreas, la visual y la sonora.

Rabiger establece unos *Ingredientes de Imagen* (2007, p.57-63) que ordena en función la naturaleza de los elementos visuales, que se complementan con unas apreciaciones sobre la naturaleza de esos elementos y una valoración de la práctica de producción que ejerce el equipo de rodaje.

Una filmación *no invasiva* refiere a aquella que se produce a la suficiente distancia del objeto, persona o situación protagonista sin que haya contacto o influencia entre los unos y otros. La *filmación invasiva* refiere a las condiciones de grabación que se dan cuando el equipo de rodaje se posiciona a poca distancia del objeto, persona o situación protagonista y hay un contacto visual y consciencia de la grabación (hay reacciones involuntarias; desde el animal que se espanta o escapa al percibir la cámara como una amenaza a la persona que entra en una situación de tensión –desde tartamudeo, mirada errante o sudoración y enrojecimiento de rostro), pero permite que se pueda desarrollar la grabación de forma objetiva, afrontando la filmación con una actitud de registro en casos de filmación invasiva de condicionante pasivo. En los casos de *filmación invasiva de condicionante activo* nos encontramos ante unas condiciones de rodaje característicos del cine ficción, en el que la persona o situación están condicionadas por un guión y deben interpretar o simular determinados parámetros de representación, por lo que las acciones que se desarrollan de forma diegética están condicionadas por la grabación, se representan para ser grabadas.

En el caso de los *materiales de archivo* siempre referencias materiales audiovisuales en distintos formatos que pueden requerir tratamiento (restauración, digitalización) pero que siempre han sido producidos por terceros, ya sea por encargo (a otro equipo de producción de una

localización a cierta distancia) o por previsión de medios de investigación, los materiales filmados con una cierta distancia temporal y que tienen valor histórico y/o personal. Los *apoyos gráficos* normalmente se diseñan y producen para complementar y matizar alguna explicación o enriquecer situaciones narradas. Dependen de testimonios o documentación previa y se rigen en términos de fidelidad y exactitud científica, con una búsqueda primaria de objetividad.

De este modo Rabiger organiza los ingredientes que componen la Imagen de un documental en: *Acciones secuenciadas*, desde grabación de gente o criaturas en acciones cotidianas hasta paisajes u objetos; *Diálogo natural sin condicionantes*, filmación que recoge el relato de una o varias personas sin limitaciones externas al relato; *Diálogo natural entrevista conversacional*, filmación de un relato orientado mediante preguntas; *Diálogo fraccionado pregunta-respuesta*, filmación de una o varias entrevistas mediante una formulación directa y breve del testimonio; *Reconstrucciones de hechos ya pasados*, representación de acciones o hechos que no fueron registrados mediante dramatización y set de rodaje; *Material audiovisual de archivo*, comprende secuencias que han sido producidas por terceros de forma independiente y anterior a la producción del proyecto en el que son recogidas por su valor histórico o de autoría; *Apoyos gráficos*, comprende los materiales generados por procedimientos técnicos no fílmicos y que sirven de ilustración o ampliación de información del relato; *Pantalla en negro*, es la ausencia de imagen.

Rabiger también ordena los *Ingredientes de Sonido* (2007, p. 59-60), que en esta tesis se complementan en función del grado de presencia en escena atendiendo a los principios de Michel Chion (1998) y se ordenan por su relación con la diégesis en Payri (2013).

De este modo puede jerarquizarse los distintos *agentes sonoros* por su presencia en escena principalmente. Hablamos de *diégesis* para aquellos con presencia directa en la escena filmada, ya sea en el propio plano de imagen o fuera de plano, mientras que los *sonidos, voces o músicas extradiegéticos* definen todos aquellos elementos que se incorporan sin tener presencia directa en la escena filmada, quedando una parte importante de ellos como rastro del cine de ficción, puesto que en su producción se utiliza de forma normalizada el uso de música y sonidos extradiegéticos, no presentes en la escena, además de diégesis superpuestas y ambiguas como marca de estilo y tratamiento narrativo.

Rabiger organiza los *Ingredientes de Sonido* en: *Voz directa, principal o secundaria*, con una presencia diegética en la escena a través a diálogos, entrevistas o voz de pensamiento de la persona que aparece en imagen, además de voces de conjunto o evocados que no tienen mensaje verbal pero que aparecen en segundos planos de la escena; *Voz en off*, con una presencia

extradiegética, se compone del sonido de entrevistas –acusmática– o voces que pueden alternar su presencia extradiegética con otras formas de entrevista diegética; *Narración guionizada*, de naturaleza extradiegética, es la voz de narración articulada sobre un discurso escrito o la voz del presentador de un determinado proyecto o la intervención estructurada de un experto sobre un tema; *Sonido sincrónico*, de naturaleza diegética, es el sonido de ambiente que acompaña las escenas filmadas; en la categoría de *Efectos de sonidos* aparecen distintos tipos de sonidos según su presencia en la escena, *diegético interior subjetivo* (sonido de lo imaginado), *diegético superpuesto* (sonido diegético de una escena extendido a otra), de *diégesis ambigua* (sonidos que no están directamente relacionados con elementos de la imagen que generan duda sobre su naturaleza), y *sonidos miméticos* (asimilables al ambiente de la escena pero no presentes directamente en imagen). En *Música; paradiegética*, música que acompaña canciones que son cantadas por una personas y actúan como si oyeran esta música; *espectáculo*, la música toma un papel relevante en escena con una participación activa de las personas; *extendida o desauricularizada*, música con presencia diegética que para a ser extradiegética en una o más escenas; *sonidos en las hondas*, música que simula ser reproducida por medios de transmisión sonora. Finalmente se recoge el *Silencio* como la ausencia de sonido.

La presencia de todos y cada uno de estos elementos no es imprescindible para que un film se considere documental sino que se trata de una clasificación de rasgos técnicos característicos de este tipo de cine. Del listado además hay que señalar que en algunos casos del área de sonido son marginales, en concreto la utilización de algunas formas extradiegéticas de música.

A continuación se representan las tablas 1 y 2 sobre los Ingredientes de la Imagen y del Sonido –respectivamente– de Michael Rabiger (2007).

Tabla 1. Ingredientes de Imagen. Michael Rabiger (2007, p.59)

Por su naturaleza	***Grado de intervención***	***Ejemplos***
Acciones secuencias	Filmación no invasiva	Gente o criaturas ejecutando acciones cotidianas; paisajes u objetos.
Diálogo natural: sin condicionantes	Filmación no invasiva	Cámara presente a cierta distancia u oculta
Diálogo natural: entrevista conversacional	Filmación invasiva, Condicionante pasivo de acción.	Cámara entre personas, uso consciente en la filmación (manipulación de encuadre, foco, diagramas, velocidad o movimiento)
Diálogo fraccionado: pregunta-respuesta	Filmación invasiva, condicionante activo de acción.	Entrevistas con tratamiento formal y estructurado.
Reconstrucciones de hechos ya pasados	Filmación invasiva, Condicionante activo de acción.	Acciones o situaciones que no pueden ser filmadas; ideas o teorías supuestas que se plantean como hipótesis.
Material audiovisual de archivo	Material producido por terceros, valor histórico o de autoría	Material bruto, sin montaje; Planos reciclados de otro montaje; Fragmentos de otras películas anteriores
Apoyos gráficos	Material generado por procedimientos técnicos no fílmicos	Gráficos en movimiento; fotografías; documentos; títulos, rótulos; manifestaciones gráficas estáticas
Pantalla en negro	Ausencia de imagen	Fundidos (momentos de reflexión o ponderación de sonidos y/o locución)

Tabla 2. Ingredientes de Sonido. Michael Rabiger (2007, p.60)

Por su naturaleza	***Grado de presencia***	***Ejemplos***
Voz directa, principal o secuendaria	Diegética, en relación directa con la imagen	Con mensaje verbal (diálogos o pensamientos), Sin mensaje verbal: voz-conjunto (gente hablando en grupo), voz no verbal (gritos, gemidos) o voz evocada (que proviene de otros lugares u objetos)
Voz en off	Extradiegética, posibles fragmentos diegéticos como voz directa	Entrevista sin imagen (acusmática) o con montaje alternativo entre off y voz directa
Narración guionizada	Extradiegética, posibles fragmentos diegéticos con presencia física	Presencia de un narrador que articula el desarrollo narrativo, la voz del director, conductor o presentador o la voz de un experto que expone un determinado tema
Sonido sincrónico	Diegético	Sonido de ambiente que acompaña los acontecimientos físicos que suceden en escena aunque no aparezca de forma visual
Efectos de sonido (I)	Diegético interior subjetivo	Sonidos con correspondencia directa a lo que imaginan y oyen de forma interior personajes
	Diegético superpuesto	Sonidos pertenecientes a una determinada escena, con presencia visual, pero que se extienden a una escena contigua por razones de continuidad o transición
	Diégesis ambigua	Ajenos a la imagen, sonidos o músicas que por su ritmo y situación en escena, generan duda sobre su naturaleza. Por ejemplo, sonidos de construcción o sirenas una entrevista a un capaz en una obra

(continúa)

Efectos de sonido (II)	Sonidos miméticos	Asimilables al lugar filmado aunque no presentes, son refuerzo del sonido sincrónico; Acúsmetro, designa al emisor de un sonido diegético cuya fuente se encuentra fuera de campo y en un punto espacial indeterminado
Música	Paradiegética	Música que acompaña a canciones con presencia diegética, y que funciona como si los personajes que cantan, además oyeran la música
	Espectáculo	La música toma un papel relevante en la escena y la persona toma un papel activo en ella. Por ejemplo, entrevista a un músico que, en un momento dado, aparece tocando un instrumento, sin que sea necesaria la justificación diegética.
	Extendida o desauricularizada	Una música con presencia diegética para a ser extradiegética en una o más escenas
	Sonidos en las hondas	Música distorsionada como simulación de reproducción por medio de transmisión, generalmente para unir escenas que transcurren en paralelo
Silencio	Ausencia de sonido	

3.4.3 Modalidades y géneros de cine de no ficción

Además de las características técnicas que se combinan en la construcción fílmica, existe una clasificación en función de la intención y los objetivos con los que se afrontar la narración de las fuentes documentales y la propia producción documental. Michael Renov (1993) propone cuatro categorías funcionales que Rabiger aplica a los géneros del cine de ficción para demostrar que pueden darse varias categorías a la vez, ya que las categorías son permeables, o hasta cierto punto discutibles, pues es habitual que una obra pueda *registrar, revelar o preservar* (primera clasificación), para *persuadir o promover determinadas ideas* (segunda categoría) a través del *análisis o cuestionamientos* de, o bien nuevas ideas o la discusión de planteamientos ya establecidos (tercera categoría) para intentar *expresar* una determinada tesis (cuarta categoría).

Rabiger enumera los siguientes *géneros de no ficción* (2007, p.61):

Analítico (ensayo fílmico). Analiza y cuestiona (3); Expresa (4).

Antropológico. Registra, revela o preserva (1)

Arte. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3); Expresa (4)

Biográfico. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Científico. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Cinéma Verité. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Compilador (reinterpreta materiales de archivo). Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Comprometido (activismo). Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Desastres (guerras, catástrofes). Registra, revela o preserva (1); Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Diario filmado. Registra, revela o preserva (1); Expresa (4)

Direct Cinéma. Registra, revela o preserva (1)

Docudrama. Persuade o promueve (2); Expresa (4)

Educacional. Persuade o promueve (2)

Encuesta sociológica. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Etnográfico. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Experimental. Registra, revela o preserva (1)

Falso Documental. Persuade o promueve (2); Expresa (4)

Hazañas bélicas. Registra, revela o preserva (1)

Histórico. Registra, revela o preserva (1); Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Industrial. Registra, revela o preserva (1); Persuade o promueve (2)

Judicial. Registra, revela o preserva (1); Analiza y cuestiona (3)

Motivador. Persuade o promueve (2)

Naturaleza. Registra, revela o preserva (1); Persuade o promueve (2); Expresa (4)

Persuasivo. Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Político (agitador). Registra, revela o preserva (1); Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Propagandístico. Persuade o promueve (2)

Reportaje. Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Sinfonía urbana. Registra, revela o preserva (1); Expresa (4)

Sociológico. Registra, revela o preserva (1)

Tradición romántica. Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3)

Viajes y exploración. Registra, revela o preserva (1)

Voz de las minorías (feminista, gay, etc.). Persuade o promueve (2); Analiza y cuestiona (3); Expresa (4)

Rabiger otorga validez a esta clasificación no tanto por su valía como clasificación definitiva, dados los límites difusos entre categorías, como por su guía y referencia cuando se afronta una producción de no ficción, ya que ayuda a centrar los esfuerzos de diseño, tratamiento y estética fílmica en la función que busca cumplir el documental*, "de manera que pueda desplegarse de forma más consciente y acertada"* (Rabiger, 2007, p.61).

3.4.4 Tipos de cine documental

El establecimiento de categorías para el cine documental conlleva tantas opciones como autores, con una tendencia mayoritaria a generarlas a partir de divisiones mayormente temáticas. Sin embargo Nichols (2001) plantea una división del cine documental en seis categorías que se sustentan en función del tratamiento y la representación de realidad que presenta. Nichols plantea un orden cronológico que surge de los inicios del documental como forma fílmico que se escinde del cine de ficción hollywoodiense, géneros que partían de la filmación de escenas cotidianas. Además de la definición de cada categoría, Nichols apunta de forma crítica una serie de riesgos que suelen aparecer en cada una de las categorías.

a. *Documental poético*. Parte de fragmentos de la realidad que conjuga buscando líricas temáticas, visuales y rítmicas. Por el contrario, al carecer de discurso articulado contiene un grado de dificultad de comprensión más allá de generalidades que se desprendan de las propias imágenes, por lo que corre el riesgo de resultar abstracto.

b. *Documental expositivo*. Se centra en el tratamiento directo de temas del mundo histórico (entendido como el mundo que todos compartimos y que experimentamos como "real", en pasado o presente). El ritmo o el tratamiento del tema queda supeditado a los ritmos y estéticas propios del fragmento de mundo histórico tratado, pero organizados con una intención pedagógica. Con la aparición del sonido esta forma de cine documental incorpora la variante de narrador omnisciente para reforzar la exposición del tema, por lo que esta forma de documental tiende a ser didáctico en exceso.

c. *Documental observacional*. Plantea una observación de hechos con un tratamiento cronológico de seguimiento testimonial, sin imponer comentario ni reconstrucción narrativa. Acostumbra a carecer de contexto y trasfondo histórico para centrarse en situaciones, acciones o personas.

d. *Documental participativo*. Se construye mediante la técnica de entrevista o la interacción con sus participantes combinada con el uso de material de archivo como elemento de recuperación y sustento de hechos históricos. Las deficiencias de este tipo de documental residen en lo intrusivo que resulta, a menudo dirigiendo a los participantes en ciertos sentidos, por el exceso de confianza que se tiene en los testigos. Su narración presenta una tendencia a discursos históricos simplificados, rechazo de academicismo técnico y cierta ingenuidad.

e. *Documental reflexivo*. Sus objetivos se encaminan a cuestionar la forma documental, su propia naturaleza, y sus convenciones –cómo representa los hechos, no sólo lo que representa-, pero suele caer en la abstracción y pierde de vista lo que realmente sucede, centrándose principalmente en realizar un ensayo morfológico y discursivo.

f. *Documental introspectivo*. Se construye con descripción de los temas humanos pero sin el tratamiento abstracto y disperso de la tradición filosófica occidental, sino que plantea un volumen concreto, dimensionando el relato a casos concretos que presenta con "*concreción y entereza, basándose en los dictados de la experiencia personal, en la tradición de la poesía, la literatura y la retórica*" (Nichols, 2001)

Recuperando una perspectiva contemporánea, el cine documental se ha diversificado en áreas temáticas de las que existen muchas clasificaciones pero que, sin embargo, no establecen una categorización universal que registren la tipología de las obras más allá de sus temas. Desde el listado de Barroso (2009, p. 77) que limita los tipos a documentales de tipo social, científicos, artísticos, educativos, informativos, estéticos, experimentales y de naturaleza, hasta otros intentos de clasificación que tienen en cuenta más niveles lectura y atendiendo a más factores.

Daniela Zavala Calva (2010) propone una primera clasificación de documentales atendiendo a su naturaleza temática, con puntos en común con la propuesta de Barroso pero proponiendo una clasificación más abierto y moldeable a las áreas de conocimiento humano: documental de problemática social (laboral, relaciones, injusticias, etc.), histórico (reconstrucción del pasado, atención a los hechos contemporáneos, etc.), etnográfico (antropológico, folclórico, etc.), de naturaleza (vida animal, vegetal, biológico, ecológico, etc.), médico (biomédico, clínico, de investigación, etc.), jurídico (policial, forense, criminológico, etc.), arqueológicos (paleográfico)…

Zavala Calva además incorpora la apreciación del documentalista Jean Painlevé (Barroso 2009, p. 72) para atender el perfil del documental según su intención de abordar el tratamiento expositivo, dividiéndolo en tres categorías:

i. *Documental científico*, si mantiene la máxima fidelidad a los hechos registrados y respeta su tiempo real, tomando en cuenta las exigencias del método científico. No presenta segmentación de plano ni utiliza el montaje cinematográfico, componiendo a través de toma única y planos secuencia.

ii. *Documental divulgativo*, une los materiales fieles conjugando los criterios de comunicación audiovisual para garantizar la transmisión de conocimientos a un público que desconoce el tema, con un discurso construido alrededor del interés del espectador por el tema tratado. Zavala Calva (2010) subraya además "…*que el mensaje debe ser actual, entendible e impactante visualmente para que el espectador quede atrapado*", teniendo la característica fundamental de combinación de exposición, implicación y dramatización para complementar los resultados.

iii. *Documental de entretenimiento*. Se basa en el modelo clásico o tradicional, en un discurso elaborado teniendo en cuenta los principios de comunicación y su medio de difusión, desde televisión a internet y redes sociales. Su objetivo no es tanto presentar conocimientos nuevos, se basa en realidades ya comprobadas, como buscar nuevas formas de presentar, a través de imágenes e ilustraciones aprobadas por investigadores del tema, con la vocación de ser un producto visualmente atractivo y un argumento interesante (Zavala Calva, 2010).

Esta valoración de las categorías documentales de Zavala Calva plantea un tercer nivel de clasificación basado en el grado de divulgación del documental, aunque queda reducido a una definición que va asociada a las categorías anteriores:

a. *De primer nivel*, de investigadores para investigadores, generalmente asimilado al documental científico y cuyo público está acotado al ámbito de expertos en la materia tratada.

b. *De segundo nivel*, de investigadores para público interesado, generalmente asimilado a documentales de divulgación puesto que mantiene exigencias técnicas para la difusión pero atiende a la construcción narrativa para garantizar su comunicación.

c. *De tercer nivel*, de profesionales de la divulgación para el gran público, con discurso construidos en base a estudios y obras de divulgación para crear productos de entretenimiento para un gran público.

En una tercera forma de clasificación, Carl Plantinga propone otra tipología revisando las clasificaciones de otros teóricos como Bordwell, Renov y Nichols con el objetivo de establecer una clasificación que recoja la complejidad de los textos narrativos que componen los discursos de la no-ficción (Cock, 2006). Plantinga no considera como válidas las clasificaciones que engloban las obras fílmicas por su uso o por la finalidad ideológica o temática de los géneros documentales tal y como se proponen porque entiende que el papel de la Historia del Cine y de la crítica cinematográfica debe plantear un lugar a movimientos, autores y obras concretas dentro de sus

contextos teóricos porque de lo contrario, las clasificaciones teóricas propuestas evidencian carencias de herramientas conceptuales adecuadas (Plantinga, 1997).

Plantinga valora la propuesta de Nichols desde el punto de visto histórico al recoger estilos y fórmulas alternativas, pero critica su modelo porque sólo puede entenderse y recogerse a través de ciertos periódicos históricos por su carácter evolucionista; "…*pudiendo dar la idea errónea de que otro tipo de producciones no se dan simultáneamente"* (Cock, 2006). Plantinga argumenta que posiblemente los géneros que propone Nichols se han encontrado disponibles, materializándose desde los comienzos del cine documental, pero que han encontrado su época de apogeo en distintos momentos. Plantinga observa además que la clasificación de Nichols excluye las formas documentales no argumentales. Es por esto que no asume la clasificación de Nichols, que plantea una escala de valores en el que la reflexión es la forma de cine documental más elevada, la evolución conlleva la mejora, y planteando distinción cualitativas entre géneros.

Plantinga (1997) formula un modelo que recoge los valores de forma, discurso, percepción, cinematografía y finalmente, valores documentales. Este modelo no busca tanto la clasificación de subgéneros como el análisis de sus funciones principales, y se argumenta en la combinación de tres ejes: *voz, orden y estilo*.

1. *La voz* representa la visión del autor, representada en tres grados: formal, abierta y poética, que recogen intereses formales y estéticos diferentes según la autoría, y aunque pueden coincidir puntualmente con tendencias históricas, es una categorización más abierta e intemporal.

1.1. *La voz formal* se da en obras en las que la perspectiva del autor tiene un grado de intención o autoridad más fuerte y definida. Se caracteriza por utilizar una fórmula tradicional de comunicación; su construcción narrativa se apoya en razonamientos prácticos para, a través del planteamiento de preguntas, articula el transcurso del film. Puede desarrollar los planteamientos hasta diseños narrativos más complejos, siempre con el objetivo de "*diseminar conocimiento ostensible del mundo actual y enseñar desde una posición de conocimiento superior*" (Cock, 2006, cita a Plantinga, 1997, p. 114)

1.2. *La voz abierta* se erige como alternativa a la voz formal y aunque recoge una visión de autor, su grado de intención se reduce para mostrar, provocar, explorar o proponer, siempre desde un estilo poco explícito, ya que evita las preguntas claras, ofrece una respuesta ambigua o no da la respuesta. Esta voz no es expresa afirmaciones sobre la realidad que trata por lo que se plantea desde una autoridad débil que se abre a las interpretaciones del espectador (Plantinga, 1997, p.115). Su forma de narración es implícita con las referencias y no plantea fórmulas narrativas; se plantea

desde el azar en lugar de la estructura causal, por lo que los personajes que aparecen en las obras de voz abierta, no parecen tener objetivos claros en tanto que están sumergidos en una realidad subjetiva en la que viven y no pueden cambiar.

1.3. *La voz poética* es la tercera alternativa y no se fundamenta en la exploración o la explicación, sino que plantea una forma de no-ficción como arte y como forma de exploración de la propia representación. Evita la función pedagógica y cualquier forma de análisis argumental para adoptar la experiencia estética mediante planteamientos de representación y de composición en lo que supone un ensayo de autoanálisis explícito (Plantinga, 1997, p. 171). La voz poética contiene cuatro subcategorías de formas muy diferentes entre sí cuyo eje común, la razón por la que Plantinga las recoge como subcategorías, es por su carácter periférico con respecto a la producción del cine de no-ficción: documentales poéticos, de vanguardia, meta documentales y parodias documentales.

2. *El orden* para Plantinga está relacionado con las clasificaciones de Bordwell sobre la Forma Fílmica a través de la identificación de elementos narrativos, retóricos, categóricos y asociativos. Con ello plantea dos grandes categorías divididas en: estructuras formales de narrativa tradicional y argumentación lógica y planteamientos abiertos fundamentados en asociaciones. De este modo la estructura poética de Bordwell queda asociada por omisión en la estructura de Plantinga a la voz poética, del mismo modo que la forma asociativa que Bordwell identifica a las estructuras poéticos y metafóricas quedan ligadas al cine observacional para Plantinga, tal y cómo observa Cock (2006).

3. *Estilo y técnica* se erigen como la tercera categoría de clasificación para obras de no-ficción para Plantinga. En su concepción estilo y técnica están ligadas pues considera que el estilo es el resultado de la utilización de técnicas cinematográficas –edición, fotografía, iluminación y sonido-, lo que supone una acercamiento a los parámetros de estilo que enuncia Bordwell. Plantinga desarrolla una subcategorización de estilo y técnica al mismo nivel de voz, planteando:

3.1. *Estilo y técnica formales*: planteamiento académico a nivel técnico; desde planos estables, iluminación natural, fotografía equilibrada, sonido diegético, etc. Posee rasgos narrativos orientados a la comunicación, explicación y coherencia, por lo que su desarrollo está directamente relacionado con la voz formal, aunque no es exclusivo de ésta.

3.2. *Estilo y técnica abierta*: planteamiento con rasgos de observación, carácter de improvisación que huye de la recreación técnica que se caracteriza por grano grueso, cámara en mano, zooms de reencuadre, carencia de música extradiegética, etc.

3.3. *Estilo y técnica poética*, cuyo planteamiento Plantinga no enuncia de forma explícita, aunque "… *se intuye de nuevo en la argumentación de Plantinga –al hablar por ejemplo de un estilo 'disruptivo' en la subcategoría poética del Avant Garde-*…" (Cock, 2006)

Atendiendo a las propuestas expuesta, desde Nichols hasta Zabala Calva (apoyada en los planteamientos de Barroso (2007), pueden plantearse como opciones complementarse para enunciar una categorización que en líneas generales se puede combinar por su compatibilidad y capacidad de matización. De este modo puede enunciarse una fórmula nominal específica que recoge planteamientos distintos para analizar, de forma general, cualquier obra documental atendiendo a cuatro criterios: su relación con la realidad representada, que define el tratamiento según la clasificación de Nichols; su ámbito temático, planteamiento comunicativo y su objetivo de divulgación, en la clasificación de Zabala Calva y Barroso.

Esta clasificación de conjunto –cuya mayor ventaja sería su capacidad de definición condensada a través de nomenclaturas compuestas- no analiza sin embargo y en profundidad, los numerosos matices que la clasificación propuesta por Plantinga si hace, y que establece a través de un conocimiento exhaustivo de la obra de no-ficción a catalogar, por lo que la opción de Plantinga se erige como la más completa y versátil para clasificar un film documental con independencia de su contexto histórico (fílmico o de referente), su área temática u objetivo de divulgación, ya que se trata de un sistema clasificatorio centrado en aspectos formales y de construcción.

3.5 Horizonte del cine documental

Si existe una delimitación que siempre ha perjudicado al documental es la imagen–palabra porque tradicionalmente se le otorga el valor artístico de este género al conocimiento, por extensión a la palabra, en detrimento de la imagen. Las posibilidades que abre el tratamiento de la imagen siempre habían quedado vetadas a este género para una diferenciación aséptica del cine de ficción, que ha fundado su éxito en la tecnología de la industria, al menos en el ámbito visual.

El fundamento que ha abandera el cine documental desde sus inicios tiene su razón de ser en la palabra en tanto que el lenguaje escrito, como el oral, son lenguajes en los que se basan las ciencias para la transferencia de conocimiento. La imagen, como la palabra, genera conocimiento y razonamientos que están relacionados directamente con la cultura del espectador, lo que supone un filtro que depende de la cultura, la ideología y de los iconos culturales que el público posea para comprender la obra.

La mayor defensa que posee la utilización de la imagen para el documental se basa en la idea de que las imágenes fotográficas son testimonios en cuanto que son documentos visuales de la realidad, aunque esta concepción de la representatividad de la imagen no está exenta de inocencia. Siguiendo los razonamientos de Nichols (1997) debemos distinguir las características cónicas que posee la obra fotográfica con la capacidad real de éstas para representar la realidad histórica. La cámara capta una imagen formada por detalles de un momento determinado pero no registra de ningún modo el significado sociocultural e histórico de ese retrato de la realidad. Esta concepción de la imagen como documento de realidad está basada en supuestos de objetividad que parten de la existencia de una realidad objetiva independiente de nuestra interpretación, pasando por alto la semiótica[58] de la imagen, que estudia los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado con la interpretación de las imágenes, objetos, gestos y expresiones corporales así como los niveles de lectura de las obras de artes.

[58] La semiótica comprende el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. A nivel visual trata la interpretación de las imágenes, objetos, gestos y expresiones corporales así como los niveles de lectura de las obras de artes en cualquiera de sus técnicas y/o disciplinas.

Figura 32. La Trahison Des Images, René Magritte (1928-29).

El cine documental se rige por la máxima de que sólo la palabra es capaz de crear conceptos válidos para transmitir ideas abstractas. Este principio puede rebatirse a partir de la experiencia en la práctica artística ya que existe la certeza de que a través de una composición, de signos y colores, se pueden generar y transmitir ideas y conceptos. Ejemplos paradigmáticos encontramos en la pintura *El grito* de Edvard Munch de 1893, capaz de convertirse en un icono cultural de la angustia y la desesperación; *Las tres edades de la mujer* de Gustav Klimt, pintado en 1905, icono del paso del tiempo y de la chispa de la vida; *La Trahison des images* de René Magritte de 1929, el icono sobre la realidad del arte y la reflexión visual a través de su mensaje "*ésta no es una pipa*".

Una nueva vía de desarrollo para el cine documental, a tenor de lo argumentado, se encuentra en las posibilidades descriptivas y simbólicas de la imagen, que se encuentra al mismo nivel que la palabra en capacidad de generar ideas comprensibles y productoras de reflexión.

3.6 Caminos cruzados

Tras más de cien años de cultura cinematográfica se puede afirmar que el cine narrativo impera casi desde el principio. Los inventores del cinematógrafo se esforzaron en definir su invento como herramienta científica, reivindicando su valor como registro documental de la realidad y a pesar del hambre de realidad que caracterizaba la época del cambio de siglo, el tiempo acabaría demostrado su valor como medio de expresión, comunicación y entretenimiento.

De entre las dos tendencias pioneras en los inicios del cine, el espectador de la época tomó partido decantándose por las obras fantasiosas del llamado 'mago' Méliès, el primero en utilizar la ficción de forma consciente. El precio del éxito le salió muy caro a George Méliès[59]. Si bien en un principio sus espectáculos fueron creciendo en popularidad y en recaudación, el hecho de convertirse en un referente propicio que las primeras firmas cinematográficas como *Pathé* y *Gaumount* copiaran sus trucos y técnicas y saturaran la oferta de espectáculos de la época, y es que en 1928 León Druhot descubrió a un mendigo llamado George Méliès que vendía sus propias marionetas como juguetes para poder comer.

De cualquier modo hay que puntualizar que las primeras reflexiones que plantean diferencias entre cine documental y cine de ficción no parten de un enfrentamiento entre actitudes creativas, de la prioridad estético-artística del entretenimiento a la prioridad estética de la acción social; "*No hay realismo en arte que no sea ya en su comienzo profundamente estético*" (Bazin, 2004)

En el carácter realista de una obra cinematográfica ya hay una estética que refuerza el carácter verídico del film. Ésta se basa en el respeto a la atmósfera luminosa de la escena al natural, la naturaleza física del lugar, los ritmos, el ambiente, etc. Sería negligente plantear una separación ficción y documental porque una sea estética y la otra comprometida porque en ambas existe un concepto muy definido de la estética de la obra en conjunto. La cuestión primaria residía en que estas dos tendencias artísticas aunque diferentes, ambas valoraban y respetaban el potencial del material fílmico interpretando diferentes posibilidades expresivas.

Las exigencias crecieron con la entrada del cinematógrafo en la cultura burguesa, hecho que supuso que el cine de ficción asimilara códigos narrativos de la novela, el teatro y la ópera: la

---

[59] Véase http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=melies-georges y http://cinemaadhoc.info/especial-retrospectivas-melies-mago-del-celuloide

ficción cinematográfica venció al documental tanto en sus formas más realistas como en su vertiente más fantasiosa por ser más atractiva al público que el documental. Román Gubern expone que el cine está más cercano a lo onírico ya que refleja con mayor exactitud las ensoñaciones de los espectadores que las situaciones de sus cotidianidades: los films, más que reflejos de una sociedad, lo son de los ensueños colectivos de esa sociedad. El cine más que un espejo documental de la realidad social, es sobre todo espejo de un imaginario colectivo configurado por los deseos, frustraciones, creencias, aversiones y obsesiones de los sujetos que componen su población (Gubern, 1993)

Irónicamente la evolución natural de cada género trajo la adaptación de códigos narrativos para el documental y códigos realistas para la ficción; por ejemplo podemos hablar de las dramatizaciones, la voz en off y los grafismos como aportaciones al documental. En el tradicional era impensable que un film contuviera estos elementos: las *dramatizaciones* son interpretaciones de hechos pasados para su grabación debido a que no se conserva registro alguno de esa realidad; la *voz en off* es un recurso que añade información oral a las filmaciones que hasta entonces se acompañaban de rótulos mudos; y los grafismos, esos gráficos que pueden contener movimiento o no, pero que explican de manera visual una idea o un conjunto de conceptos.

Mientras que los planos secuencia, el tratamiento del sonido ambiental y el uso de la denominada estética realista por parte del cine de ficción. En el cine de ficción moderno se adaptan fórmulas de veracidad para atraer a un público adulto que encuentra en la identificación de los personajes un gran atractivo: los planos secuencia implican dificultades de realización en las grabaciones pero aportaban grandes dosis de adrenalina por la acción continua que desarrollan; el tratamiento del sonido, únicamente ambiental tal y como se utilizaba en los documentales de los inicios, introdujo grandes posibilidades por el efectismo dramático en el cine de terror, entre otros; y el uso de la 'estética realista' es fundamental para hacer vibrar al espectador mediante la naturalidad de las escenas para luego impresionarlo con los contenidos fantásticos del argumento.

Hay que tener en cuenta que la cuestión, en realidad, reside en la capacidad del cine para mentir o para expresar la verdad tanto como en evadir, entretener o formar.

Si la ficción de Méliès creó la ilusión en sus espectadores de que un viaje a la luna era posible, los documentos audiovisuales de los hermanos Lumière se burlaban de la ingenuidad de los mismos espectadores con falsos viajeros, trabajadores en realidad de la firma Lumière preparados para la ocasión por una compañía de teatro, Breschand (2004) afirma en su texto: "*[...] la imaginación de Méliès nos hacía soñar que un viaje a la luna era tan real como desayunar en*

nuestro propio comedor, el documentalista Lumiére se burlaba de nuestra ingenuidad llenando los vagones de su famoso tren, que llegaba a la estación de Lyon, con una comparsa de falsos viajeros que no eran otra cosa que empleados de la firma, vestidos y atildados por una empresa dedicada a la figuración teatral".

Figura 33. Dos Fotogramas de *Urga,* Michel Seydoux (1991).

El film *Urga* (1991) del productor Michel Seydoux retrata la cotidianidad familiar en las estepas de Mongolia. La película nos presenta la realidad desde dos puntos de vista; el del núcleo familiar local y el punto de vista de un extranjero, en concreto, de un ciudadano ruso que llega a la zona. En los títulos de inicio se presenta el film como la idea de Nikita Mikhalkov y que tanto la escenografía como los diálogos y otros roles están repartidos entre varias personas participantes de la producción. Estos roles indican que *Urga* es un film de ficción realizado a partir de la mezcla de escenas diseñadas –totalmente ficticias– con escenas reconstruidas, realidades deliberadamente fingidas. Las costumbres de esta familia se mezclan con otras ficticias para construir una historia que relata el encuentro entre de dos culturas en diferentes etapas de desarrollo, la mongola y la rusa. Es revelador que sea prácticamente imposible distinguir unas escenas de otras.

La cuestión de la veracidad del documento que se puede discutir desde sus inicios también ha traspasado los límites del tiempo y podemos encontrar ejemplos de falsedad en cualquier telediario; con el uso de material de archivo para ilustrar noticias actuales, como las imágenes de altercados violentos entre policía y colectivos okupas para ilustrar manifestaciones del movimiento 15M o la manipulación de los narradores de eventos en directo, que no dejan de ser documentos de realidad en tiempo real, como la manipulación en la retransmisión televisiva que se realiza durante las finales de la Copa del Rey de fútbol de 2009 y 2012. En las Finales correspondientes a los partido entre el Athletic de Bilbao y el Fútbol Club Barcelona en ambas ocasiones, Televisión

Española censuró el inicio del partido debido a los silbidos e insultos que recibe el Rey al entrar en el estadio y escucharse el himno nacional en el estadio de Mestalla, Valencia en el primer caso, y los pitos generalizados de ambas aficiones durante el himno en la segunda. La emisión se cortó en directo y más tarde, en el descanso, se emitió con el sonido procesado para disimilar los silbidos potenciando el himno y ofreciendo unos planos cortos de aficionados que cantaban el himno nacional conjuntamente con los futbolistas.

Figura 34. Fotograma de *Forgotten Silver,* Peter Jackson (1995).

Volviendo de nuevo al ámbito del documental cinematográfico encontramos tres ejemplos paradigmáticos con las obras *F for fake* de Orson Welles (1973), *Forgotten Silver* de Peter Jackson (1995) y *Operación Palace* de Jordi Évole (2014) que constituyen ejemplos del género -bajo el que se enmascaran ficciones- conocido como falso documental.

El falso documental dirigido por Orson Welles construye con material documental auténtico una historia ficticia, en la que el artista Pablo Picasso estaba enamorado de la actriz Oja Kodar, novia de Welles durante los últimos veinticuatro años, y en la que un falsificador acababa siendo más auténtico que las obras del propio Picasso.

Forgotten Silver de Peter Jackson (1995) construye un discurso ficticio sobre el auténtico origen del cine; de las manos del falso cineasta neozelandés Colin McKenzie, interpretado por el actor Thomas Robins.

Figura 35. Dos fotogramas de *Operación Palace*, Jordi Évole (2014).

Operación Palace (2014) es un falso documental que dirige el periodista Jordi Évole sobre el golpe de Estado en España del 23 de febrero de 1981. Bajo el aspecto de un documental de investigación y la participación de periodistas de primer nivel como Fernando Ónega, Iñaki Gabilondo, Iñaki Anasagasti o Luis María Ansón, y políticos como Federico M. Zaragoza o el director de cine José Luis Garci, Évole construye un relato alternativo sobre el intento de golpe de estado que planea Adolfo Suárez para crear un gobierno de unidad popular con la connivencia del propio Jefe de Estado. El documental genera una polémica que ocupa durante varias semanas tertulias televisivas y redes sociales –*como trending topic*-, llegando a someter al propio Évole a un juicio deontológico por la Federación de Asociaciones de Periodistas de España (FAPE). En el documental, Évole recita: "*Seguramente otras veces les han mentido y nadie se lo ha dicho*".

Pero la mentira también ha generado el efecto que se busca con algunas obras de cine documental; la concienciación del público. Recuperando la falsa grabación del pato cormorán que agonizaba aparentemente entre restos de petróleo de Kuwait durante la guerra del Golfo Pérsico y que en realidad fue grabado por ecologistas para tocar la sensibilidad ecológica de la opinión pública; o el film de Oliver Stone JFK que fundía grabaciones de ficción con material documental real para construir un relato alternativo al oficial sobre asesinato de John F. Kennedy. El film consiguió aquello que no habían conseguido los cerca de seiscientos ensayos escritos que había sobre el mismo enfoque del asesinato: remover la conciencia social estadounidense hasta obligar al gobierno Norteamericano a reconsiderar su versión sobre el asesinato.

Con estos ejemplos se entiende que el film documental pueda dramatizar la realidad filmada en tanto que busca otorgarle un sentido crítico y pueda recrearla con la forma artística de película en tanto que el film de ficción es en cierto modo documental entendiendo que alcanza el nivel de documento fidedigno de una realidad diseñada por un equipo técnico y artístico.

En este punto se llega a la conclusión de varios estudiosos y teóricos del cine como Jaques Aumont, Santos Zunzunegui o André Bazin, que alcanzan conclusiones similares en cuanto a las naturalezas esenciales del cine documental y de ficción. Reconocen como *documento* a las imágenes en tanto que las películas, de cualquier género, son ficciones por el formato artístico de imagen que toman ya representen realidades fingidas, desconocidas o verídicas.

"[...] a la realidad no se la captura: cuando el hombre cree haber capturado la realidad, sólo tiene la ficción. El pájaro disecado no es el pájaro que vuela. El hombre pertenece a la realidad, pero sólo la ficción pertenece al hombre. Y ninguna ficción está más cerca que otra de la realidad" Gonzalo Suárez (citado en Breschand, 2004)

3.6.1 Artavazd Pelechyan

El cine documental tiene la capacidad de tornar visibles realidades antes ocultas a través de nexos que unen realidades aparentemente separadas; la evolución de su lenguaje desarrollará las nuevas visiones del género. Esto depende en gran medida de la actualización de los mecanismos de unión que relacionan la ciudad pérdida de un rincón del tercer mundo hasta los espectadores del mejor cine de Londres; el objetivo que desarrolla el documental es el de descubrir cuáles son estos nexos, que por frágiles que sean, acercan las experiencias individuales desde el origen al destino.

La visualidad de la tradición documental buscaba la asimilación de los nexos a través de una estética que respetara las realidades desde la objetividad. Un film documental se construye a través del documento real porque dota de coherencia y veracidad al mensaje, ateniéndose al lenguaje visual que más se asemeja al código científico. Si nos preguntamos por la naturaleza del imaginario que hay atrapado en las imágenes que contiene un documental encontraremos una fuerza latente en ellas; es posible una intención formalista que conviva con un sentimiento poético y una intención estética, a pesar de que esté supeditada a un código comunicativo científico.

En esta línea resulta fundamental la figura del cineasta Artavazd Peleshyan[60] para comprender la fusión del cine-documento, cine-ensayo y la estética para llegar más allá; su obra es reconocida como una visión poética de la vida. Sobre él, El director de cine Sergéi Paradzhánov, maestro premiado con el *Título de las Artes de la Armenian Soviet Socialist Republic* en 1979, dijo que Peleshyan es uno de los pocos genios auténticos en el mundo del cine.

Figura 36. Dos fotogramas de *Skizbe*, Artavazd Peleshyan (1966).

[60] Véase http://www.artavazd-pelechian.net/bio/bio_bio.htm

Artavazd Ashoti Peleshyan nace el 22 de noviembre de 1938 en la ciudad armenia de Leninakan. Peleshyan es un director armenio dedicado al cine-ensayo y al cine documental que además ha destacado como un gran teórico del cine.

Peleshyan se formó en el Instituto Cinematográfico de Moscú siendo compañero de los cineastas Andrei Tarkovsky y de Andrei Mijalkov Konchalovski.

Figura 37. Fotograma de *Mardkants yerkire,* Artavazd Peleshyan (1966).

En el ámbito del cine de Europa Oriental es considerado uno de los grandes creadores del audiovisual ruso y soviético a pesar de que su filmografía se compone de tan sólo doce películas que oscilan entre los seis y sesenta minutos de duración entre el corto más breve y su film más extenso. En el panorama cinematográfico occidental estuvo desaparecido hasta que Jean-Luc Godard recuperó su obra para su *Historia del Cine*.

Los films de Peleshyan exploran las fronteras del cine documental, cortometrajes en su mayoría, a través de la falta de diálogos y el uso de la música y el sonido en el mismo plano de importancia que la imagen filmada en blanco y negro, y es que hasta el momento sólo ha utilizado el color para su film *Kyang* (Vida) de 1993.

El valor que caracterizó su obra fue el desarrollo personal que hizo de la perspectiva cinematográfica que dio en conocer como *montaje a distancia* con la conjunción de primeros planos y planos generales con un ritmo de montaje que reacciona en función de los movimientos internos y externos al plano, completando la obra el conjunto de todos y cada uno de los planos que supone

la valoración del film cuando ha finalizado[61]. Peleshyan utiliza material de archivo (grabado para otros fines y reutilizado para su obra) conjuntamente con sus propias grabaciones -característico el uso del teleobjetivo para captar escenas cotidianas sin que su presencia interfiera en ellas- para intercalar rápidamente entre ambos materiales.

"*El montaje a distancia le comunica a la estructura del film no la forma de una cadena de montaje habitual, ni la forma de un conjunto de diferentes cadenas, sino que crea en resumen una configuración circular o, más exactamente, una configuración esférica rotatoria*" Peleshyan (citado en Koza, 2011)

La atmósfera poética de las obras de Peleshyan parece buscar la esencia del ser humano a través del conjunto de sus obras realizando retratos emocionales y circunstanciales con una intención analítica dotada de una gran sensibilidad. El tratamiento de la realidad que realiza Peleshyan si bien se apoya en la veracidad fotográfica –huyendo de utilizar encuadres abiertos y descriptivos– altera esas realidades para dotarlas de la velocidad que destaca, potencia y da significado a la realidad retratado para completarla con información que transfiere la estética y la técnica empleada.

Figura 38. Fotograma de *Kyang,* Artavazd Peleshyan (1993).

[61] Véase el artículo de Sergio Becerra *La paradoja Pelechian. Artavazd Pelechian.* Recuperado de ERRATA, Revista de artes visuales en: http://revistaerrata.com/ediciones/errata-1-arte-y-archivos/la-paradoja-pelechian-artavazd-pelechian/

Si el uso en el cine documental de los diferentes planos de realidad construían el discurso, Peleshyan reformula el lenguaje para otorgar a cada plano secuencia de sus obras la categoría de ensayo en lugar de palabra, multiplicando metafóricamente sus posibilidades comunicativas.

En el caso de su film *Kyang* (1993) podemos observar cómo en seis minutos y treinta segundos el director nos narra un parto en cuya realización no se advierte argumento ni artificio alguno: mediante los primeros planos de la madre observamos cómo se acerca el momento del parto, sin que pierda un ápice de belleza, hasta dar a luz y mostrar cómo al recién nacido a quien terminan de limpiar con agua.

Figura 39. Fotograma de *Verj,* Artavazd Peleshyan (1994).

La intensidad de la banda sonora dota a las imágenes de dramatismo y fuerza en los momentos justos para suavizar los demás sin que reste credibilidad o ficcione la realidad con la que trabaja; trabaja con el sonido de la realidad, sin diálogos, al que complementa musicalmente. Esta técnica marca un hito en la edición del documental, ya que era una herramienta del cine narrativo, revolucionando el tratamiento de sonido que hasta entonces se basaba en la captación directa del sonido ambiental que se daba en la grabación. Peleshyan coincide con Vertov en la concepción de la pista sonora como agente importante en el relato audiovisual, no como agregado a la imagen. Asume las palabras de Vertov acerca de que con el sonido:

"…*surge una tercera obra, que no existe ni en el sonido ni en la imagen, que existe solamente en una interacción continua de la banda sonora y de la imagen […] como parte integral del material montado, el sonido pasa a formar parte de un todo que tiene significado sólo gracias a su reiteración a distancia*" (citado en Bustos García, s. f.),

La obra de Peleshyan rememora momentos del cine antropológico de Flaherty y de Murnau, reinterpretando el lenguaje del cine documental para dotarlo de la frescura de la voluntad descriptiva, de la interpretación de la realidad a retratar y la intención estética de la imagen y del sonido sin que el género se resintiera, muy al contrario, Peleshyan marca un camino a seguir a través del desarrollo lírico de la imagen y del sonido como no se había dado en la tradición documentalista.

3.7 Cine documental de nueva generación

Las técnicas digitales que tanta influencia tienen en el cine de ficción contemporáneo también están marcando pautas estéticas en el cine documental de la última década, expandiendo los límites estéticos tradicionales del género.

Si el cine documental representa con carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad, su estética ahora se vería enriquecida a través de herramientas que multiplican las posibilidades del vídeo a través de decenas de parámetros y de las posibilidades de integración de gráficos virtuales.

Adam Vidal (2011) establece en su artículo sobre las nuevas tendencias del documental cuatro tendencias formales que agrupan producciones documentales en función de la intervención tecnológica que las define. Vidal establece así las categorías de documental de *hypermontaje*, documental *pictoralista*, documental *collage* y el *documental animado*.

Vidal define el documental de *hypermontaje* como la técnica por la que el documental concentra gran cantidad de información en el tiempo y en el espacio, un tipo de montaje utilizado en el ámbito publicitario además de videoclips musicales. Ilustra el concepto con el film documental *No maps for these Territories* de Mark Neale (2000)[62] que desarrolla una reflexión sobre la evolución de la cultura occidental en el nuevo milenio realizada por el escritor de ficción William Gibson.

La obra se articula a partir de la entrevista al escritor realizada a través de una grabación en multicámara que, mediante un montaje frenético que busca crear asincronías visuales, muestra imágenes fragmentadas de ciudad con imágenes de la propia entrevista.

---

[62] *No maps for these Territories* de Mark Neale (2000). Tráiler disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=poQwVguZeBg

Figura 40. Cuatro fotogramas de *No maps for these Territories*, de Mark Neale (2000).

El documental *pictoralista* y el documental *collage* constituyen dos categorías influenciadas directamente por la fotografía, en el primer caso, y por la pintura en ambos. El movimiento pictoralista se da en la fotografía de finales del siglo XIX hasta el primer cuarto del siglo XX, y se basaba en la concepción del fotógrafo como artista-autor de creaciones fotográficas herederas de efectos pictóricos –veladuras, desenfoques, paisajes desvanecidos, referencias mitológicas, etc.– mediante el uso de filtros, pantallas y las manipulación del proceso de revelado de la imagen.

El documental *pictoralista* muestra un tratamiento clásico de desarrollo documental en contenido y códigos del lenguaje, con un uso libre del tempo interior del plano y de los tiempos del montaje además de una destacada manipulación del color y la textura del vídeo digital.

La manipulación digital de imagen en el documental pictoralista se centra en la alteración del color, textura, saturación, contraste, *blur*, desenfoque y grano entre otras, que acerca del documento real a la visión subjetiva del autor. Vidal propone el documental *Rize*, de David LaChapelle (2003), para ejemplificar el uso de los colores saturados digitalmente y la manipulación de las texturas que destacan, en este caso, el cuerpo de los bailarines mientras realizan frenéticos bailes urbanos.

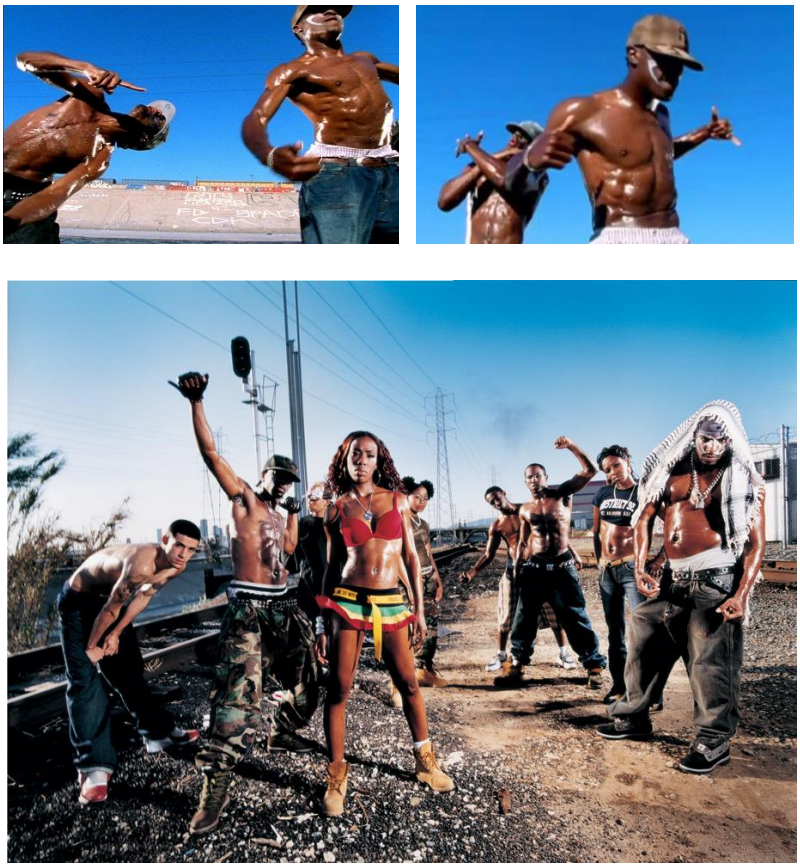


Figura 41. Tres fotogramas de *Rize*, de David LaChapelle (2003).

En cuanto a la tendencia del *documental collage* Vidal señala que si bien no es una técnica nueva, sí lo es la dimensión que está alcanzando ya que tradicionalmente el collage audiovisual se basaba en la combinación de fragmentos de películas, fotos y metraje de archivos que se reedita. Vidal afirma que aquí el collage;

"[…] adquiere otro alcance en la actualidad al mezclar diversos formatos, pero sobre todo, al mezclar diversas técnicas de representación y lenguajes en una misma obra documental" (Vidal, 2011)

Es fundamental entender que la técnica ha tomado una nueva dimensión con la globalización de la tecnología y la cultura cinematográfica; las nuevas obras de *documental collage* pueden producir revisiones de conceptos a nivel global o una revisión de una realidad desde múltiples puntos de vista. Vidal propone tres ejemplos clarificadores; *Bodysong* de Simon Pummel (2003), construye un testimonio de la naturaleza humana en cuatro etapas: nacimiento,

reproducción, sueños, muerte, a partir de imágenes de archivos de todo el mundo desde agencias de noticias, video aficionados o archivos médicos; *Perro negro* de Péter Forgács (2005) que reconstruye la realidad registrada por video aficionados españoles en los años 30 y 40 para aportar pasajes desconocidos de la guerra civil española; y *Life in a Day* de Kevin MacDonald (2011), un proyecto abierto a la participación a través de un proyecto en línea que permitía enviar las grabaciones personales realizadas el 24 de julio de cualquier persona en cualquier parte del mundo para conformar la cotidianidad global de la raza humana.

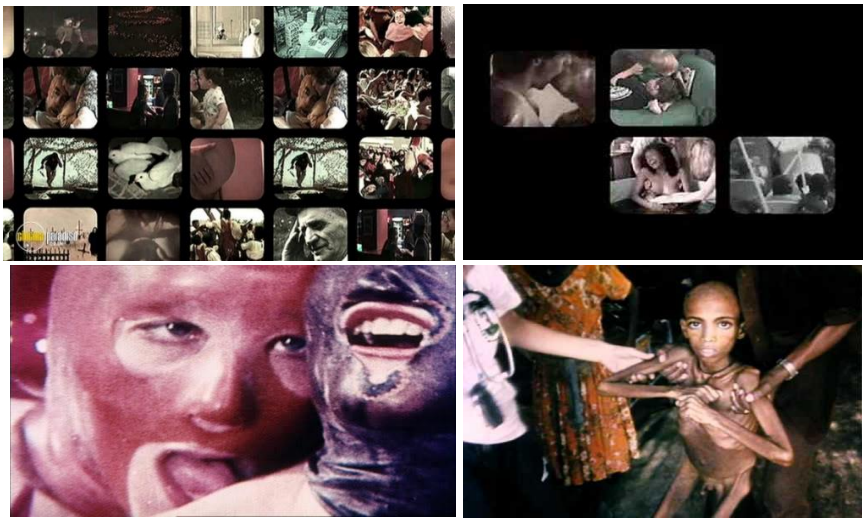


Figura 42. Cuatro fotogramas de *Bodysong*, de Simon Pummel (2003).

Figura 43. Cuatro fotogramas de *Life in a day*, de Kevin McDonald (2011).

En cuanto a la cuarta tendencia, el *documental animado*, Vidal reconoce la hibridación de dos naturalezas en principio contrapuestas como son las del cine documental tradicional y el cine de animación, pero con un valor añadido:

"[…] *en el caso del documental animado se integran técnicas y lenguajes de dos géneros tradicionalmente distintos, con lo cual se obtiene una nueva forma de representación audiovisual, que articula la intención de testimoniar algún aspecto real, pero a partir de una visualidad que no indica directamente a esa realidad, sino que la muestra a través de la subjetiva del creador*" (Vidal, 2011)

Los ejemplos que propone clarifican su planteamiento. La representación sujeta a la subjetividad para representar realidad, testimonios o pensamientos queda patente a través del ejemplo de *Ryan* de Chris Landreth (2004), que recupera de parte de la vida del animador canadiense Ryan Larkin mediante representación plástica del ente psicológico de cada uno de los personajes que aparecen en el cortometraje a través del imaginario de Larkin, afectado por sus adicciones. En *Waltz with Bashir* de Ari Folman (2008) nos encontramos ante un relato semibiográfico en el que el director reconstruye con recuerdos y conversaciones la guerra del Líbano de 1982.

El razonamiento que expone Vidal resulta demoledor en tanto que reconoce tanto los problemas como las posibilidades de la unión para incidir en la naturaleza del documental de animación. La voluntad creadora del director constituye el film, en tanto que desea hacer visible una realidad desconocida al gran público, en la misma dirección que defendía Breschand (2004) y Nicholls (1997) con una diferencia fundamental; a través de su subjetividad en detrimento de la objetividad. De este modo Vidal formula la condición imprescindible que sustenta la existencia del subgénero.

Figura 44. Fotograma de *Ryan*, de Chris Landreth (2011).

4. EL CINE DE ANIMACIÓN. ORÍGENES ARTÍSTICOS

4. El cine de animación. Orígenes artísticos

4.1 Protoanimación

La definición tradicional de cine es *imagen en movimiento* o literalmente, *escritura en movimiento* si tenemos en cuenta las raíces etimológicas –la raíz de *cinematografía* proviene de dos palabras griegas; por un lado κινή (kiné), que significa *movimiento* y por otro de γραφός (grafós)–, aunque la naturaleza del cine de animación incide más en la naturaleza de las imágenes –pudiendo ser desde fotografías, recortes o dibujos, a composiciones realizadas con arena, agujas, impresiones o digitalizaciones– que componen ese movimiento –gracias a variaciones entre esas imágenes en perspectiva, forma, color, intensidad, definición, posición, escala o rotación– que se ordenan en el tiempo a razón de veinticuatro fotogramas por segundo. Toda producción animada tiene en común dos cualidades básicas; riqueza visual y dinamismo.

El cine de animación se orienta desde sus inicios a contenidos relacionados con el entrenamiento y la fantasía. Este principio está íntimamente relacionado con la dimensión del cine como espectáculo y como industria. La producción de obras de animación –especialmente en formatos de largometraje- conlleva procesos más extensos y costosos que aquellos que pueden encontrarse en el cine de acción real. La inversión del cine de animación conlleva una rentabilización por parte de los estudios, principio que lleva a la explotación comercial de personajes animados que funcionaban en taquilla, especialmente de dibujos animados.

El cine de animación descubre nuevos caminos a medida que va desarrollándose en técnica y tecnología, aunque pueden establecerse cuatro grandes grupos de técnicas, cuya variación plantea los distintos pasos desde la creación a partir de la realidad hasta la creación desde la virtualidad:

a) En un primer grupo se encuentran las técnicas de base real y que son variaciones experimentales de la práctica cinematográfica, básicamente se parte de la manipulación del método de filmación: *cinemagrafía, stopmotion, pixilation, puppet animation y claymation.*

b) En un segundo grupo se encuentra una técnica con su planteamiento de procesos, basándose en la interpretación de materiales de filmación para generar contenidos nuevos gracias a la intervención artística: *rotoscopia*.

c) En el tercer grupo se encuentran las técnicas basadas en la creación de nuevos materiales a través de la artesanía y la intervención directa, en una progresión desde la filmación de la manipulación de materiales hasta la creación directa: *experimental (desde dibujo sobre película, animación con arena, pintura en vidrio hasta la pantalla de agujas –pinscreen-), cut-out, siluetas y dibujos animados.*

d) En el cuarto grupo se encuentran las técnicas basadas en la creación de nuevos materiales a través de herramientas informáticas y técnicas digitales generalmente denominadas como *animación CGI* –siglas anglosajonas para Imágenes Generadas por Ordenador: *squigglevision* (una traslación digital del dibujo con pequeñas vibraciones en contornos, característico por su naturaleza artesanal hasta la implantación de los registros), *cut-out digital*, *animación vectorial, y animación 3D; que se divide en MoCap* (técnicas de captura de movimiento a actores y aplicadas a personajes en 3D), *Skeletal* (animación a través de los desplazamientos de las distintas partes de los esqueletos de personajes) y *Morph target* (la animación digital basada en fotogramas clave).

La Historia de la animación se ha visto nutrida en gran parte por la técnica de dibujos animados. Esta técnica que actualmente ha decaído en número de producciones –debido principalmente a los costes y los tiempos de realización– tiene sin embargo su propia historia y estéticas. Los primeros antecedentes se encuentran en los primeros experimentos ópticos de imágenes y movimiento, prueba de la teoría sobre la persistencia de la visión que enunció Peter M. Roget en 1924, mediante la cual se explica la mecánica de percepción del espectador: la yuxtaposición consecutiva de imágenes a determinadas velocidades medidas en segundos generan una respuesta en el cerebro mediante la cual éste entiende que están relacionadas entre sí generando una ilusión de continuidad (Puyal, 2013).

También encontramos líneas de producción vinculadas con la realidad de modos diferentes. Desde las técnicas que parten o se basan en el tratamiento de la imagen real, que la manipulan y que crean nuevas formas a partir de ella, hasta artistas y animadores que trabajador ambos campos y los relacionaron de un modo u otro.

Actualmente se da una tendencia en cine de animación, desvinculada a la producción de determinados estudios y deslocalizada geográficamente, en la que la animación cada vez mira más hacia la realidad, en en un sentido filosófico más cercano al cine documental que al cine de ficción, produciéndose una paradoja en la que las obras de ficción –a nivel plástico, estético- hablan, investigan y presentan fragmentos de realidad histórica.

El cine de animación se formula como género de creación cinematográfica debido a sus técnicas y estéticas, a diferencia de otros géneros cuyas denominaciones dependen de sus diferentes bases temáticas. La animación como forma de cine mantiene, sin embargo, una distancia considerable con otros géneros en cuanto a la forma y planteamiento de su creación: debido a ello, algunos críticos estiman diferenciar el cine de animación de otras formas de cine que se engloban como cine de acción real.

Si en el cine tradicional se obtiene el material fílmico mediante un proceso de exposición lumínica de la escena frente a la cámara y la película para su registro. Cabe mencionar que el registro profílmico[63] se rige bajo los mismos principios que registran una imagen en película fotográfica, relacionados principalmente con la sensibilidad de la película, con unas condiciones lumínicas determinadas y los tiempos de exposición

En el cine de animación se plantea un proceso más cercano a las artes gráficas y la ilustración; un proceso fílmico de construcción visual que es generado por el animador. Aquí se encuentra la diferencia fundamental que desencadena las características del cine de acción real, como medio reproductor de iconos de información indexada, y del cine de animación, como medio reproductor de representaciones icónicas. Lo que en palabras de Pamela Gionco plantea "*dos caminos semióticos*":

"[…] mientras el cine fotográfico se presenta como un signo ícono indicial, en virtud de las relaciones de semejanza y contigüidad física con aquello que representa, la animación, cualquiera sea su técnica, se articula en base a símbolos icónicos, en tanto representaciones visuales basadas en la similitud y la convención de uso en relación con aquello que representan" (Gionco, 2012)

Esta diferenciación radica en la capacidad del cine de acción real para captar la realidad, aunque actualmente es muy discutible atribuir veracidad a los elementos profílmicos con motivo del nivel de trucaje y postproducción del cine contemporáneo, mientras que por otro lado, el cine de animación posee una capacidad innata para representar distintas realidades. Es pertinente mencionar que ambas formas de cine se atienen al lenguaje cinematográfico, comparten reglas de composición, montaje y diégesis, aunque parten de distintas fuentes de creación. Gerald Prince en *A Dictionary of Narratology* (University of Nebraska Press, 2003) define *diégesis* como el mundo

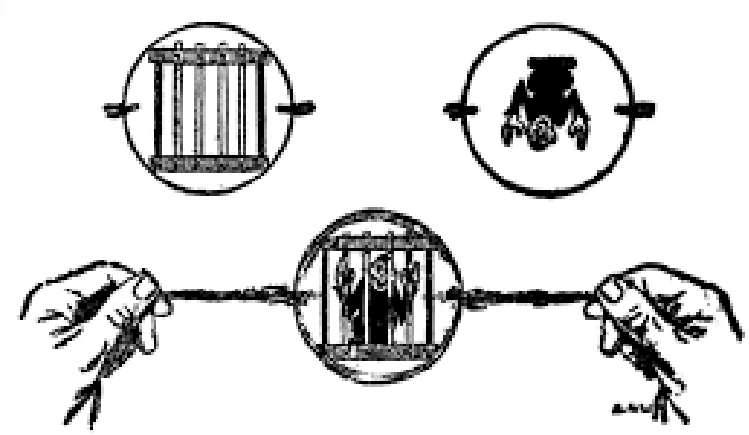
---

[63] El registro *profílmico* se rige bajo los mismos principios que registran una imagen en película fotográfica, relacionados principalmente con la sensibilidad de la película, con unas condiciones lumínicas determinadas y los tiempos de exposición.

(ficticio) en el que ocurren las situaciones o eventos que se cuentan por el narrador (explícito o implícito), quien se encarga de presentar al espectador las acciones y pensamientos de los personajes en tres ejes de acción; espacio, tiempo y personajes.

El cine de animación aprovecha también, como el cine de acción real, los avances técnicos que dan origen al cinematográfico en el siglo XIX.

Como desencadenante de hechos posteriores, se debe citar la publicación *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* en 1824 de Peter Mark Roget, examinador de fisiología en la Universidad de Londres, que recoge el estudio tecnológico definitorio sobre el funcionamiento de la retina del ojo humano planteando que la sucesión de imágenes, a una velocidad superior a ocho por segundo, generan una ilusión de movimiento gracias a la *memoria temporal* de la retina; esta teoría plantea que "*una imagen persiste un momento en la retina después de haber desparecido del campo visual*"[64], lo que dará origen a cincuenta años de investigaciones complementarias, aunque la persistencia de la retina fue un fenómeno observado por primera vez por el poeta Lucrecio en *De rerum natura* (65 a.C.), que fue demostrada con el giro de un fósforo el matemático Patrick D'Arcy en 1765 y definida por Peter Mark Roget en 1824.



THE THAUMATROPE.

Above: How the designs of the two sides are placed with respect to each other.
Below: The combined image when the thaumatrope is twirled.

Figura 45. Detalle de la patente del *Thaumatrope,* de John A. Paris (1825).

[64] La persistencia de la retina fue un fenómeno observado por primera vez por el poeta Lucrecio en *De rerum natura* (65 a.C.), fue demostrada con el giro de un fósforo el matemático Patrick D'Arcy en 1765 y fue definida por Peter Mark Roget en 1824. Véase: http://www.editando.cl/2012/06/100-ideas-que-cambiaron-el-cine-la-persistencia-retiniana.html

En años inmediatamente posteriores a la publicación de Roget se encuentran dos inventos que reflexionaron sobre la aplicación de esta teoría, de construyendo un movimiento en fases para que, con un movimiento cíclico, el ojo reconstruya ese mismo movimiento. En este sentido encontramos el prototipo de *taumatropo* que fabricó en 1825 el físico John A. Paris y el prototipo de juguete óptico, el *phenakistiscopio*, por el científico Joseph Plateau en 1832.

Figura 46. Phenakistiscope, de Joseph Plateau (1832).

El primer avance técnico que apadrina al cine de animación tal y como hoy se conoce, viene de la mano de Émile Reynaud. En este sentido, Giannalberto Bendazzi (2003) apunta la motivación de Reynaud y la sitúa en 1872: "*Reynaud leyó un ejemplar de la revista La Nature que ilustraba los últimos hallazgos en la reproducción óptica del movimiento. Combinando experiencia e ingenio, construyó un artefacto que denominó praxinoscopio*" (Bendazzi, 2003, p. 5).

Reynaud otorgó a su prototipo una cierta mecanización –a través de un pivote para su giro y un enmascaramiento de la secuencia a observar– que innovó en los juguetes ópticos y le llevaría a recibir una mención de honor en la Exposición Universal de París en 1878 (Rodríguez Bermúdez, 2007, p. 50).

Varias modificaciones y patentes después, en enero de 1889 se registra el *Théâtre Optique* con el número de patente 194.482, que partía con diversas modificaciones del praxinoscopio original inventado por Reynaud.

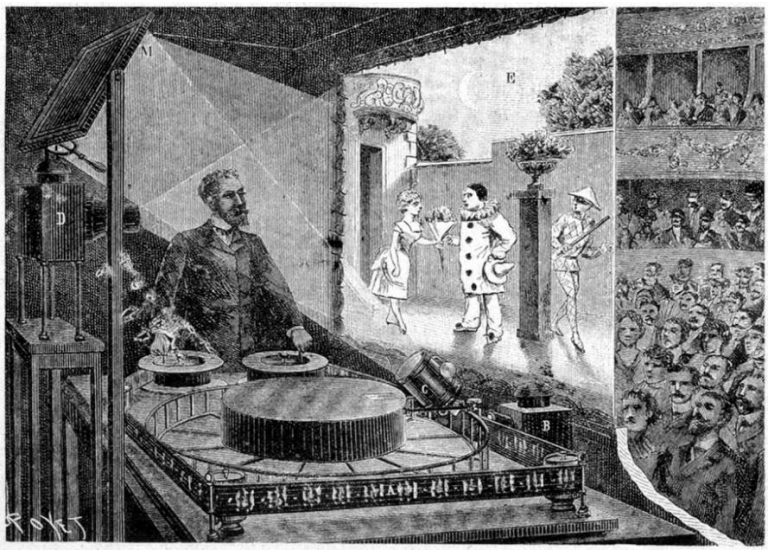


Figura 47. Grabado del *Théâtre Optique,* de Émile Reynaud (1832).

Reynaud consigue proyectar la imagen en pantalla grande mediante espejos, de las secuencias que había preparado en una tira que giraba sobre un cilindro. Curiosamente, la proyección animada se realizaba mediante este proceso mientras que el fondo, estático, era proyectado de forma independiente tal y como se proyecta una diapositiva:

"El aparato está diseñado para crear la ilusión de movimiento, que ya no se limita a la repetición de las mismas imágenes cada vez que se hace girar el instrumento, como ocurría con los aparatos anteriores; por el contrario, su longitud y variedad indefinidas producen auténticas escenas animadas sin límite de duración" Émile Reynaud (citado en Bendazzi, 2003, p. 7)

Sin duda el invento de Reynaud propuso un nuevo escenario en animación, un nuevo espacio que dejaba atrás los juguetes ópticos y la limitación de los bucles de repetición de movimientos y gestos, para ofrecer las posibilidades de la animación con libertad de tiempo y por tanto, de narración, contexto y expresión. Al margen de los hallazgos, resulta muy llamativo que Reynaud, antiguo fotógrafo, no utilizara fotografías en sus producciones artísticas en movimiento en favor de la expresión gráfica; éste fue el motivo que lo convirtió en un verdadero virtuoso del retoque de negativos a nivel gráfico y pictórico. No sería hasta finales de siglo cuando Reynaud,

en un intento por agilizar los tiempos de producción y poder competir con el cine de acción real, comienza a utilizar fotografías como base de su producción –entre otros, a los cómicos Footit y Chocolat haciendo sketches en *Guillaume Tell* de 1986, o al actor Gallipaux en *Le premier cigare* de 1897–, pero siempre con intervención gráfica en cada una de ellas, para competir con el exitoso *Cinematógrafo Lumiére* principalmente, competencia que acabaría por arruinarle en 1910 y condenarlo al olvido[65].

Del cine de acción real se derivó una invención liberaría los procesos de animación en la fase de exposición a la película, entendiendo el avance que supuso el hecho de que Alfred Clark descubriera en 1895, George Méliès un año después, que la manivela de la cámara cinematográfica podía detenerse y reanudar la filmación sin que ésta se viera dañada[66], pudiendo obtener de este modo el primer efecto de trucaje que supone la semilla de los posteriores efectos especiales conocidos como *stop trick* y *stop motion*.

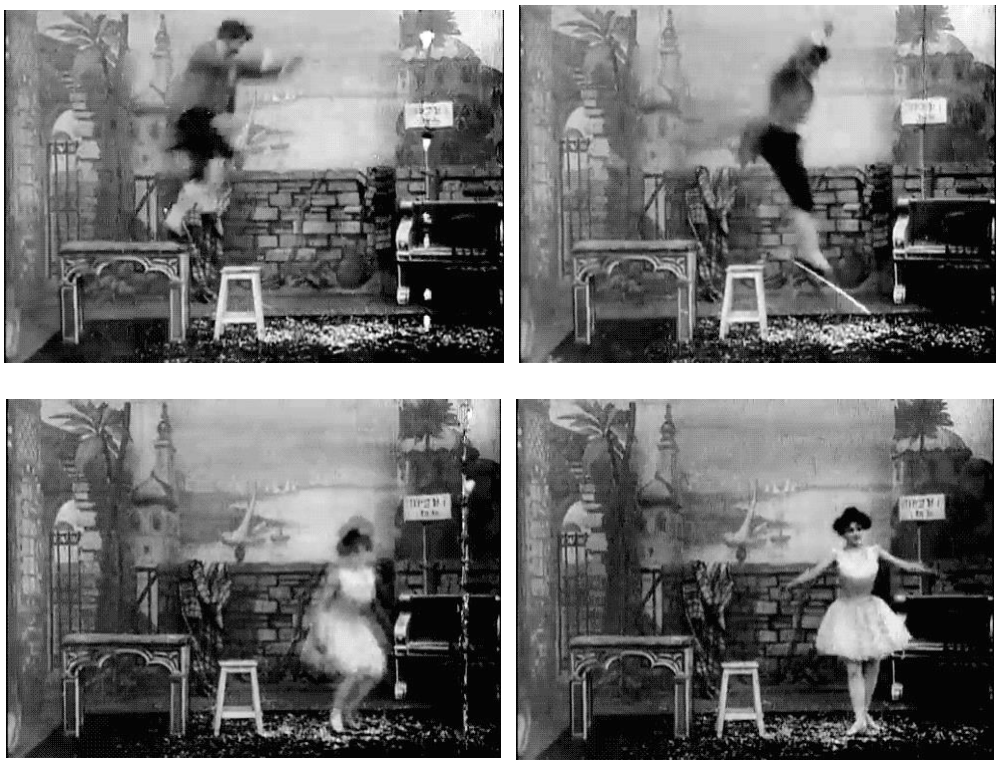


Figura 48. Secuencia *stop trick* de cuatro fotogramas consecutivos.

[65] Véase: http://www.brianlemay.com/History/1870-1879/1877/1877.html
[66] Véase: http://www.entertainmentscene360.com/index.php/the-history-of-special-effects-in-fantasy-films-2-27946/

El *stop trick* es un efecto o trucaje que consiste en cambiar o desplazar objetos o personajes mediante la detención de la filmación y posterior reanudación. Un ejemplo muy claro lo encontramos en muchas de las obras de Georges Méliès o Segundo de Chomón, en las que una columna de humo precedía la aparición de un mago. El *stop motion* es una técnica de animación de objetos animados a través de series de fotografías que articulan los movimientos de esos objetivos y que, reproducidos cinematográficamente, proyectan movimientos muy característicos por sus ritmos y secuencialización.

Este descubrimiento trae ejemplos como *The Execution of Mary, Queen of Scots* de Alfred Clark (1895) –con la sustitución de la actriz por una marioneta en el momento de la decapitación–, *La casa encantada* y *El hotel eléctrico* de 1906 y 1908 por Segundo de Chomón –de los primeros ejemplos de stop motion-, *El sueño de un astrónomo* de Georges Méliès en 1898 –stop trick en apariciones y desapariciones aparentemente mágicas-, *Sherlock Holmes Baffled* de Arthur Marvin de 1900 –stop trick en apariciones y desapariciones del ladrón[67].

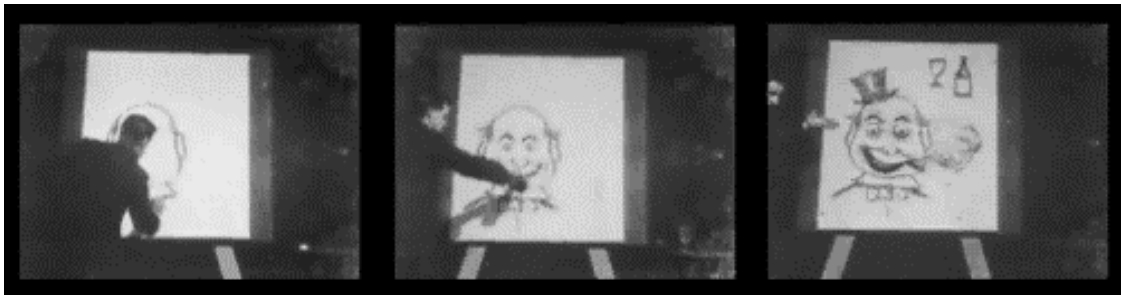


Figura 49. Secuencia de *The Enchanted Drawing* de James Stuart Blackton (1900).

The Enchanted Drawing de James Stuart Blackton (1900) es uno de los primeros ejemplos en relación con la animación, por plantear la formación de una caricatura, aunque no deja de ser la filmación de un dibujante realizando un dibujo –por momentos el proceso de dibujo se acelera aún más y acaban apareciendo elementos de la caricatura como si se tratara de un stop trick-. Otro ejemplo primerizo en utilización de stop motion es *Matches: An Appel* de Arthur Melbourne Cooper (1899)[68] en el que la animación participa por primera vez como base de creación de un video publicitario. El cortometraje para la venta de cerrillas de Melbourne Cooper se le atribuye

[67] Véase: http://fxenelcine.blogspot.com.es/2012/11/mas-de-un-siglo-con-efectos-especiales.html
[68] Disponible on-line en: http://youtu.be/rYDmH2B9XJw

1899 como fecha de creación estimada, con el objetivo de animar a los ciudadanos londinenses a donar cerillas para los soldados ingleses destinados en Sudáfrica durante la guerra de los Boers (Bendazzi, 2003, pág. 9).

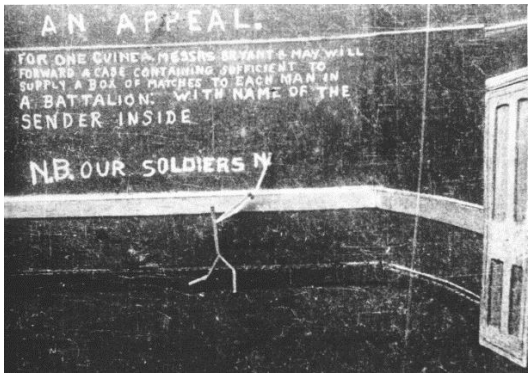


Figura 50. Fotograma de *Matches: An Appel* de A. Melbourne Cooper (1899).

La obra *Humorous Phases of Funny Faces* de James Stuart Blackton en 1906 inaugura una nueva fase de producción; muestra gestos animados de caricaturas y movimientos en personajes sin que el dibujante o autor aparezca de forma explícita, a diferencia de su obra de 1900.

Un año después estrena *The Haunted Hotel* que, sin ser una de sus mejores obras, es la que más éxito comercial alcanza y genera más imitaciones, y es que esta película filmada fotograma a fotograma suscitó el interés de Émile Cohl entre otros, quien lograría llevar la animación a un nuevo nivel de calidad.

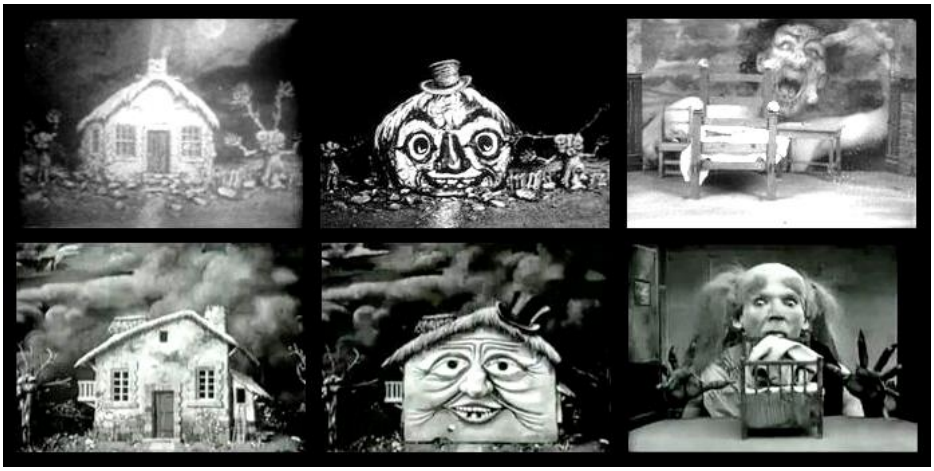


Figura 51. Comparativa entre *The Haunted Hotel* de Blackton (1907), arriba, y *La Maison ensorcelée* (1908) de Segundo de Chomón, abajo.

4.2 Émile Cohl y George Méliès

Es difícil entender el cine de animación actual sin la aportación de los dibujos animados de Émile Cohl y las películas fantásticas de George Méliès. Cohl otorga al cortometraje de animación una aportación estética singular, ya que sus obras plantean un recorrido dramático con un estándar estético inédito hasta el momento; otorga al cortometraje de dibujos animados un cierto formato como obra. Por su parte Méliès produce cine de acción real, y aunque su producción no es animación como tal, si propone visualmente elementos y características que absorberá el cine de animación posterior, en un primer ensayo de un tipo de cine que en el futuro sería posible gracias a los avances tecnológicos pero que en su época Méliès hace posible con la imaginación y la inventiva.

La relación entre el cine y Émile Cohl –originariamente Émile Courtet– comienza en 1907, cuando Cohl acude a la oficina de Gaumont a exigir una compensación por la publicación de una viñeta plagiada. Gaumont contrata a Cohl para su departamento de trucos cinematográficos, ya que Cohl se había formado como fotógrafo y dibujante, además de ayudante de mago, caricaturista y había estrenado comedias ligeras en teatros de los bulevares.

En este contexto Cohl asiste a una de las proyecciones de *The Haunted Hotel* de Blackton. La obra provoca conmoción ante la técnica y se cree que el único que descifró el proceso de creación fue Cohl (Bendazzi, 2003, p.11).

Tras varios meses de experimentos Cohl estrena la que es reconocida como la primera película de animación francesa, *Fantasmagorie* en agosto de 1908[69], un cortometraje de poco más de un minuto en el que los dibujos y el propio dibujante son protagonistas; esta obra supone una mejora cualitativa de la animación con respecto a la obra de Blackton, pero hay otra elemento a destacar, y es si Blackton siempre mantenía un anclaje de verosimilitud, incorporando objetos o escenarios reales, Cohl plantea el medio gráfico de forma libre, con dibujos y movimientos reaccionando entre sí sin buscar reacciones realistas o recorridos creíbles. *Fantasmagorie* es la obra más recordada de Cohl por su calidad y por la capacidad de inspirar a muchos otros artistas, y en

[69] Véase: http://www.alpoma.net/tecob/?p=3138

lo personal supone un cambio profesional a Cohl con un contrato para desarrollar nuevas películas (*Le cauchemar de Fantoche* de 1908 o *Les joyeux microbes* de 1909).

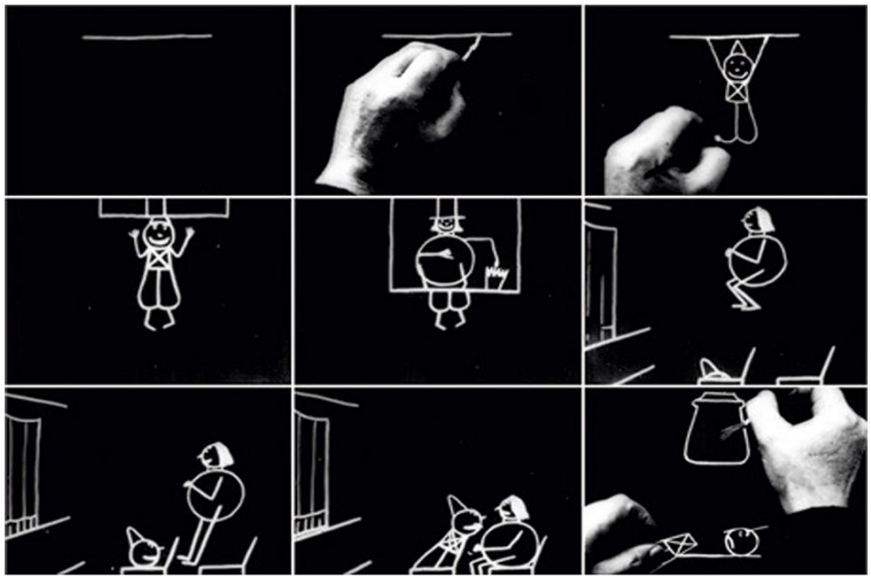


Figura 52. Fotogramas de Fantasmagorie de Émile Cohl (1908).

Cohl trabaja para *Pathé* en 1910 y pasa a la productora *Éclair* en 1912, trasladándose desde Francia a Estados Unidos, donde se ocuparía de animar a un personaje cómico del historietista George McManus conocido como Snookums, en una serie que Bendazzi plantea como "*una serie que debería considerarse una de las más destacadas de los primeros tiempos de la animación*" (Bendazzi, 2003, p. 11).

Esta época marca el comienzo del declive creativo de Cohl, que descubre la influencia de los productores y la exigencia hollywoodiense en la producción cinematográfica. La libertad creativa y plástica que queda patente en su primera etapa pasa a la historia de la animación, recordado por la huella de estilo de una suerte de temprano surrealismo narrativo.

Si para Cohl es fundamental presenciar la proyección de Blackton, para Georges Méliès es la sesión del 28 de diciembre de 1895 en la que proyectan los hermanos Lumiére. A partir de ese momento Méliès comienza a dirigir y producir películas liderando la creación cinematográfica durante la siguiente década bajo la bandera de la imaginación.

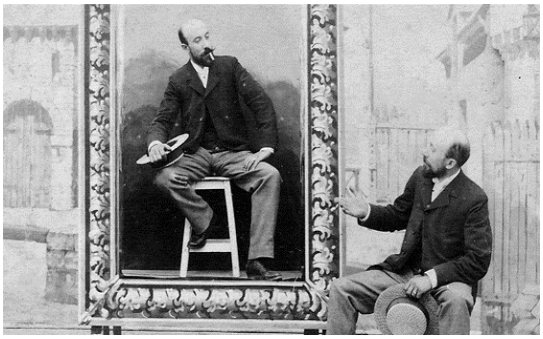
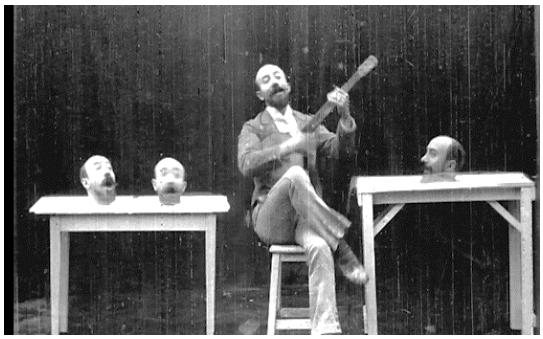



Figura 53. Fotogramas representativos del cine de acción real de Méliès.

George Méliès desarrolla un cine de acción real alejado de la realidad no sólo en sus historias; en esta etapa del Cine la inmensa mayoría de la producción estaba destinada a pequeños retratos de lo cotidiano y lo social, con algún pequeño intento cómico, pero siempre en un marco de naturalidad.

Méliès sin embargo apuesta por historias fantásticas que envuelve en escenarios pintados con trazo expresivo, maquillajes exagerados y vestuarios pintorescos, aunque finalmente lo más llamativo del conjunto fueran los trucajes y efectos especiales que empleaba. Este extraño cine tenía un ritmo acelerado de una estética plástica que alcanzaba la expectación de las animaciones de Blackton primero y Cohl después, incluso con más éxito, con puntos comunes como el punto de vista de la cámara –en los tres autores utilizaban la cámara como registrador inmóvil, obligado en los casos de animación, y decisión en el caso de Méliès– y proponía unos escenarios bidimensionales –extendidos en uso hasta nuestros días en el cine de animación no tridimensional– por los que los actores se desplazaban de una forma irreal o forman parte de ellos gracias a su vestuario, algo similar en animación cuando los personajes no se integran con los fondos en sus movimientos.

El cine de Méliès anticipaba de algún modo el cine de animación posterior, un cine acelerado, evocador, dinámico y predominantemente estético, lo que en palabras de Bendazzi se acerca en cierto sentido a la animación "*al contemplar las películas de Méliès en la actualidad, se tiene la sensación de estar viendo cine animado… sin animación*" (2003, p.12)

4.3 La eclosión de la animación cinematográfica. Nueva York y la industria

Cuando Émile Cohl viaja a Estados Unidos contratado por la productora Éclair en 1912 se encuentra un escenario creativo muy diferente del vivido en Francia. A pesar de que el ambiente social norteamericano de aquel entonces responde mejor al cine de acción real en los teatros, los estudios y las productoras apuestan por la producción de animación.

Nueva York se descubre como el centro de producción de dibujos animados al aglutinar a los estudios más productivos y los sistemas de producción con el mejor precio calidad.

A propósito del ambiente de creación de esta época, en *Arbre genéalogique des origines et de l'âge d'or du dessin animé américain* de 1967 André Martin escribe:

"A partir de 1913, el cine de animación norteamericano puede compararse con un recipiente en ebullición. Todos los movimientos son simultáneos y las influencias innumerables. Los directores y animadores saltan como pulgas de un estudio a otro, de Nueva York a Hollywood. Los productores pueden participar en varios trabajos simultáneamente, y películas de la misma serie pueden pasar por distintos distribuidores" (citado en Bendazzi, 2003, p. 17)

El nivel de producción norteamericano, en volumen de obras y velocidad, responde a la influencia de la industria incipiente que se establecería en los años venideros a partir de un modelo de negocio que se mantiene actualmente.

Teniendo en cuenta el volumen de producciones que iban en aumento a medida que el público se interesaba en la animación, y el intercambio de animadores entre los estudios, los diferentes estilos eran a menudo copiados y pocas obras acababan teniendo trascendencia en la prensa escrita de la época. A pesar de que muchos originales se perdieron sí que se destacan algunos autores que marcan un estilo propio.

4.3.1 Winsor McCay

Winsor McCay tiene un nombre propio en el cine de animación, al que llega con la experiencia de caricaturista e historietista, autor de un personajes y series como: *Dull Care, Poor Jake, The Man from Montclair, The Faithful Employee, Mr. Bosh, A Pilgrim's Progress, Midsummer Daydreams y It's Nice to be Married*, trabajos supervisados por el editor James Gordon Bennett para el popular diario *New York Herald*. Pero sería en el año 1905 cuando creó a su personaje más célebre *Little Nemo* (Cepriá, 2008)

Figura 54. Dibujo a tinta de Little Nemo, Winsor McCay.

McCay es considerado el primer *artista* del cine de animación. La primera obra animada de McCay tiene su origen en las sesiones que realizaba de dibujo en vivo, *The Seven Age of Man*, en las que dibujaba siete retratos sobre los que continuaba dibujando para modificar los rostros y envejecerlos. Bendazzi (2003) apunta a que realizó la película para incluirla en uno de sus actuaciones tras el desafío de unos amigos de filmar los dibujos que creaba. De este modo McCay rodó *Little Nemo* –que por entonces ya era una historieta popular entre los lectores del *New York Herald*– con las indicaciones de Blackton. Finalmente en 1911 McCay proyecta su cortometraje en sus actuaciones a la vez que en las salas de proyección. Little Nemo fue distribuida por Vitagraph, la productora de Blackton, con imágenes del propio McCay trabajando en su obra.

Figura 55. Dos fotogramas coloreados de Little Nemo, Winsor McCay (1911).

Lo cierto es que esta primera película de animación de McCay carece de argumento o de principio narrativo, y plantea un ejercicio de experimentación con personajes en ciclos y movimientos dinámicos que mantienen, en parte, el camino recorrido por Blackton o Cohl. Sin embargo McCay concibe su siguiente obra con un principio narrativo que plantea un desarrollo con una evolución dramática; *The Story of a Mosquito* también conocida como *How a Mosquito Operates*, de 1912[70], en la que en tono de humor irónico, presenta a un mosquito con chistera impaciente por succionar la sangre de un hombre ebrio, lo que llevará al mosquito a reventar en el final de la obra. A nivel técnico esta obra mantiene el movimiento fluido y elegante que ya exhibía Little Nemo, característica del cine de McCay por otra parte debido a que él mismo se encarga –como productor– de los materiales y no escatimaba en volumen de dibujos, con trazos de perfil grueso y simplificación de detalles característicos del *art-noveau* pero adaptados a la grafía que McCay había adquirido con su trayectoria profesional.

Dos años después del cortometraje del mosquito, McCay estrena la obra en Chicago la que se le recuerda; *Gertie the dinosaur* (1914). La proyección de la obra se complementaba con una aparente interacción entre el propio McCay y *Gertie*, que reaccionaba a las instrucciones del dibujante a través de un discurso perfectamente sincronizado. En línea con sus anteriores trabajos, *Gertie* mantiene el nivel de dibujo aportando además una personalidad al ritmo y al trazo: *Gertie* come, bebe, juega, llora y baila. La obra trasciende la proyección y sorprende por su originalidad aunque por otro lado, pueden adivinarse en ella los ejercicios 'en vivo' que McCay realizaba con caricaturas y retratos en el concepto de espectáculo, pero no obstante *Gertie* supone un salto

[70] *How a Mosquito Operates* de Winsor McCay (1912), disponible on-line en: http://youtu.be/yvzAJouHh7k

cualitativo en su línea y en la producción de animación de la época. A propósito de *Gertie the dinosaur* Émile Cohl escribe una carta sobre la obra y las sensaciones que despierta en una crónica recuperada por Bendazzi:

"El actor principal, y tal vez el único actor, era un animal prehistórico… McCay permanecía de pie, con elegancia, delante de la pantalla, armado con un látigo. Pronunciaba un breve discurso y después, volviéndose hacia la pantalla como un domador, llamaba al animal. [Gertie] salía de entre las rocas, y en ese momento, comenzaba una exhibición de enorme calidad…" (2003, p. 18)

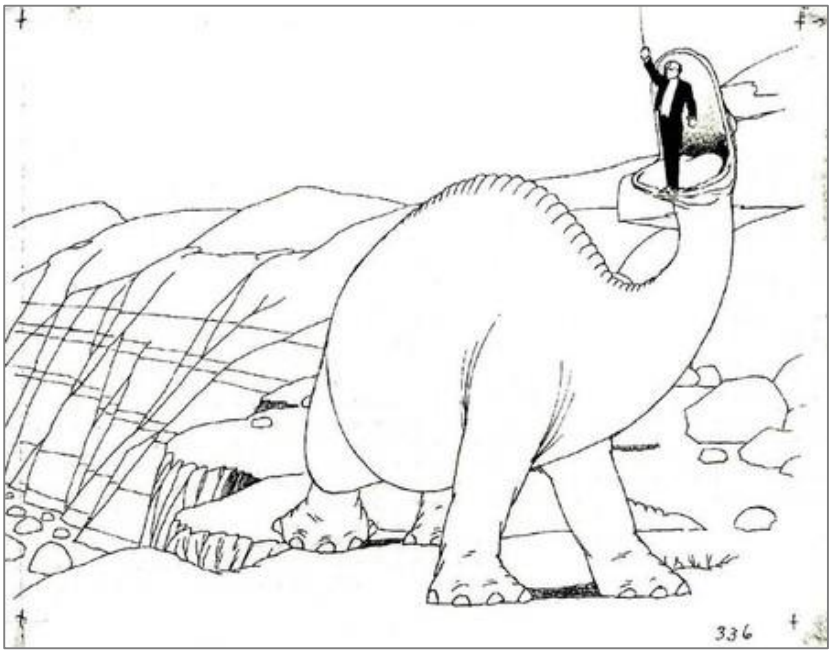


Figura 56. Dibujo original 336 de Gertie the Dinosaur, Winsor McCay (1914).

Winsor McCay realizaría otra película animada cuatro años después, una obra de diez minutos completamente dibujada que muestra un episodio bélico que resultaría vital en su tiempo ya que influyó en la opinión público norteamericana. La película, *The Sinking of Lusitania* (1918)[71] es considerada como la primera obra de animación sobre un acontecimiento histórico de una manera fiel y realista –será analizada con detenimiento en esta tesis-. McCay aún realizaría algunas obras más antes de abandonar la animación y dedicarse en exclusiva a las ilustraciones en el año

[71] Ficha y película descargable, disponible on-line en: https://archive.org/details/Sinking_of_the_Lusitania

1934, las más destacables pertenecen a la serie *Dreams of a Rarebit Friend*, especialmente *Bug Vaudeville* de 1921, aunque siempre mostró su satisfacción por sus cortometrajes de animación. Es importante recuperar un detalle sobre el abandono de la animación por McCay, motivo que también supuso una fuente de desánimo para Émile Cohl, y es que McCay afirma en una reunión con animadores en Nueva York en 1920:

"La animación debe ser un arte. Así es como yo la he concebido […] Pero veo que vosotros la estáis convirtiendo en un negocio… no un arte, sino un comercio… mala suerte" Winsor McCay (citado en Bendazzi, 2003, p.19)

4.3.2 Raoul Barré

En 1914 Raoul Barré y William C. Nolan fundan su propia productora de animación bajo el nombre *Barré Studios* en Nueva York, aunque publican los primeros cortometrajes bajo el nombre de *Advertising Cartoons* entre 1912 y 1913 (Lenburg, 2006, p. 22).

Barré Studios es empresa en la que trabajaran más tarde animadores de la talla de Frank Moser o Pat Sullivan, creador y animador del célebre *Felix The Cat*. Barré llega a la animación desde la pintura y si bien destaca como productor, sus trabajos de animación se caracterizan por un dibujo tosco y esquemático, a menudo con trazo abierto y personajes simplificados. A pesar de ello, Barré aporta dos avances técnicos que resultarían fundamentales en la producción de dibujos animados durante años[72].

En primer lugar Barré propone un sistema de dibujo basado en la perforación del papel de dibujo o acetato, para eliminar problemas de registro. Estas imprecisiones producen una vibración constante en el dibujo que logra depurarse con este método. El segundo avance técnico obra de Barré, es el sistema conocido como *slash and tear technique* (Lenburg, 2006, p. 22), mediante el cual los animadores ahorraban muchas horas de trabajo en el dibujo de fondos.

En la técnica *slash* se dibujan los fondos con reservas en blanco para el desarrollo del movimiento del personaje, su recorrido, que se añadiría posteriormente a través de recortes de papel –para cada momento de la secuencia– que se superponían al fondo de manera individual para su filmación.

Barré abandona la producción en 1919 tras unos problemas profesionales con su colaborador para dedicarse a la pintura, con la excepción de la animación de unos episodios de *Felix The Cat* entre 1926 y 1927 bajo la dirección de Pat Sullivan.

---

[72] Véase: http://www.brianlemay.com/History/timeline1911-1920.html

Figura 57. Fotograma de Cartoons on tour, Raoul Barré (1915).

4.3.3 Randolph Bray

En contraposición al desánimo que Émile Cohl y Winsor McCay sintieron por la maquinaria productiva animada que se gestaba en Nueva York, semilla de lo que estaría por llegar en Hollywood, aparece un animador primero, empresario productor después, que se convierte en una personalidad influyente de la época, John Randolph Bray.

El mayor logro de Bray es que propone un nuevo sistema de producción, compartimentado en departamentos, que será adoptado como método estandarizado hasta nuestros días.

Bray llega a Nueva York entre 1906 y 1907 como caricaturista e ilustrador y se acerca al cine de animación intentando emular el éxito de McCay, aunque a diferencia de éste, Bray concibe el cine de animación como negocio. Buscando mejorar el rendimiento, la competencia y los costes, Bray trabaja para racionalizar el trabajo y así mejorar los tiempos de producción.

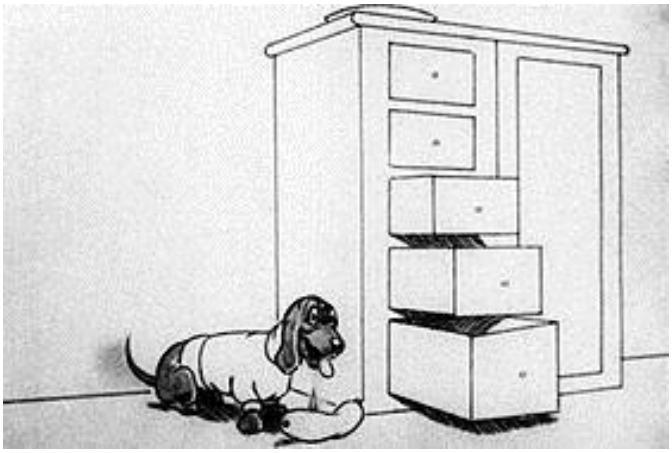


Figura 58. Fotograma de The Dachsund and the Sausage, Randolph Bray (1913).

Su primer trabajo recibe el título de *The Artist's Dreams* o *The Dachsund and the Sausage* (1913)[73] y plantea la historia de un dibujo que parece cobrar vida cuando su dibujante no está. El dibujo es un perro salchicha que come salchichas hasta estallar, en un guiño al mosquito de McCay.

---

[73] *The Artist's Dreams* o *The Dachsund and the Sausage* (1913) de Randoplh Bray. Recuperado en: http://youtu.be/1DFgvqA1eCw

Lo más interesante de este cortometraje es que por primera vez en animación, Bray introduce los fondos por estampación en lugar de dibujarlo en cada fotograma. La casualidad quiso que un importante crítico internacional llamado Charles Pathé viera la película en Nueva York; ante la buena opinión recibida, Pathé firma un contrato de seis películas con Bray.

Bray Studios nace con el objetivo de mejorar la competencia y mantener una producción continua de obras de animación, y encuentra una vía de producción durante la Primera Guerra Mundial en forma de cortometrajes de formación y estrategia para el Ejército Norteamericano, estrategia comercial que utilizaría Walt Disney Studios durante la Segunda Guerra Mundial. Barré y Bray compiten en Nueva York en la misma época pero con una diferencia de método definitiva; el trabajo está dividido y compartimentado de tal modo que Bray actuaba como director o productor o ambas cosas, y los animadores creaban las películas –normalmente los encargados de los fotogramas clave que definían el ritmo y la narración– y supervisaban a los asistentes que les ayudaban con los dibujos.

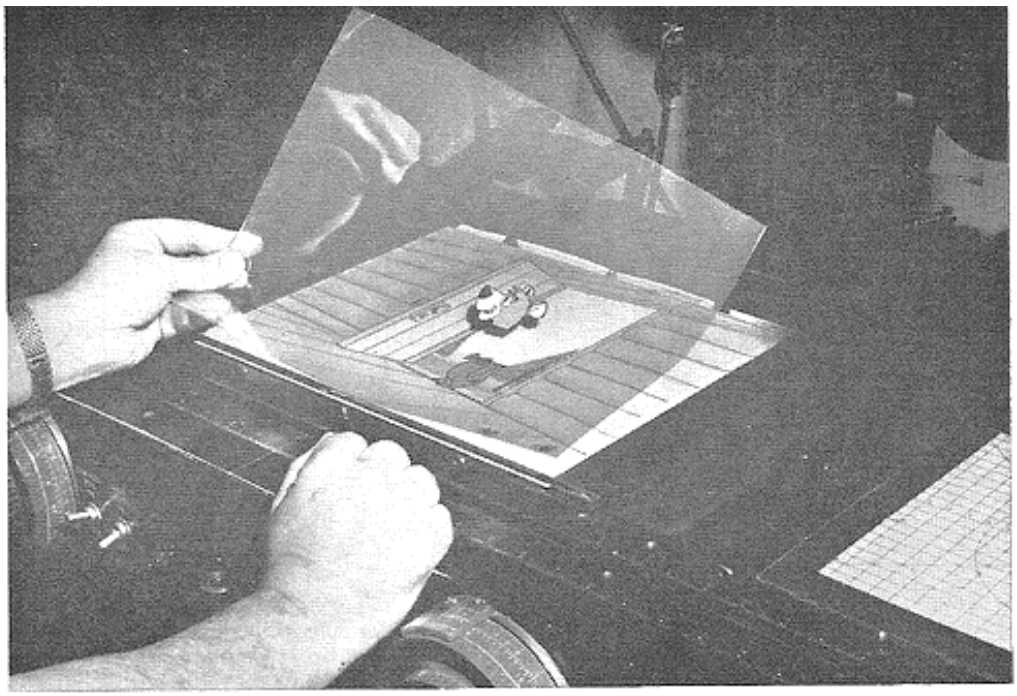
John Randolph Bray patenta dos avances técnicos en 1914 y uno en 1915, gracias a lo cual genera un beneficio económico considerable durante los dieciocho años de vigencia de sus patentes[74].

La primera patente describe el proceso que sigue para el uso de los fondos impresos a nivel de técnica y filmación mientras que la segunda patente de ese año registra el sistema de aplicación de sombras en tono gris intermedio a sus animaciones (Bendazzi, 2003, p. 21), mientras que la patente del año siguiente versa sobre el uso de las escenografías y fondos en celuloide transparente *cel,* y de cómo usarlo para colocar los fondos sobre los dibujos, un método de montaje de escenas para su filmación inverso al planteado con su impresión de fondos pero ambas técnicas serán muy utilizadas por su eficiencia y ahorro.

El instinto empresarial de Bray le lleva a negociar una unión comercial con Earl Hurd en 1914 con la que nace *Bray-Hurd Patent Company*; la razón de ser de esta empresa radica en el método alternativo de producción que Hurd patenta en 1914 consistente en el uso de acetatos para la elaboración de la animación de personajes. Los acetatos utilizados entonces recibían el nombre de *cel* en inglés, provenientes del celuloide cinematográfico.

---

[74] Véase: http://cinemauniverse.blogspot.com.es/2009/11/maestros-de-la-animacion-john-randolph.html



Two cels (background and character's body) are already in place on easel as cameraman places third cel (showing head) over them. After taking picture, he'll substitute slightly different head action for next frame

Figura 59. Fotografía de la técnica de animación con acetatos (cel-animation)

El éxito de Bray-Hurd radica en la venta de licencias de sus patentes[75] durante una época en la que se buscaba producir mucho y las técnicas estaban en desarrollo, por lo que eran de las pocas opciones metodológicas contrastadas y eficientes de la época (Randolph Bray & Hurd, 1988).

Bray forma parte de la historia de la animación no tanto por su arte como por su forma de entender el emergente cine de animación. Sin embargo Earl Hurd es un destacado animador de la época cuyo personaje más célebre es *Bobby Bumps* y su perro *Fido*.

La obra de Hurd posee un dibujo elegante y limpio, además de un humor fácil -sin llegar a vulgar- y una estructura de obra muy bien planteada, llegando a un nivel técnico equiparado al propio McCay, del que Bendazzi afirma: "*Con la excepción de McCay, Hurd (Kansas City 1980 – Hollywood 1940) fue, probablemente, el mejor animador norteamericano de la época*" (2003, p. 22).

[75] Véase: http://www.jstor.org/stable/3815120

Figura 60. Fotograma de Bobby Bumps goes Fishing, Earl Hurd (1916).

Hay que apuntar que el trabajo de los animadores norteamericanos de la época no destaca por la calidad de los trabajos, y es que debe entenderse que entre 1910 y 1920 la producción realizada destaca por su experimentalidad y búsqueda de nuevos procesos. Este ambiente continuo de búsqueda alimenta el creciente número de patentes y técnicas que se combinan con aciertos técnicos como el primer uso del travelling por William Nolan. Este primer *travelling* se consiguió mediante *stop motion*; el efecto óptico de alejamiento de fondos se logró manteniendo al personaje quieto mientras el fondo se desplazaba ligeramente en cada fotograma. Pero también con hallazgos accidentales, como el surgido con el olvido de un asistente de Barré y Bowers de introducir el fondo en una escena. Bendazzi (2003) apunta que éste hecho fue el origen de una escena cómica recurrente en el cine de animación en la que el personaje camina por el vacío hasta que se da cuenta de que no tiene nada debajo y cae. Los dibujos animados de la época no dejaban de verse como algo curioso y no era extraño que fueran incorporados como parte de una actuación o un vodevil, en sesiones de comida, música y variedades.

4.4 Animación cinematográfica europea. Cine y arte de vanguardia

En Europa la animación no viene sólo de la mano de Émile Cohl y aunque es cierto que no es una corriente mayoritaria, si hubo autores que comenzaron a investigar en este nuevo medio. Estos pioneros europeos verían como a partir de la Primera Guerra Mundial la animación se erige como medio satírico y propagandístico, con lo que la demanda de obras crece exponencialmente. Este hecho sin embargo no implica que la calidad de las obras tuviera una mejorar sustancial, no al menos hasta la llegada del cine sonoro[76]. Por primera vez en 1907 Eugene Lauste inventa un sistema que durante la proyección, en la parte lateral de la cinta se encontraba una pista con impresiones de luz. Las variaciones de luminosidad resultantes con la proyección de luz, eran captadas por el propio sistema, para transformarlas en impulsos eléctricos y así, en sonidos amplificados. Este sistema se desarrolla comercialmente en 1922 en Europa pero no será hasta 1935 que la tecnología sonora se incorpore finalmente en la producción cinematográfica, por lo que inicialmente en Europa no se consolida una industria de la animación como se consigue en Nueva York hasta mediada la década de los años treinta, cuando la producción europea consigue equipararse en calidad a la neoyorkina.

En la Vanguardia cinematográfica europea se encuentran Alemania y Francia principalmente, si bien son los artistas alemanes los que apuestan por la expresión animada, ya que los artistas franceses experimentan el cine a través de la imagen real siguiendo los movimientos dadaísta y surrealista, mientras que la animación alemana está muy influencia por el rigor compositivo y las formas geométricas del suprematismo tanto como *De Stilj*, la *Bauhaus* y el expresionismo (Bendazzi, 2003, p. 28).

Alemania se erige como motor de la animación europea a través de dos ciudades, Berlín y Munich, que se convierten en auténticos centros de producción para fines promocionales, formativos o de difusión, proponiéndose un arte animado que buscaba la transmisión de información y conocimiento.

---

[76] Véase: http://www.inventosmodernos.cl/cine.htm

4.4.1 Julius Pinschewer

Uno de los pioneros de la producción alemana es Julius Pinschewer, cuyos inicios profesionales se afincan en el ámbito publicitario.

Con su obra *Die Suppe* de 1911 Alemania inaugura la producción de obras de animación con una obra que mezcla dibujos animados y objetos reales. Pinschewer aporta una orientación artística a la producción publicitaria que se consumaría en una influencia artística en los siguientes años, además colabora con artistas emergentes para sus creaciones. Con Pinschewer colaboran pioneros como Walter Ruttman, Lotte Reiniger, Hans Richter o George Pal entre otros.

Pinschewer actúa posteriormente como productor de otras obras como *Du Musst zur Kipho* de Guido Seeber en 1925, director de fotografía en algunas películas de Georg Wilhelm Pabst como *Misterios de un alma*, del original *Geheimnisse Einer Seele*[77], dirigida por Pabst en 1926 o *Bajo la máscara del placer*, del original *Die Freudlose Gasse*[78], dirigida en 1925 y protagonizada por Greta Garbo. Su estela, como la de otros productores alemanes, queda difusa tras la creación de la productora UFA en Berlín y su apuesta por lo que se conocería posteriormente como gran cine alemán –precursor de efectos especiales, obras didácticas y obras de vanguardia-.

Figura 61. Fotograma de Kipho, Guido Seeber y Julius Pinschewer (1925).

[77] *Geheimnisse Einer Seele* de Georg Wilhelm Pabst en 1926. Véase: *http://www.filmaffinity.com/es/film177831.html*

[78] *Die Freudlose Gasse* dirigida por Georg Wilhelm Pabst en 1925. Véase: *www.filmaffinity.com/es/film533769.html*

Lamentablemente la llegada del nacional socialismo alemán y el nazismo –Segunda Guerra Mundial incluida– genera una pérdida de interés en la animación y su producción pierde toda la importancia que había conseguido en los años anteriores.

4.4.2 Hans Richter

Hans Richter es uno de los precursores del cine de animación en su vertiente más experimental. Sus inicios artísticos se encuentran en la pintura y en el movimiento cubista para más tarde fundar el movimiento dadaísta junto a Tzara y Arp. Su motivación artística le lleva a la animación tras percibir la decadencia de la pintura que concibe como estática, y es que Richter busca algo nuevo y rítmico que de soporte a una concepción plástica de la música. Richter trabaja junto a Viking Eggeling –a quién conoce gracias a la amistad común de Tristan Tzara– la pintura del contrapunto y tras viajar desde Suiza a Alemania, plantean dos obras en rollos de papel en busca de la continuidad y la evolución.

El primer rollo es realizado entre finales de 1918 y comienzos del 1919 por Viking Eggeling bajo el título *Horizontal-Vertikal-Messe I-III*. El segundo rollo es realizado por Hans Richter bajo el título *Präludium*, trabajando el tema de la cristalización en las mismas fechas que la obra de Eggeling[79]. En esta obra se plantea el movimiento en un planteamiento plástico, como una planificación para una obra cuyo soporte técnico aún no conoce.

En 1920 Richter plantea tres nuevas obras fílmicas en continuidad con la investigación plástica de Präludium; la serie de tres cortometrajes de animación titulados *Rhythmus 21*, *Rhythmus 23* y *Rhythmus 25*, en donde aparece el movimiento regular de triángulos, cuadrados y rectángulos para aparecer y desaparecer de la pantalla, en una búsqueda de ritmo visual con carencias técnicas que influyeron determinantemente en la recepción de la obra por los espectadores.

[79] Véase: http://monoskop.org/Viking_Eggeling#Collaboration_with_Richter_.281919-21.29

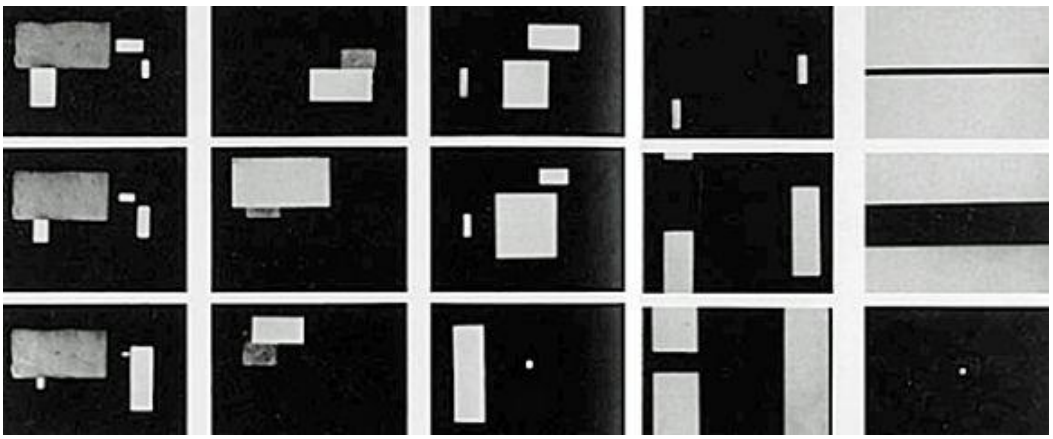


Figura 62. Serie de fotogramas de *Rhythmus 21,* Hans Richter (1920).

En los años siguientes Richter investiga sobre la cámara cinematográfica y aprende a utilizar las lentes. En 1926 realiza *Filmstudie*[80] planteando en 3' 30'' una estética dadaísta que combina con la abstracción[81], fusión de collage y sobreimpresiones que juegan con fotografías y dibujos abstractos en un ritmo métrico.

Dos años después proyecta *Vormittagsspuk* (1928)[82], obra en la que Richter experimenta con imagen real y trucajes, utilizando el *stop motion* como refuerzo del ritmo visual que utiliza en la composición de planos y montaje. Hay que destacar que *Vormittagsspuk* es su primera obra narrativa y con un trasfondo de humor absurdo.

Richter no genera una producción claramente destacada por su originalidad temática o por su técnica, sino que se entiende como un puente hacia una nueva forma de arte asumida por los artistas de vanguardia y, en ese sentido, puede entenderse su trayectoria como una experimentación de tendencias y técnicas que quedan conjuntadas en un largometraje proyectado en 1951 que titula *40 años de experimentos* (Bendazzi, 2003, p. 28).

---

[80] *Filmstudie* de Hans Ritcher (1926). Recuperado en: http://youtu.be/hRYepu7Iqng

[81] Véase: http://www.icoessentials.org.uk/film/filmstudie

[82] *Vormittagsspuk* de Hans Ritcher (1928). Recuperado en: http://youtu.be/bqguzDeejFk

Figura 63. Dos fotogramas de *Vormittagsspuk*, Hans Richter (1928).

4.4.3 Walter Ruttmann

Walter Ruttmann estudia Arquitectura, Bellas Artes y Violonchelo en Múnich, dedicándose posteriormente a la pintura y al grabado hasta 1918, fecha en la que plantea una concepción del cine que define como *pintar con el tiempo*. Tras servir en la Primera Guerra Mundial y quedar marcado con una enfermedad nerviosa, Ruttmann se dedica a desarrollar su teoría combinando pintura y cine a través de la animación.

En 1921 proyecta su primera obra titulada *Lichtspiel Opus I* en un acontecimiento con éxito tanto de público como de crítica, en lo que supone la primera proyección de un film abstracto.

En la película destaca la combinación de formas, direcciones y ritmos que se conjugan para generar planos muy sólidos desde el punto de vista formal tanto como buenas composiciones cinematográficas desde el punto de vista técnico.

Bendazzi (2003) recoge los elogios que recibe *Lichtspiel Opus I* empezando por su lirismo, reflejado en la evolución gráfica que recorre la obra de principio a fin y que ostenta imaginación, originalidad y madurez, máxime si se tiene en cuenta que es la primera obra de cine abstracto. Más tarde llegan otros tres cortometrajes titulados, *Opus II* (1922), *Opus III* (1924), y *Opus IV* (1925), numerados consecutivamente, con éxito en Alemania y en los cines europeos[83].

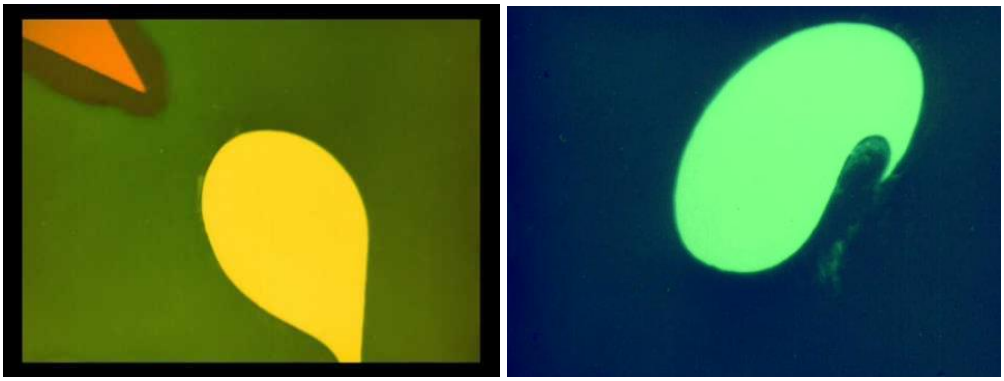


Figura 64. Dos fotogramas de *Lichtspiel Opus I,* Walter Ruttmann (1921).

[83] Véase: http://www.davidbordwell.net/blog/2008/12/page/2/

Ruttmann colabora en proyectos concretos con la industria cinematográfica europea. Colabora en las escenas de pesadillas de dos films; *Die Niebelungen* de Fritz Lang y *Lebende Buddhas* de Paul Wegener (1923), que le introduciría en el equipo de Lotte Reinigier, colaborando en la obra *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* que dirige Lotte Reinigier en 1926, la obra que es reconocida como el mayor exponente de la técnica de animación *cut-out*. Tras acabar insatisfecho con su trabajo en la obra de Reiniger, Ruttmann abandona la abstracción para iniciar una nueva etapa en la que profundiza en la imagen de acción real y la música como componente interior de la obra, influenciado por el cine de Eisenstein y su montaje intelectual:

"*En lo que Eisenstein describió como montaje intelectual, o montaje ideológico, los objetos y los personajes se unen y se separan, entran y salen, se unen de variadas formas provocando el desconcierto del espectador, que se obliga a pensar, preguntándose qué sucede en la pantalla, adquiriendo conciencia por sí mismo de los hechos que ve con estupor. Eisenstein propone el montaje con libertad de situaciones y escenas arbitrariamente elegidas, independientes entre sí pero con una orientación precisa hacia un determinado efecto temático final*" (Martínez-Salanova, 2004)

Esta etapa trae obras como *Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt* de 1927. *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* contiene un fragmento inicial de casi treinta segundos de animación abstracta –del segundo 34 hasta el 58–, animación que Ruttmann no volvería a repetir, por lo que se entiende como homenaje y despedida a sus obras anteriores.

Figura 65. Cuatro fotogramas de *Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt*, W. Ruttmann (1927).

Melodie der Welt de 1929 o *Acciaio* (1933), una obra híbrida entre documental y cine de ficción que tenía origen en un texto de Luigi Pirandello. Poco después vuelve a Alemania y trabaja con la producción de documentales, muriendo en 1941 a causa de las heridas sufridas trabajando como fotógrafo de guerra.

La influencia de Ruttman y la trascendencia de su producción tienen ecos estilísticos en la obra de Viking Eggeling, Paul Fischinger o Norman McLaren.

4.4.4 Viking Eggeling

Viking Eggeling se forma en Historia del Arte en Milán y en Bellas Artes en Suiza. Trabaja como docente hasta su contacto con el dadaísmo y su amistad con Richter, tras la cual vuelve a Berlín. La productora alemana UFA (Universum Film AG) es el principal estudio de cine alemán durante la República de Weimar y el Tercer Reich, en un período comprendido entre 1917 y 1945[84]. El estudio estuvo compuesto por un grupo de empresas de la industria cinematográfica alemana y tuvo un papel determinante en su rol de principal productora nacional. La UFA le encarga una serie de experimentos de pintura rítmica en lo que acaba conociéndose como *música visual*.

Tras este encargo Eggeling inicia una etapa de producción propia –muy limitada económicamente y sustentada en la ayuda familiar– gracias a la adquisición de una cámara cinematográfica. Después de experimentar durante tres años, rueda sus dibujos en una bobina larga que titula *Horizontal-Vertikal Orchestra.*

El periodista Birger Brinck asiste a una de las proyecciones de la obra, y la describiría como *"una secuencia de diez minutos con un tema rítmico vertical que comenzaba desde arriba"*, tal y como se recoge en su artículo *Linjemusik pa vita duken. 'Konstruktiv film', ett intressant experimenta v en svensk konstnar* publicado en el Filmjournalen de 1923 (citado en Bendazzi, 2003, p. 31)

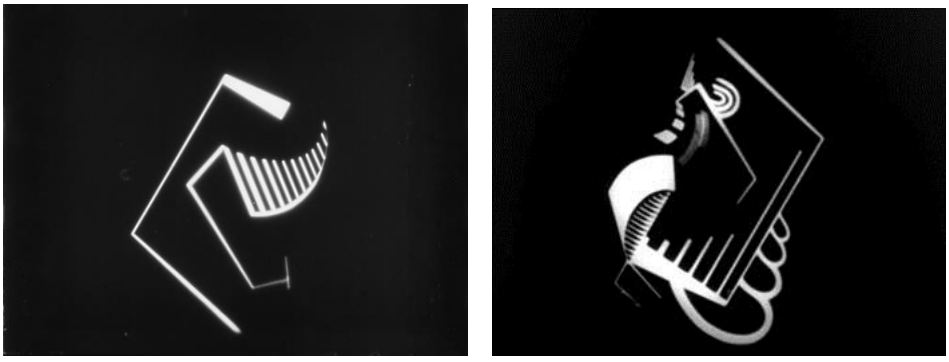


Figura 66. Dos fotograma de *Diagonal Symphony*, Viking Eggeling (1924).

[84] Véase: http://www.rtve.es/filmoteca/no-do/not-82/1465417/

Eggeling no da por acabado el proyecto pero ante la insatisfacción de los resultados obtenidos, decide abandonarlo y empieza a trabajar en *Diagonal Symphony*[85] cuyo rodaje comienza en 1923 con la ayuda de su compañera Erna Niemeyer y acaba con la proyección privada en 1924, después de dificultades económicas para acabar el proyecto.

La obra presenta la metamorfosis dinámica de una forma blanca abstracta sobre fondo negro, a través de trayectorias diagonales y movimiento horizontales y verticales. La obra tiene una duración de siete minutos en los que los trazos de Eggeling mantienen un ritmo de transformación armónico y coherente que se hace consciente del transcurso temporal a través de su presencia en la pantalla que entiende la obra como una secuencia y no un conjunto de planos.

En mayo de 1925 *Diagonal Symphony* se proyecta patrocinada por la UFA en un intento por mantener públicamente su compromiso con la vanguardia artística. En estas sesiones de proyección de la UFA, junto a la obra de Eggeling, se proyectan *Rhythmus* de Richter, *Ballet mécanique* de Léger, los *Opus* de Ruttmann, los experimentos de *Hirschfeld-Mack* y *Entr'acte* de René Clair, con guión de Francis Picabia. Eggeling fallece seis días después del estreno sin ver la proyección, tras una hospitalización por angina de pecho.

---

[85] *Diagonal Symphony,* Viking Eggeling (1924). Recuperado en: http://youtu.be/jzQfzBUWHTc

4.4.5 Lotte Reinigier

Lotte Reinigier estudia teatro motivada por la atracción que siente hacia el cine, en concreto, hacia el cine que Méliès populariza. Su gran afición a las marionetas la convertiría en una de las artistas de vanguardia que más destacaron en el campo de la animación, y en particular, en la técnica de siluetas o *cut-out*[86]. Entre los críticos cinematográficos se considera que la técnica de animación por recortes alcanzó su mayor expresión en sus obras.

"*Yo era una chica entusiasta cuya única habilidad consistía en recortar siluetas, pero que quería trabajar en el cine desesperadamente. Al cumplir los quince años, asistí a una conferencia de Paul Wegener, que en aquel momento era el principal precursor del cine fantástico en Alemania, y cuyas películas, el primer 'Golem'* [*Der Golem, und wie er in die Welt kam* de 1915] *y el primer 'Estudiante de Praga'* [*Der student von Prag* de 1913], *me habían causado una profunda impresión […] Estuvo delicada, en su mayor parte, a las fabulosas posibilidades de las películas de 'efectos', de las que se sabía muy poco*" Fragmento de la carta que Lotte Reinigier envió a Bendazzi el 7 de noviembre de 1972 (Bendazzi, 2003, pág. 32)

Con diecinueve años llega su primer trabajo cinematográfico como colaboración con Paul Wegener, realizando las ratas de madera de *Der Rattenfänger von Hameln* (1918)[87]. Gracias a este primer éxito es admitida en el *Institut für Kulturforschung,* Instituto de Innovaciones Culturales, un estudio alemán especializado en películas de animación experimental ubicado en Berlín. Allí crea su primera obra de animación con siluetas en 1919, bajo el título *Das ornament des verliebten Herzens* y la ayuda del que sería su marido y compañero de trabajo, Carl Koch. En la película se presenta la historia de dos amantes y el hallazgo visual que supone que los ornamentos que les acompañan en la historia reflejen sus estados de ánimo. Reiniger también colabora con Fritz Lang en la escena de sueño a través de la animación de la silueta del halcón en *Die Niebelungen: Siegfried* (1924).

---

[86] Ésta técnica consiste en la filmación fotograma a fotograma de recortes –que forman siluetas o figuras– para simular movimiento bajo el mismo principio del *stop-motion.*

[87] Lotte Reiniger aparece acreditada como asistente de animación. Véase: http://www.imdb.com/title/tt0008431/fullcredits?ref_=ttspec_sa_1

Figura 67. Fotografías de Lotte Reinigier. *Das ornament des verliebten Herzens,* (1919).

En 1923 comienza la gestación de la gran obra de Reinigier gracias al mecenazgo del banquero Louis Hagen (Ferdinand, 2010) decidido a invertir en un negocio emergente a través de una propuesta poco común. Lotte Reinigier y Carl Koch proponen a Louis Hagen crear una micro escuela privada en el jardín de su casa de Potsdam en la que los niños generaban su propio material de estudio. A esta escuela acuden los cinco hijos de Hagen y diez hijos de vecinos colindantes cuyos maestros son Reinigier y Koch, contratados por Hagen a cambio de la construcción de una mesa de animación en un estudio cercano para la realización de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Martínez-Salanova, 2004)

Durante tres años Reinigier trabaja en el largometraje de animación *Die Prinzen Achmed Abenteuerdes* que se basa en el libro de las *Mil y una noches* que ella misma adapta. La producción del largometraje se sustenta con siluetas de papel articuladas con hasta cincuenta bisagras –que recibiría el nombre de teatro de sombras por su estética– en aproximadamente 300.000 marcos de composiciones de recortes muy frágiles para las escenas del film (Ferdinand, 2010).

La obra posee un tratamiento técnico avanzado a su tiempo tanto en la naturalidad de los movimientos, mención especial para el beso de Pari Banu y Achmed, como de las composiciones en multiplano de las distintas escenas que expanden las posibilidades de los recortes hasta límites que no se han vuelto a ver en esta técnica. A propósito del efecto multiplano en *Las aventuras del príncipe Achmed* hay que citar el adelanto técnico que desarrolla Reinigier en 1926 en comparación al invento de Ub Iwerks y su cámara multiplano que pondría en funcionamiento para el largometraje producido por Walt Disney *Blancanieves y los siete enanitos* de 1937.

Figura 68. Cuatro fotogramas de Die Prinzen Achmed Abenteuerdes, Lotte Reinigier. (1926).

Die Prinzen Achmed Abenteuerdes se estrena en el Festival de Cine de Cannes[88] gracias al apoyo de su amigo Jean Renoir y cosecha un gran éxito.

En 1928 estrena *Doktor Dolittle und seine Tiere* basándose en la serie de novelas infantiles de Hugh Lofting. Un año después estrena y codirige junto a Rochus Gliese su primera película de acción real en la que implementa un fragmento de veinte minutos de animación con siluetas, de título *Die Jagd nach dem Glück*, en la que participan Jean Renoir y Berthold Bartosch. Tras el ascenso del nacionalsocialismo alemán, Reinigier y Koch dejan Alemania y viajan por varios países hasta establecerse en Inglaterra en 1949. Allí realizan una serie de trabajos para la Oficina General de Correos y fundan la productora *Primrose Production* en 1953. Reinigier consigue otro gran premio con *The Gallant Little Tailor*, premio Delfín plateado de la 6ª Biennale de Venecia de 1955[89], la *Cinta de Oro* en Alemania (1972) y la *Cruz federal del Mérito* en Londres (1980).

---

[88] Véase: http://www.festival-cannes.fr/e+n/archives/ficheFilm/id/4437578/year/2007.html
[89] Véase: http://www.screenonline.org.uk/film/id/1353150/index.html

Reinigier planifica la producción desde el recorte de figuras, los trasfondos y la planificación de movimientos mientras que Koch filma y se ocupa de la dirección ejecutiva. Reinigier introduce por primera vez en los guiones de animación una descripción narrativa exacta de lo que ocurre en cada escena además de la anotación descriptiva de los efectos sonoros que la acompañarían. Reinigier fue una defensora de la sencilla técnica y del estilo sin alardes innecesarios. María José Téllez recupera una respuesta que Reinigier solía recitar cuando era preguntada a propósito de Walt Disney:

"*En algunas ocasiones se le preguntaba por Walt Disney. Ella sonreía y declaraba: "Las películas de Walt Disney están hipertecnificadas. Lo esencial no es la técnica, sino la inventiva para servirse de medios simples en el descubrimiento de nuevos caminos y para ellos, una película de siluetas constituye, en su sencillez, una buena escuela*" Cita atribuida a Lotte Reinigier (citada en Téllez, 2004)

4.4.6 Robert 'Lortac' Collard

Robert Collard estudia Bellas Artes para posteriormente servir como soldado hasta 1915. Collard es conocido por su seudónimo, *Lortac*, nombre que recibe cuando trabaja en el estudio de Émile Cohl ese mismo año. Los cortometrajes en los que trabaja *Lortac* son incluidos en los noticiarios de *Éclair Journal*.

En 1919 Lortac funda los primeros estudios de animación franceses en Montrouge en los que trabajarían animadores como Cavé, Cheval, Raymond Savignac o el propio Émile Cohl (Wrigt, 2005, p. 23). La productora de *Lortac* tuvo bonanza en producción de publicidad hasta su retiro a finales de la Segunda Guerra Mundial, producción que combina con algunos cortometrajes humorísticos como la serie satírica para noticiarios *Le canard en ciné*, en un juego de palabras en homenaje a la revista satírica *Le Canard Enchaîné*[90].

Figura 69. Fotogramas de *La cigale et la fourmi*, Lortac y Landelle. (1922).

Lortac anima la adaptación en episodios *Monsier Vieux-Bois* de Toepffer[91] junto a Cavé utilizando la técnica que populariza Reinigier, las siluetas. Utilizan un estilo directo de animación respetando los dibujos originales de Toepffer sin cambios de expresión que combina con la visión del protagonista, *Vieux Bois*, aficionado a la lectura arcádica y sin el menor sentido de la realidad. Esa relación mantiene un estilo humorístico claramente diferenciado del humor norteamericano que empezaba a llegar a Europa (Bendazzi, 2003, p.36).

---

[90] Véase: http://1895.revues.org/3926

[91] Referencias a la obra de Toepffer en: http://konkykru.com/e.toepffer.vieuxbois.1839.html

4.4.7 Władysław Starewicz

El animador ruso Władysław Starewicz es el precursor de una variante del stop motion conocida como *puppet animation*, la técnica de animación en la que se utilizan marionetas o figuras tridimensionales que se animan bajo el principio cinematográfico del *stop motion*[92]. Starewicz se acerca al ámbito cinematográfico desde una de sus pasiones, la entomología, ya que deseaba filmar una recreación sobre escarabajos.

A pesar de no tener una formación inicial en animación, la obra de Starewicz *Lucanus Cervus* (1910) utiliza el stop motion con una metodología impecable. Bendazzi apunta a que posiblemente se debiera al aprendizaje a partir de una de las proyecciones de *Les allumettes animées* de Émile Cohl en Rusia durante el año 1908. A propósito del cortometraje de Starewicz, su esposa Irina recoge sus impresiones en un manuscrito:

"En la época de apareamiento, los escarabajos se pelean. Sus mandíbulas recuerdan a las cornamentas de los ciervos. Yo quería filmarlos, pero sus combates se producen de noche y la luz que debería utilizar les hubiese inmovilizado por completo. Utilizando escarabajos embalsamados, reconstruí las distintas fases de esta lucha, fotograma a fotograma, con cambios progresivos; más de quinientos fotogramas por cada treinta segundos de proyección. El resultado superó mis expectativas: '1910 – Lucanus Cervus' (con más de diez metros de longitud), fue la primera película animada en tres dimensiones" Starewicz (citada en Bendazzi, 2003, p. 37)

Tardaría unos meses en realizar su siguiente cortometraje, estrenado en 1911 bajo el título de *La bella Leukanida*, film que contó con 230 metros de celuloide y que planteaba en tono cómico, luchas entre escarabajos por otro escarabajo llamado 'Elena'. Starewicz ha perfeccionado su técnica de animación para conseguir una naturalidad excepcional que en la prensa de Londres se llega a informar de una película que muestra insectos vivos que habían sido amaestrados por un científico ruso sin identificar (Bendazzi, 2003, p. 37).

Starewicz recibe una condecoración del Zar en 1911[93] por su obra *El saltamontes y la hormiga*[94]. Durante los siete años siguientes realiza veintiocho cortometrajes de animación que

---

[92] Véase: http://global.britannica.com/EBchecked/topic/394192/motion-picture-technology/52223/Noncellular-animation#ref508537

[93] Véase: http://www.nationmaster.com/encyclopedia/Ladislas-Starewicz

[94] *The Ant and the Grasshopper* de Władysław Starewicz (1911). Disponible on-line en: http://youtu.be/NjOjX-meUzo

influencian el cine de animación posterior a la revolución rusa, generando muchas aportaciones técnicas y efectos visuales como el utilizado en la escena de la tormenta en su última producción en Rusia, Stella Maris de 1918. Debido a las diferencias que Starewicz tiene hacia el nuevo régimen se traslada a París, donde comienza una nueva etapa de producciones con más presupuesto, fundando sus estudios en la localidad de Fontenay-Sous-Bois.

Figura 70. Fotograma de *Le Roman de Renard*, Starewicz. (1930).

En esta época se le atribuye a Starewicz la creación del primer largometraje de animación francés; *Le roman de Renard* con su puppet animation, terminada en 1930 y estrenada en Berlín en 1937. Le roman de Renard es el ejemplo del tono fabulesco que Starewicz utiliza en sus producciones, que añade el estilo de narración acorde a los personajes que emplea, muy relacionadas con la tradición europea de cuentos populares. Estos personajes que a mundo eran construidos a partir de esqueletos de pájaros, son presentados como animales antropomórficos cubiertos de pieles verdaderas en representaciones a medio camino entre un museo y una fantasía, como pertenecientes a un gabinete de maravillas. Su técnica será alabada por directores como Terry Gilliam, Nick Park y John Lasseter, influyendo de forma determinante sobre otros directores como Tim Burton, los hermanos Quay, Joel Meter-Witkin o Kyle Cooper[95].

[95] Véase: http://www.macba.cat/es/pequenyas-historias-del-cine-v-el-animalario-de-ladislaw-starewicz

4.4.8 Berthold Bartosch

Berthold Bartosch termina sus estudios en Arquitectura cuando acepta colaborar con un profesor en la escuela de Bellas Artes llamado Hanslick para una serie de animaciones educativas para las masas.

Comunismo o *Humanidad* son dos de sus primeras obras pedagógicas sobre las teorías políticas contrarias al totalitarismo de Jan Masaryk[96], aunque actualmente no se conservan ninguna de las obras Bartosch debido a que los nazis destruyeron su producción (Martínez-Salanova, 2004). Esta serie sirve para que Bartosch desarrolle su aprendizaje en animación, siempre atento a las posibles innovaciones, mediante un proceso de autoformación en el que quiso mantenerse ajeno al trabajo de otros animadores de la época.

En 1919 viaja a Berlín para trabajar en la productora de Hanslick y conoce al grupo de creadores de vanguardia, Eggeling, Richter, Ruttmann, Reinigier y Renoir. Allí continua con su producción pedagógica y colabora con Reinigier en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* de 1926, acreditado como Berthold Bartose. Tres años más tarde Bartosch recibe la propuesta del editor Kurt Wolff de llevar a la gran pantalla un libro ilustrado de Frans Masereel, un artista belga que realiza novelas gráficas mudas a través de xilografías[97]. Bartosch se traslada a París y comienza a trabajar el proyecto en soledad.

Las ilustraciones de Masereel le plantean una dificultad añadida para plantear la animación por ser muy recargadas. Bartosch encuentra una solución técnica a través del uso de diferentes planos, pegando los recortes en diferentes cristales, superponiéndolos e incluso retocando con jabón para difuminar bordes y manteniéndolos a distancias distintas de la cámara en posición vertical, en un planteamiento de multiplano muy similar al patentado por Walt Disney en 1933.

---

[96] Jan Masaryk fue un popular político checoslovaco contrario a cualquier forma de totalitarismo, principios que le llevaron a luchar contra el nazismo y el comunismo y que, según algunas teorías, fue asesinado por el servicio de inteligencia soviético. Véase: http://www.radio.cz/es/rubrica/notas/jan-masaryk-un-luchador-contra-el-totalitarismo

[97] Véase: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/03/31/actualidad/1333208592_003603.html

Figura 71. Dos fotogramas de *L'Idée*, Berthold Bartosch (1931).

Bartosch finaliza la obra en 1931 con el título de *L'Idée*[98], con el mérito de crear una atmósfera y estilo propio a partir de la obra de Masereel. Su argumento gira en torno a la concepción de 'idea' por parte del autor, como concepto genuino e inquebrantable, que vive más allá de la

[98] *L'Idée* de Berthold Bartosch, 1931. Disponible on-line en: http://youtu.be/MplLxhyzWSg

muerte del propio hombre que la concibe. A propósito de este film el periódico *Le Peuple* publica en enero de 1932:

"*Algunos de nosotros fuimos a ver L'Idée. Producto del cerebro de un hombre, un trabajador, un artista –no se sabe y no es necesario saberlo-, la Idea, nacida del amor y la revuelta, domina. […] Ni el capitalista, ni los jueces a su servicio, ni los soldados que trabajan para la clase dominante son capaces de destruirla. Cuando el hombre que generó la Idea es asesinado, las balas atraviesan la Idea sin dañarla. […] La obra es tan hermosa y conmovedora que, en un segundo visionado –cuando la sorprendente novedad de la creación técnica ya no atrae nuestra atención con tanta intensidad- las emociones se depuran"* (Bendazzi, 2003, p. 40)

Bartosch utiliza un montaje de ritmo irregular combinado con superposiciones con mucho peso dramático ayudan a equilibrar una balanza entre el contenido político y el lenguaje poético que ya se puede apreciar en obras de Pudovkin, Eisenstein y Dovzhenko. A pesar de la calidad de la obra, Bartosch no puede estrenarla en cines y no recibe beneficios por ella por los problemas con su distribución. Bartosch llega a realizar una segunda película gracias al apoyo económico del cineasta Thorold Dickinson, que financia una obra de animación contra la guerra rodado en un sistema en color que exigía la triple exposición del fotograma para cada uno de los tres colores que componían el resultado final.

La obra se compuso de entre novecientos y mil metros de celuloide que acaba destruida durante la Segunda Guerra Mundial. Bartosch acaba dedicándose a la pintura e inicia un tercer proyecto cinematográfico que nunca completaría por motivos de salud.

4.4.9 Segundo de Chomón

Al margen del éxito de los hermanos Lumiére y de George Méliès, cercano al productor Charles Pathé, se encuentra la figura de Segundo de Chomón, el único español en ese grupo de pioneros y artesanos del cinematográfico al que se llegó a conocer como el 'Méliès español.

En 1897 se traslada a París para estudiar el invento cinematográfico a través de un taller que imparte Méliès sobre coloreado de películas. Segundo de Chomón vuelve a Barcelona para fundar un estudio dedicado a la coloración de celuloide, desarrollando tiempo después un proceso de coloreado a mano conocido como *pochoir*, una técnica caracterizada por líneas suaves y colores brillantes con carácter muy fresco utilizada en diseño y cartelería entre los años 1905 y 1928[99]. Chomón llegar a patentar su propio sistema de coloreado al que bautiza como *Cinemacoloris*[100], semilla del sistema patentado por Charles Pathé con la denominación *Pathécolor,* un coloreado muy elaborado que requería el corte de cada fotograma para su coloreado independiente a través del enmascarado de las zonas de color, muy característico por sus tonos pastel aplicados mediante gelatina teñida.

Nueve años después volvería a París para trabajar para la productora Pathé; Segundo de Chomón plantea realizar obras de temática fantástica para competir con Méliès. Trabajando como representante de Pathé en Barcelona realiza Choque de trenes (1902), obra en la que recrea un accidente ferroviario a través de la filmación de una maqueta y que le sirve para practicar trucajes y efectos cinematográficos. Empieza a utilizar sobreimpresiones y rodajes a dos escalas para simular diferentes escalas y estaturas para sus cortometrajes *Pulgarcito* y *Gulliver en el país de los gigantes*, ambos de 1903.

---

[99] Véase: http://www.sil.si.edu/ondisplay/pochoir/intro.htm

[100] Véase: http://zauberklang.ch/filmcolors/timeline-entry/1218/

Figura 72. Fotograma de *El hijo del diablo,* Segundo de Chomón (1906).

Posteriormente se introduce en la grabación con maquetas y efectos de pirotécnica sobreimpresos para su cortometraje bélico *Los sitios de Chile* (1905). En *Eclipse de Sol* (1905) muestra por primera vez la filmación fotograma a fotograma en España para efectos de desaparición, mientras que desarrolla atmósferas fantasmagóricas a través de transparencias, sobreimpresiones y transformaciones en obras como *Ladrones nocturnos* (1905) y *La casa hechizada* (1906)[101].

Segundo de Chomón dirige la primera película española con la técnica *stop motion* en una trama que presenta las aventuras y desventuras fantasmagóricas de un matrimonio que llega a un hotel en el que todo funciona de forma automática, *El hotel eléctrico* (1908)[102], que es considerada la obra maestra de Segundo de Chomón. En ella, el autor plantea la técnica como una forma de magia que realiza todos los trabajos que antes realiza el hombre a través del humor. Se compone de unos ciento cuarenta metros de metraje en los que se recopilan gran parte de los trucajes y efectos que aprende con Pathé.

---

[101] Puede consultarse la larga producción de Segundo de Chomón a través del siguiente enlace: http://www.imdb.com/name/nm0159015/

[102] *El hotel eléctrico* de Segundo de Chomón (1908). Disponible on-line en: http://youtu.be/aZFdaqQky2o

Figura 73. Dos fotogramas de *El Hotel Eléctrico*, Segundo de Chomón (1908).

Trabajando en Pathé crea más de cien cortometrajes. Su atrevimiento y talento le lleva a competir con las obras del propio Méliès hasta que en 1909 Pathé contrata a Méliès y no renueva su contrato con Chomón. A partir de este momento su producción se resiente por las limitaciones del Cine en España, por lo que subsiste colaborando en Francia e Italia con grandes producciones de la época como *Cabiria* de Giovanni Pastrone (1914) o *Napoleón* de Abel Gance (1927) (Martínez-Salanova, 2004).

4.4.10 Francia, entre la animación y el cine de vanguardia

En la etapa inicial del cine de animación en Europa la influencia de las vanguardias artísticas queda patente a través de las obras que se conservan. Desde su comienzo hay una notable diferencia entre la producción animada norteamericana y la europea; cine-negocio por cine-arte, respectivamente. En Francia los artistas y animadores que siguen la estela de Émile Cohl son: el ilustrador Benjamin Rabier, cuya obra más trascendente es su colaboración con Émile Cohl bajo el título *Les fiançailles de Flambeau*, de 1916; el publicista ambidiestro Marius Rossillon -más conocido como O' Galop-, que en 1919 trabaja en una serie de cortometrajes basados en el personaje *Bécassotte*; el pintor e ilustrador Albert Mourlan, en cuya producción destaca *Gulliver chez les Lilliputiens*, obra que empieza a rodar en 1923 combinando animación y acción real y cuyos negativos se destruyen en un incendio meses después; y el dibujante André Delachanal, más conocido como André Daix, autor de los cómics del *Professeur Nimbus* y cuyo cortometraje más célebre es *Zut épouse Flûte* de la serie *Zut, Flûte et Trotte* de 1929.

Figura 74. Dos fotogramas de *Ballet mécanique*, Fernand Léger (1924).

Al margen de Cohl destaca otro artista francés que destaca en estilo y planteamientos artísticos a través de su obra de vanguardia más conocida; Fernand Léger con *Ballet mécanique* del año 1924. La obra es uno de los mayores exponentes del cine de vanguardia y presenta una complejidad técnica poco común en la época; combina acción real con pintura, animación –predominantemente *cut-out* y *stop motion*– y efectos visuales. *Ballet mécanique* no se considera una obra de animación, pero su influencia permanece en muchos artistas posteriores y plantea una

nueva forma de entender la pintura muy extendida en la vanguardia. La línea estilística conlleva cierta continuidad en los planteamientos de la pintura dinámica que defendía Viking Eggeling. Léger plantea un uso rítmico de imagen y pintura, ciclos y movimientos se combinan para plantear un lenguaje audiovisual nuevo, a medio camino entre los planteamientos de montaje rítmico e intelectual sobre los que reflexionó Eisenstein en *Hacia una teoría del montaje*.

En la línea de cine de vanguardia relacionado con las primeras etapas del cine de animación, cabe mencionar dos artistas que realizan dos trabajos con elementos de animación abstracta; Marcel Duchamp y Man Ray.

Marcel Duchamp dirige en 1926 *Anémic Cinéma*[103] con Man Ray como director de fotografía. *Anémic Cinéma* es un cortometraje experimental compuesto con distintas composiciones de dibujos geométricos y movimientos rotatorios –conocidos como rotoreliefs– combinados con algunos poemas fónicos muy utilizados en el surrealismo como proceso de escritura automática, y en concreto, poemas de Adon Lacroix, esposa de Man Ray. La obra es considerada como un poema visual dentro del cine de vanguardia. Cabe destacar otra obra que si bien tampoco puede considerarse cine de animación, sí es una obra de cine de vanguardia que utiliza elementos de animación y resulta muy influyente en esta época.

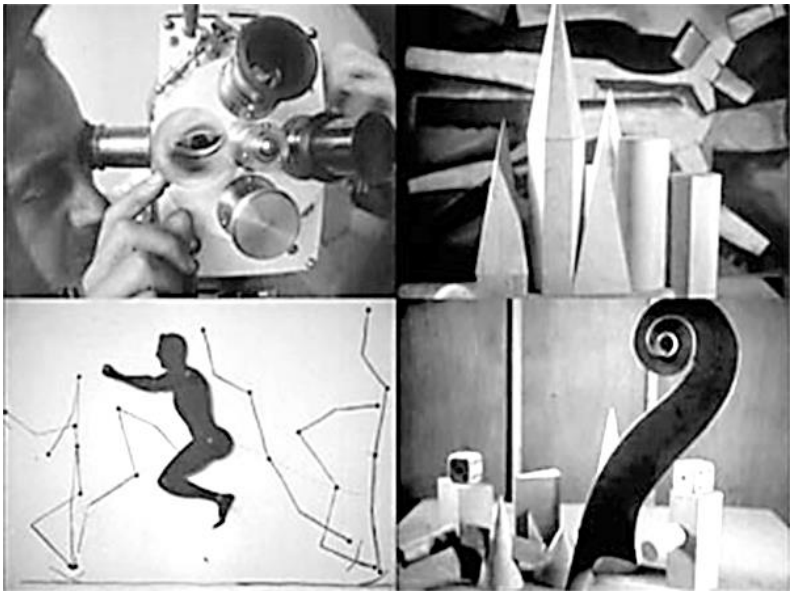


Figura 75. Cuatro fotogramas de *Emak-Bakia*, Man Ray (1926).

[103] *Anémic Cinéma* de Marcel Duchamp (1926). Disponible on-line en: http://youtu.be/dXINTf8kXCc

Man Ray realiza *Emak-Bakia*[104] en 1926 planteando una obra que combina imagen real –desde un punto de vista formal resulta innovador su uso de la cámara cinematográfica en figuras y detalles hasta objetos fragmentados o desenfocados, siendo uno de los primeros ejemplos en utilizar este recurso– con filmación sin cámara, exponiendo objetos –sólidos o partículas de sal entre otros– y película a la luz directa. También utiliza animación, dibujo, formas abstractas y rayogramas, variaciones de la intervención sobre una placa sensible a la luz en la que se dibuja en lugar de exponerse a la luz.

[104] *Emak-Bakia* de Man Ray (1926). Véase: http://www.filmaffinity.com/es/film713297.html. Disponible on-line en: http://youtu.be/8V_zr-dVDws

5. CINE DE ANIMACIÓN A TRAVÉS DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD FILMADA

5 Cine de animación a través de la deconstrucción de la realidad filmada

5.1 Stop Motion. Pioneros

En el cine de animación se encuentran técnicas muy diferentes para generar animación, y en la mayoría de los casos, la técnica utilizada delimita u orienta las posibilidades estéticas de la obra resultante. La animación surge desde la deconstrucción del proceso mecánico por el que la cámara expone la cámara fotográfica. Este principio supone el nacimiento de los efectos especiales y la base sobre la que se desarrollan gran parte de las técnicas de animación actuales.

En esta técnica se utiliza la cámara para filmar a los personajes y escenarios como si se tratara de cine de acción real. Esta técnica se denomina *stop motion* debido al principio de parada de filmación que fundamenta su proceso técnico y nomenclatura, y que equivale a detener la filmación para exponer la película a la escena a filmar veinticuatro veces por segundo, lo que equivale a fotografiar la acción de esa escena veinticuatro veces para componer cada segundo. Las cámaras cinematográficas de celuloide funcionan a razón de veinticuatro fotogramas por segundos, veinticinco fotogramas la televisión europea, sudamericana, asiática y australiana (sistemas PAL y SECAM), y treinta fotogramas por segundo la televisión norteamericana y japonesa (sistema NTSC). Los nuevos formatos digitales respetan estas configuraciones aunque han aparecido sistemas más exigentes de imagen, Ultra HD de sesenta fotogramas por segundo y resoluciones de hasta 7680 x 4320 píxeles (8k UHDV).

Su origen se encuentra en la experimentación y obras iniciales de Segundo de Chomón, con *Choque de trenes* en 1902 filmado a partir de maquetas, y se encuentra una técnica *stop motion* ya perfeccionada en *Lucanus Cervus* de Wladyslaw Starewicz en 1910, con la filmación de animales disecados a modo de marionetas. Cabe señalar que todas las definiciones siempre aluden al proceso de filmación que por cuestiones geográficas y ámbitos profesionales, se tiende a denominar de un modo u otro. Mientras que de un modo popular se le conoce como *stop motion*, a nivel muy técnico se utiliza paso de manivela, a nivel formativo a veces se alude a él por fotograma a fotograma y en contextos del sur de América, cuadro a cuadro por el formato del fotograma del celuloide.

El *stop motion* recibe distintas clasificaciones en función de la naturaleza del elemento animado, clasificación que se desarrollará en el punto 3.5.2 de esta tesis, pero a nivel general, la técnica de *stop motion* está asociada a la animación de objetos inanimados.

El hallazgo y nacimiento viene de la mano de George Méliès aunque muchos críticos consideran como primer gran pionero a Segundo de Chomón, que utiliza la técnica para animar objetos y, como recurso visual, utiliza el *stop trick* explotado por Méliès. En segundo lugar encontramos a Starewicz, animador que tiende a utilizar animales disecados y maquetas o dioramas para construir sus escenografías y que perfecciona los movimientos en *stop motion* con precisión y suavidad. El siguiente gran pionero de esta técnica es Willis O'Brien, que retoma la técnica años después de que el animador James Stuart Blackton utilizara la técnica como complemento de los dibujos animados.

Narcís Ribot i Trafí (s. f.) realiza un recorrido completo por la biografía y filmografía de Willis O'Brien, y establece su primer cortometraje, *Morpheus Mike*, en 1915, obra que es considerada como la primera realizada con figuras de arcilla y que requiere, por su manipulación y maleabilidad, continuos retoques. En su siguiente cortometraje O'Brien trabaja con un fotógrafo y figuras de arcilla –con esqueleto de madera articulado–, esta prueba sirve para que un productor cinematográfico financie con cinco mil dólares el cortometraje *The Dinosaur and the Missing Link* en 1917, en el que O'Brien introduce otra innovación; cubre las figuras con una capa de goma transparente para aumentar la resistencia de los moldeados de arcilla y utiliza esqueletos con articulaciones metálicas más resistentes. Ésta obra es adquirida por la productora de Thomas Alba Edison que le contrata para producir cortometrajes de comedia y ambientación prehistórica.

Figura 76. Fotograma de *The Lost World*, de Harry O. Hoyt (1925).

Existen dos obras que sitúan a O'Brien en la primera fila de las producciones de estudio; su colaboración como responsable de efectos especiales en *The Lost World* de Harry O. Hoyt de 1925 y como supervisor de efectos especiales en *King Kong* de Ernst Beaumont Schoedsack y Merian Caldwell Cooper en 1933.

Ribot i Trafí apunta a propósito del rol fundamental que desempeña O'Brien en *The Lost World*, obra en la que cuenta con la ayuda de Marcel Delgado con los modelos y el invento de Ralph Hammeras, especialista de efectos especiales y director de fotografía, que plantea una técnica de *"'filmación con cristal' o sea superposiciones pintadas en un cristal colocado delante de la cámara hicieron triunfar el film de forma espectacular"* (Narcís Ribot i Trafí, s.f.)

Figura 77. Fotograma de *Mighty Joe Young*, E. B. Schoedsack (1949).

Con las colaboraciones de Delgado y Hammeras, O'Brien crea unos efectos que impresionan al público de la época, con lo que le llegan los encargos de los efectos especiales de más producciones de la R.K.O. Radio como *The Danzing Pirate* de Lloyd Corrigan de 1936, *War Eagles* de 1939 o *Mighty Joe Young* de Ernest B. Schoedsack (1949), obra por la que O'Brien recibe el Oscar por sus efectos especiales y en la que se acredita por primera vez a su alumno aventajado, Ray Harryhausen.

5.1.1 Ray Harryhausen

Ray Harryhausen se forma a través de cursos en escultura, fotografía e interpretación, época que conjuga con su afición a las maquetas y a las criaturas fantásticas, llegando a estudiar Arte y Fotografía en clases nocturnas de la Universidad del Sur de California. En su juventud Harryhausen conoce a Willis O'Brien tras una proyección de *King Kong* (1933), cuando éste es un director al alza por su dirección de efectos especiales en grandes producciones de la época. De la amistad entre ambos Harryhausen aprende los principios básicos de la animación fotograma a fotograma.

"*Vi King Kong por accidente. Y fue algo que, debo admitir, me capturó por completo. Desde ese momento me identifiqué con todo este asunto de los efectos visuales*." Ray Harryhausen (citado en Aguirre, 2008)

Figura 78. Fotograma de *How to Bridge a Gorge* (1942).

Durante la Segunda Guerra Mundial el ejército estadounidense colabora con *Warner Bros Studios* en un programa de formación de técnicas básicas de construcción civil que denomina *Army Motion Picture Unit*[105]. Harryhausen trabaja para el productor George Pal en una serie de

[105] Véase la historia de *Army Motion Picture Unit* en: *http://www.militarymuseum.org/1stmpu.html*

cortometrajes llamada *Puppetoons* cuando Estados Unidos es atacado en Pearl Harbor. El llamamiento a filas se intensifica y Harryhausen asiste a un curso de cinematografía durante el cual realiza en ratos libres *How to Bridge a Gorge* (1942) con juguetes y recreando las técnicas plasmadas en artículos de *Life* y *National Geographic* (Soto, 2013).

Ese mismo año es reclutado para el Cuerpo de Comunicación, y gracias a su cortometraje, el coronel Frank Capra lo traslada a su unidad, ubicada en los antiguos estudios de la Fox en Hollywood, donde trabaja en las producciones documentales *The Negro Soldier* o *Why we fight*. El rol de Harryhausen consiste en trabajar y desarrollar las transiciones entre los distintos materiales de archivo, familiarizándose con las reservas, máscaras, dobles exposiciones. En 1946 realiza *Guadalcanal* mediante *stop motion* para recrear la toma de una isla del Pacífico por las tropas aliadas (Soto, 2013).

Tras la participación de Harryhausen en la Segunda Guerra Mundial comienza su primera colaboración en una gran producción, en el equipo técnico del *Mighty Joe Young* (1949). En muy poco tiempo aprende las técnicas y efectos y ya en 1953 dirige por primera vez los efectos especiales de *The Beast from 20,000 Fathoms*[106], obra en la que desarrolla y patenta una técnica a la que denomina *dynamation*, basada en dobles proyecciones, reservas y re exposición de la película para lograr una mejor integración de los objetos animados con los actores.

Figura 79. Fotograma de *The Beast from 20,000 Fathoms, Eugène Lourié* (1953).

[106] Harryhausen aparece en los títulos de crédito de *The Beast from 20,000 Fathoms* de Eugène Lourié -conocida también como *El monstruo de tiempos remotos*- como animador de efectos. Véase: http://www.imdb.com/title/tt0045546/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

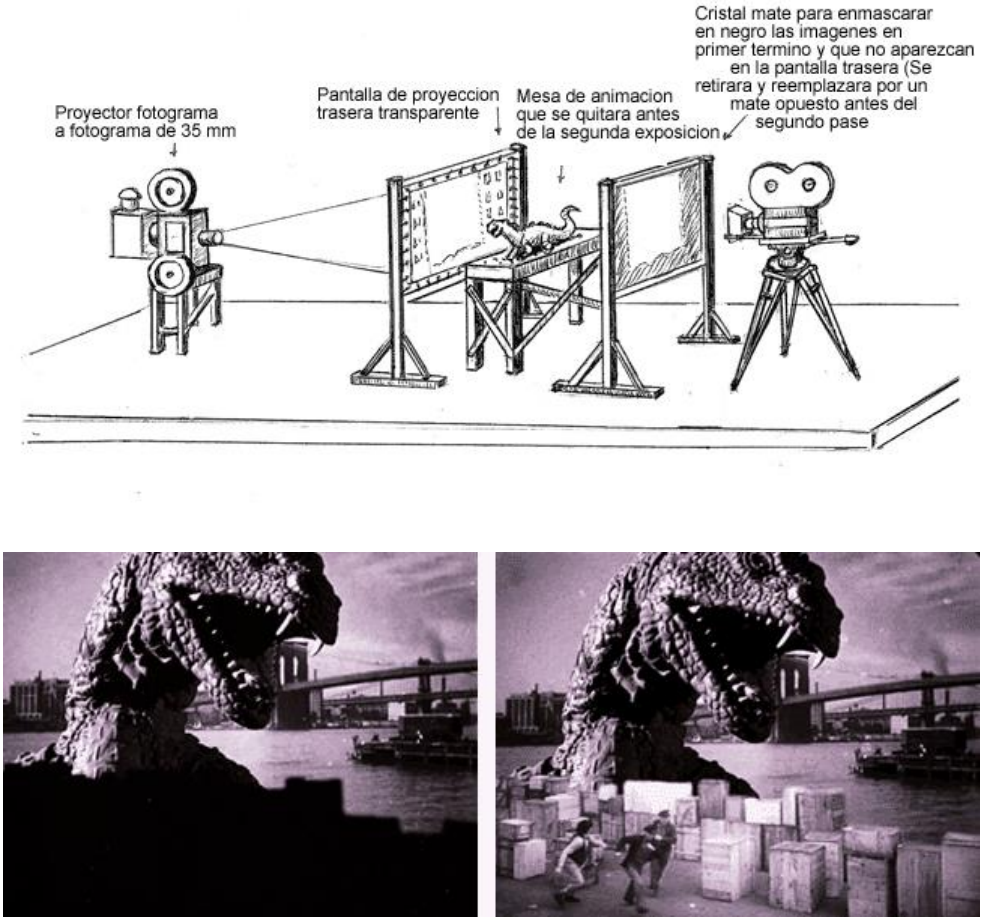


Figura 80. Esquema y fotogramas del sistema *Dynamation* de R. Harryhausen.

Esta técnica surge de la necesidad que siente Harryhausen[107] de poder animar criaturas u objetos mediante *stop motion* sin que haya que animar a los actores del mismo modo –pixilation- cuando hay interacción entre ambos. Así plantea en el proyecto de *Evolution of the world* (1940)[108]

[107] En blog oficial de Ray Harryhausen, traducido por Luis H. Agüe, puede encontrarse material adicional y una explicación detallada, apoya en las tres publicaciones de Ray Harryhausen y Tony Dalton: *An Animated Life*, *The Art of Ray Harryhausen* y *A Century of Model Animation*. Véase: *http://rayharryhausenblog.blogspot.com.es/p/dynamation.html*

[108] *Evolution of the wolrd* o *Evolution* es un proyecto inacabado que cuenta con filmaciones en color, 16mm, de escenas entre un mamut, un tyrannosaurus rex, un brontosaurio y pterodactilo. Fuente: *http://www.rayharryhausen.com/filmography.php*

un primer sistema con cristales pintados para enmascarar la acción mediante reservas. En *Mighty Joe Young* participa del otro sistema de cristales pintados que simulaba tridimensionalidad, pero era muy caro y costoso en términos de tiempos de producción. Finalmente encuentra el modo a través de una proyección en cristal que complementa con la toma animada en *stop motion* mediante reservas de lápiz de cera y doble exposición del fotograma. Esta técnica abre un nuevo camino de experimentación y se erige como uno de los avances más importantes en efectos visuales del cine contemporáneo, efecto básico en gran parte de las producciones de cine acción o cine fantástico y presente en algunos sistemas digitales de efectos especiales, basados en la utilización de pantallas y croma.

The Beast from 20,000 Fathoms inicia la época de mayores producciones de Harryhausen, que destaca técnicamente en movimientos naturales y fluidos a criaturas fantásticas. Harryhausen sigue experimentando con la dynamation hasta conseguir en *The Seventh Voyage of Simbad* (1958) que la técnica se convierta en una referencia en efectos especiales con su utilización en película de color, ya que la exigencia de integración entre actores y criaturas animadas aumentaba considerablemente: la evolución y perfeccionamiento de la técnica desembocan en las patentes de *Super Dynamotion* y *Dynarama*[109].

Las obras más destacadas en las que Harryhausen colabora proponen una visión del cine fantástico como cine de primera fila, con grandes acabados y técnicamente brillante, alejado de las producciones marginales de bajo presupuesto y producción mediocre que abundan en las pequeñas salas de proyección. Destacan *Mysterious Island* de Cy Endfield (1961), *Jason and the Argonauts* de Don Chaffey (1963), One Million Years B.C. De Don Chaffey (1966), The Golden Voyage of Simbad de Gordon Hessler (1973) y Simbad and the Eye of the Tiger, de Sam Wanamaker (1977).

La última gran producción en la que participa Harryhausen es la obra *Clash of the Titans* (1981), encargada por la productora Metro Golwyn Meyer, en la que Harryhausen es coproductor y creador de efectos visuales especiales del film que protagoniza Lawrence Olivier y Ursula Andrews. En esta época los efectos de Harryhausen empiezan a mostrar limitaciones técnicas[110] que son superadas por otras técnicas de la época, hecho que motiva una discusión entre el aprendiz llamado Colin Arthur[111] –que colaboraría en los efectos especiales de más treinta películas, entre

---

[109] Fuente: http://rayharryhausenblog.blogspot.com.es/p/dynamation.html

[110] Véase: http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=harryhausen-ray

[111] Colin Arthur colabora en los efectos especiales de más treinta películas, entre ellas, *La historia interminable* de 1984, *Abre los ojos* de 1997, o en los animatronics de *Hable con ella* en 2002. Fuente: http://www.imdb.com/name/nm0037743/

ellas, *La historia interminable* de 1984, *Abre los ojos* de 1997, o en los *animatronics* de *Hable con ella* en 2002– y el maestro Harryhausen, que también cree que puede perfeccionarse más los efectos especiales que se vienen realizando desde la década de los ‘50.

Figura 81. Dos fotogramas de *Clash of the Titans,* Desmond Davis (1981).

A pesar de los intentos de Harryhausen, estos efectos pierden el protagonismo y los estudios se inclinan por las nuevas propuestas de jóvenes realizadores como Steven Spielberg, con *Tiburón* de 1975, *Encuentros en la tercera fase* en 1977 o *En busca del Arca Perdida* de 1981, o George Lucas, con *THX 1138* en 1971, *American Graffiti* de 1973 o *Star Wars* de 1977.

5.1.2 Jiří Trnka y Jan Švankmajer

Jiří Trnka fue un director de cine checo con toda una línea de creación caracterizada por la máxima auto exigencia; su técnica de animación se erige como estilo, con el puppet animation que realiza con títeres de madera, predominantemente. Trnka aprende a tallar la madera gracias a su profesor de primaria y secundaria, Josef Skupa, quien aconseja a Jiří continuar su formación en la escuela de arte (Bendazzi, 2003).

Así Trnka decide formarse en la *Prague School of Arts and Crafts* en la modalidad de pintura, y pronto desarrolla trabajos como pintor, dibujante de cómics, figurinista[112] en el Teatro Nacional de Praga e ilustrador de libros, consiguiendo un gran prestigio de sus ilustraciones, en especial con las obras producidas durante la Segunda Guerra Mundial.

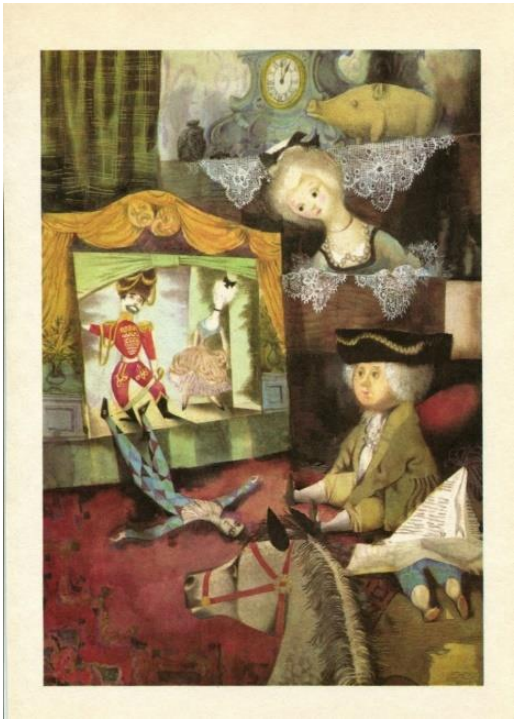


Figura 82. Ilustración, 'Hans Christian Andersen's Fairy Tales', Jiří Trnka (1968).

---

[112] *"...el trabajo de figurinista estriba en inventar personajes"* definición de Helena Kriúkova en *Escenógrafo y figurinista*. Melómano, Revista de Música Clásica on-line.
Véase: http://orfeoed.com/melomano/2012/articulos/guia-practica/otros/escenografo-y-figurinista/

Trnka fue ilustrador de más de 60 obras, pero gana especial relevancia su trabajo sobre los cuentos de los hermanos Grimm o los de Andersen, que realiza en la década de los cincuenta, y por las que recibe en 1968 el premio *Hans Christian Andersen* y el reconocimiento del Instituto Andersen de Dinamarca[113].

Existe una relación comparativa entre la llegada de Trnka al cine y la propia transición del teatro de marionetas checoslovaco y el cine de animación de títeres. El cambio natural de las marionetas tiene equivalencias con la participación de Trnka en proyectos cinematográficos con una traslación del tratamiento plástico de diseño y escenografía aplicado a las nuevas tecnologías. En esta transición de herramientas se encuentra su primer trabajo como diseñador de escenarios en colaboración con Jiří Frejka o la siguiente colaboración de Trnka con Karel Dodal, que anima a *Hurvinek* –títere de Trnka–, en el primer film de dibujos animados del animador checo. Sin embargo no sería hasta 1946 con *Darek,* un film experimental surrealista, *o Aviratka a petrovstí*, de 1946, una adaptación de un cuento popular, que Trnka no emerge como director.

Trnka entra en una corriente de animación cinematográfica que nace en la antigua Checoslovaquia y que recibe los apoyos del gobierno comunista por dos elementos principales; esta animación utiliza marionetas y títeres característicos de la cultura checoslovaca, por lo que se erige como una defensa de la identidad cultural y económica del pueblo checo, y como efecto adicional, propone un cine radicalmente opuesto al que Walt Disney producía desde Norteamérica. Hay que tener en cuenta que este nuevo género de animación aprovecha la riqueza narrativa que ya posee el teatro de marionetas, con obras en todos géneros, desde la sátira política al drama clásico pasando por piezas infantiles –Bendazzi expone que el teatro de marionetas experimenta un gran crecimiento y popularización tras la Primera Guerra Mundial *"[…] a causa del aumento de teatros especializados y de nuevas compañías y programas de radio"* (2003, p. 166).

Trnka no pasa a la historia como un animador más de la escuela de animación de Praga; muchos de los animadores de entonces consideran a Trnka como uno de los grandes maestros de la animación y un símbolo de la animación checoslovaca. Sobre Trnka, Jiří Brdečka afirma:

"Jiří Trnka era el maestro. Aunque no lo fuese directamente, porque era demasiado modesto para enseñar algo a alguien. Pero la calidad de su trabajo era tal que todos nosotros tratábamos de igualarla o sobrepasarla. Trnka ha sido el primero en mostrarnos que la animación

[113] Fuente: http://www.radio.cz/es/static/trnka-jiri

podía ser una forma de arte. Hizo películas artísticas y eso fue, de alguna forma, revolucionario de sus colaboradores. Era muy amable, pero también estricto. No aceptaba componendas. Nos animaba a ser serios" (citado en Bendazzi, 2003, p. 165)

Trnka forma un equipo de animadores que conocía de su etapa en la Escuela de Artes y Oficios y funda el Estudio *Jiriho Trnky* desde el que empieza a producir una serie de obras con una línea narrativa entre el cuento y la fábula, que mantiene una línea estilística con paletas cálidas y personajes –títeres- con rasgos muy expresivos y característicos en los títeres checos. A pesar de que su estilo narrativo pueda entenderse cercano al que Disney utiliza en sus producciones –en fábulas y cuentos adaptados-, hay que destacar que Trnka no se dedica en exclusiva al público infantil y que, además de estas obras, produce films con mensajes a veces satírico y a veces político, que complementa con una elaboración artística e intelectual compleja opuesta al modelo norteamericano de cine de animación de consumo[114].

Aunque Jiří Trnka pasa a la historia de la animación Checa por su trayectoria y conjunto de obras, se destacan una serie de obras que brillan por la manufactura de los títeres así como el movimiento naturalista que plantea emociones y sentimientos a través de encuadres e iluminación, no tanto con cambios fisionómicos. Además utiliza matices dramáticos que van desde el dibujo artesanal de los rostros de las marionetas, hasta el colorido de escenarios y luces, siempre rodeadas de sombras negras.

En estas obras destacan: *Bajaja* de 1950[115] –basado en dos cuentos de la novelista checa Bozena Nemcová– sobre un campesino que se convierte en caballero, lucha con un dragón y salva a la princesa; *Dobrý voják Švejk* de 1955[116], que si bien no es la mejor adaptación de Trnka, plantea un buena adaptación del original –no ideado para su representación dramática- utilizando como referencia ilustraciones de Josef Lada; *Sen noci svatojanske* de 1959[117], su adaptación de

---

[114] *El arte de Jiří Trnka*, sobre la exposición del Festival Internacional de Cine de Gijón. Disponible en: http://www.gijonfilmfestival.com/page/12905-el-arte-de-jiri-trnka

[115] *The Prince Bayaya* de Trnka se basa en dos cuentos de la Bozena Nemcová. Fragmento 'Dolor' disponible on-line en: http://youtu.be/zgP7-5Uq6wQ

[116] *Dobrý voják Svejk* o *The Good Soldier Švejk* de Trnka, 1955, se basa en el clásico de Jaroslav Hašek del mismo Título. Fragmento disponible on-line en: http://go2films.ru/video/dWlkPS0yMTUyOTY3NSZnaWQ9MTU4NTc5MDk2

[117] Disponible online en: http://www.youtube.com/watch?v=HdQ_v-EyO8o&list=PLDD7126FC2923D924&feature=share&index=1

Midsummer's Night Dream de William Shakespeare con una producción repleta de fantasía y libertad creativa en la que destaca el retrato de la gente del pueblo y un estilo propio del ballet.

Figura 83. Fotograma de Midsummer's Night Dream, Jiří Trnka (1959).

Figura 84. Fotograma de Ruka, Jiří Trnka (1965).

En 1965 Trnka dirige *Ruka*, también conocido como *The Hand*[118], es una obra maestra del cine de animación y referencia para los animadores posteriores que utilizan el *stop motion*. También supone la culminación de un pesimismo latente en las historia de Jiří Trnka, una mirada triste e inherente a la lucha continua entre la pasión creativa, la auto exigencia y la influencia de los poderes políticos en las creaciones de su ámbito territorial en lo que Bendazzi define como "*himno rabioso a la libertad creativa*" (Bendazzi, 2003, p. 167).

Un relato amargo del último contador de cuentos desde la más fiel tradición europea y de novelistas bohemios, que toca todos los géneros sin ningún miedo, un animador que supera las limitaciones de representación y expresión que hasta su llegada habían tenido las marionetas y títeres, y crea nuevas estructuras y fórmulas de representación. Trnka concibe la actuación de los títeres como las de las máscaras del teatro clásico y les transfiere esa misma aura de solemnidad y magnetismo.

Jan Švankmajer pertenece a la corriente de animación de Europa de Este aunque destaca como animador alejado de la línea creativa y del imaginario propuesto por Trnka, estilo continuado y ampliado por otros muchos animadores checoslovacos.

Švankmajer tiene un lenguaje propio y se encuentra cercano al surrealismo, pero no se limita únicamente al ámbito cinematográfico sino que extiende sus creaciones a diferentes ámbitos artísticos de creación desde film de animación a acción real, pero también cuenta con obras de diseño, esculturas y grabados, e incluso llega a dirigir una instalación en 1974 sobre objetos que representan sensaciones visuales relacionadas con el tacto de objetos ocultos (Bendazzi, 2003, p. 353).

---

[118] *The Hand* es la última película de Trnka, que moriría cuatro años después. La obra se considera una crítica política por su carácter de metáfora sobre el control de los artistas por el gobierno, ya que muestra la historia de un alfarero al que visita una mano enorme que le obliga a hacer réplicas de la propia mano. El alfarero trata de escapar y falla; obligado a trabajar sin descanso, acaba muriendo. Disponible on-line en: http://youtu.be/cS4Th36zN_g

Figura 85. Fotograma de The Last Trick, Jan Švankmajer (1964).

Švankmajer obtiene una formación en arte dramática en la academia de Bellas Artes y trabaja como pintor, escultor y grabador. A los treinta años debuta en el cine con *Posledni trik Pana Schwarcewalldea a pana Edgara* –conocida como *The Last Trick*– de 1964[119], y desde aquí y en las siguientes obras ya se plantean las líneas estilísticas; la realidad distanciada, escenas con un tratamiento de distanciamiento físico, frontalidad, iluminación y simetrías que producen sensaciones de extrañamiento que refuerza a través de objetos acumulados con los que se recrean en su belleza como objetos en sí mismos. Posteriormente llegan *Spiel mit Stein* de 1965, film realizado en Austria y realizado como un ejercicio de estilo; *Byt* de 1968, un film de acción real en el que un joven es atacado por los muebles de su piso; *Don Sajn* de 1970, film en el que Švankmajer viste como marionetas a actores a través de un texto teatral para marionetas; *Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta* –conocido más popularmente como *Jabberwocky*– de 1971[120], inspirado el poema sin sentido de título homónimo de Lewis Carroll que está incluido en *Alicia a través del espejo* publicado en 1872.

---

[119] *The last trick* de Jan Švankmajer (1964). Disponible on-line en: *http://youtu.be/tlVwcOzbAZk*
[120] *Jabberwocky* de Jan Švankmajer (1971). Disponible on-line en: http://youtu.be/na9ii4tEoWU

Figura 86. Dos fotogramas de Jabberwocky, Jan Švankmajer (1971).

Jabberwocky plantea una limpieza compositiva, por momentos con ecos de Ruka de Trnka, poco común en las cargadas composiciones de Švankmajer, pero con un ambiente más artificial y forzado y una dirección de arte más esteticista (Burgos, 2012). La lírica surrealista de Švankmajer construye aquí un discurso continuo de situaciones surrealistas unidas a través de *raccords* de movimiento, escala y composición. Hay variaciones de ritmo en la evolución narrativa de la obra, resolviendo un laberinto que simbolizar momentos del poema original para desembocar en un final que no es sino una liberación de la propia vida.

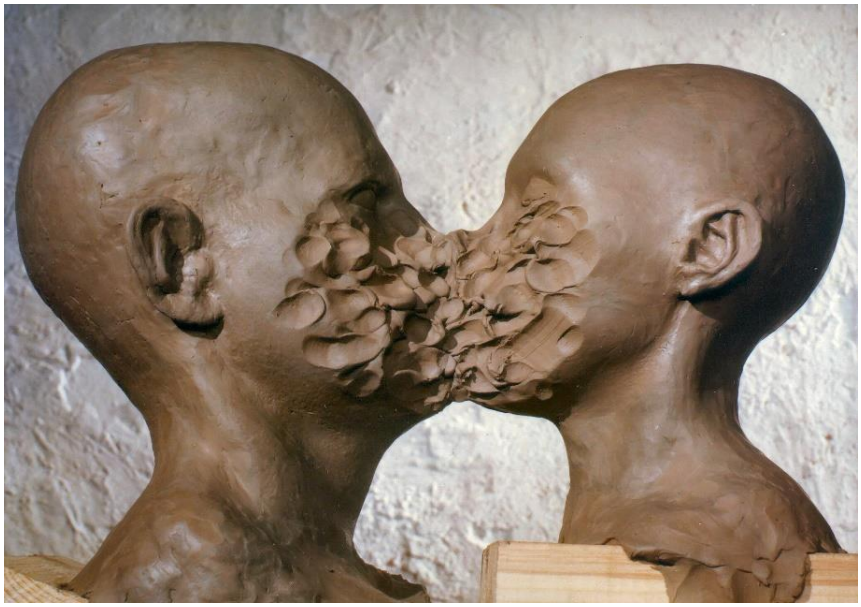


Figura 87. Fotograma de Dimensions of Dialogue, Jan Švankmajer (1982).

En 1982 Švankmajer estrena *Moznosti dialogu* o *Dimensions of Dialogue*[121], película que se convierte en una de las obras representativas del animador cineasta. *Dimensiones de diálogo* plantea una obra en tres capítulos, con diálogos entre materias y relaciones de ataque, amor destructivo y un intercambio frenético respectivamente, que supone un ejercicio técnico de maestría del *stop motion* y de variantes técnicas de ésta.

Seis años después llega otra de sus obras representativas, mezcla de acción real y animación: *Neco z Alenky* de 1988[122], una interpretación personal de Švankmajer de la novela de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas,* planteando una relectura inquietante de la obra en formato de largometraje.

Las obras de Švankmajer se nutren de una imaginería entre el surrealismo y el manierismo, tomando recurrentemente referentes al paso del tiempo y a unos escenarios que si bien pertenecen a espacios conocidos o comunes, están planteados con una atmósfera inquietante a veces y onírica otras. Es importante la presencia del desgaste en estos escenarios y a veces en los propios personajes, como si el tiempo o la melancolía influyeran en el estado físico, tanto como la presencia de las sombras, a veces tenebrosas, pero siempre con una presencia dramática e inquietante en escena.

Todos elementos conjugan una estética que juega con la realidad y el sueño, en un intermedio de sonambulismo estético más allá de un tempo interno en las obras y un motor único, la fantasía. Si bien puede hablarse de amplitud temática en la obra de Švankmajer, Bendazzi plantea que sus obras siempre revelan un mensaje, una intención que permanece como *leitmotiv* de sus films;

"Creo que los objetos siempre han tenido más vida que el ser humano. Son más estéticos, pero también son más elocuentes. Son más conmovedores por todo lo que esconden y por su memoria, que supera a la nuestra. Los objetos son los guardianes de los sucesos que han presenciado… En mis películas siempre he intentado arrancar información a los objetos, escucharlos y trasladar sus historias a imágenes" Entrevista a Švankmajer en la revista *Film a doba* en 1982 (Bendazzi, 2003, p. 353)

---

[121] *Dimensions of Dialogue* de Jan Švankmajer (1982). Producido por Studio Jiřího Trnky y disponible on-line en: http://youtu.be/DRe6nnoaGEY

[122] *Alice* de Jan Švankmajer (1988). Ficha técnica disponible en: http://www.imdb.com/title/tt0095715/
Obra disponible on-line en: http://vimeo.com/76018961

5.1.3 Norman McLaren

El comienzo de la formación de Norman McLaren se ubica en la Glasgow School of Fine Arts en 1933, guiado por su interés por la pintura. McLaren toma contacto con el cine y descubre una gran pasión, que le lleva a organizar un cineclub con el que repasa las películas de los maestros de la época además de los cineastas soviéticos Eisenstein y Pudovkin, además de los alemanes del expresionismo. McLaren redescubre el cine como medio de expresión más que como entrenamiento. La creciente necesidad de experimentar en ese nuevo formato de arte para él le lleva a reparar un proyector de 35 mm que encuentra olvidado y sin uso en uno de los sótanos de la escuela. Ante la imposibilidad de conseguir una cámara de 35 mm, McLaren decide pintar directamente sobre los negativos de celuloide, iniciando su carrera como animador experimental (Bendazzi, 2003, p. 115).

Hand-painted Abstraction es su primera obra, dibujada y pintada sobre el celuloide, pero entre 1934 y 1936 realiza varias obras en 16 mm de acción real en las que experimenta con la cámara lenta, efectos especiales y coloreado, y obtiene buenas críticas en la escuela.

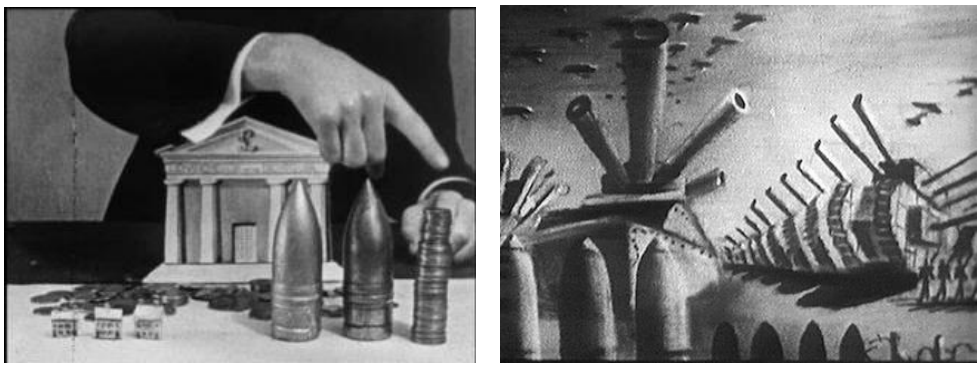


Figura 88. Dos fotogramas de Hell Unlimited, Norman McLaren (1936).

Cabe destacar la obra *Hell Unlimited* de 1936[123] que plantea un mensaje pacifista para criticar el nacionalismo. Ese mismo 1936 trabaja como camarógrafo durante la Guerra Civil

[123] *Hell Unlimited*'de Norman McLaren (1936). Disponible on-line en dos partes: primera en la dirección http://youtu.be/YPkjzg8Avdc, y segunda en http://youtu.be/T8m3CWZZyxU

Española, lo que le causa una impresión nefasta. Ante las perspectivas de un segundo conflicto internacional, emigra en los preámbulos de la Segunda Guerra Mundial.

Su experiencia y bagaje profesional sirve para que en 1937 le contrate la *British General Post Office Film Unit* en Londres[124] por decisión del documentalista John Grierson; esta etapa representa para McLaren un bagaje de experimentación y equilibrio entre la creatividad expresiva y la disciplina artística del medio en el que desarrolla sus obras. Realiza dos documentales de acción real y dos cortos de animación, *Love on the wing* y *Mony a Pickle* en el año 1938[125].

Grierson toma las riendas de la National Film Board Of Canadá, NFB, e invita a unirse a McLaren, que se traslada desde Nueva York en 1941. En el NFB sucede la eclosión como animador de McLaren.

Sus trabajos de la primera etapa en Canadá tratan el tema de guerra desde discursos informativos y persuasivos: *V for Victory* de 1941, mensaje publicitario para una campaña de bonos de guerra; *Five for four* de 1942, cortometraje de campaña de ahorro en tiempo de guerra; *Dollar dance* de 1943, cortometraje que se centra en la inflación en tiempos de guerra y el papel del control de precios; y *Keep your mouth shut* de 1944, corto de animación en el que un cráneo advierte a los canadiense de que deben guardar silencio, en un esfuerzo por poner fin a los chismorreos y bulos que se daban durante la Segunda Guerra Mundial.

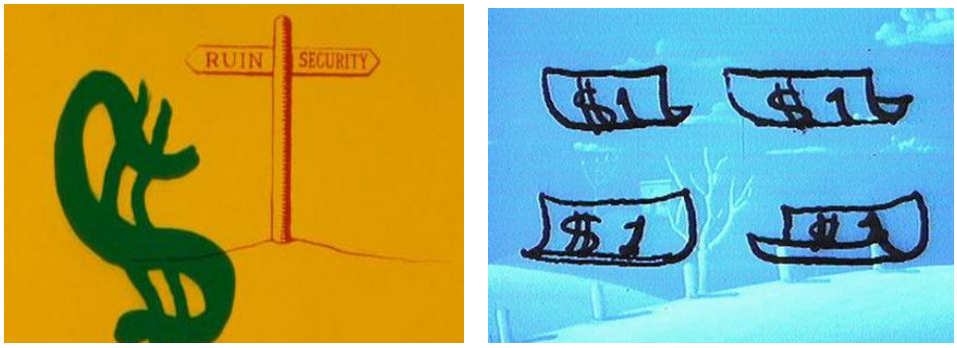


Figura 89. Dos fotogramas de Dollar Dance, Norman McLaren (1943).

[124] Fuente: http://www.macba.cat/es/pequenyas-historias-del-cine-norman-mclaren-y-el-cine-de-animacion

[125] *Love on the wing* de Norman McLaren (1938), se considera formalmente la primera obra en la que McLaren realiza una intervención directa en el celuloide. Disponible on-line en: http://youtu.be/S1qD3gfk4QI

Su continua exploración de las técnicas de animación lo motivan a fundar el Departamento de Animación del NFB; llega a desarrollar bandas sonoras rapando el celuloide, desde el departamento técnico construyen un sistema especial de cámara y proyector que le permite trabajar sin limitaciones, pero no es hasta 1952 que llegan sus trabajos con materiales fílmicos de imagen real.

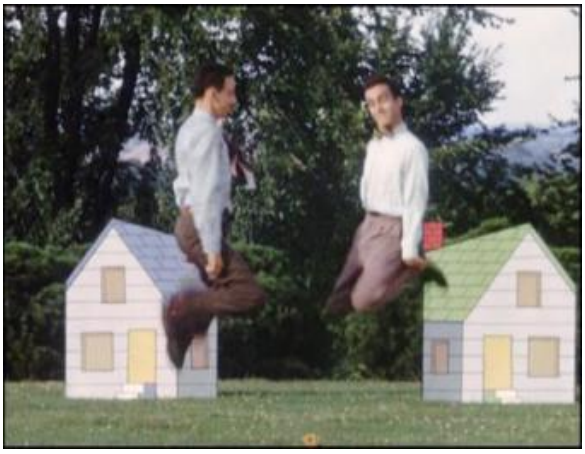


Figura 90. Fotograma de Neightbours, Norman McLaren (1952).

McLaren innova en el uso de *stop motion* para articular movimientos artificiales en personas –lo que daría lugar a una nueva técnica, *pixilation*- en su obra *Neightbours*, de 1952[126], en la que dos vecinos se enzarzan en una pelea por envidia y ambición, luchando por conseguir una flor. *Neightbours,* ganador de un Oscar, se inspira en el cine francés de la primera mitad del siglo XX con intención de utilizar una técnica similar a la que se experimenta en Francia a través de variantes de *stop motion.* Desde un comienzo McLaren quiere realizar una película experimental probando el rodaje fotograma a fotograma con actores reales, y cuenta con *Grant Munro* y *Jean-Paul Ladouceur*, siguiendo un proceso de improvisación.

En Canadá se proyecta para distribuidores de teatro, que consideran la obra pobre y de poca calidad. La casualidad hizo que llegase a convertirse a 35mm de la mano del distribuidor Mayer-Kingsley para proyectarlo en Nueva York en octubre de 1952, logrando una reserva para acompañar la proyección de *O Henry Full House* de Howard Hawks, con Anne Baster y Marilyn Monroe. La gran acogida en taquilla llevaría a *Neighbours* a la nominación a los Oscar (Ohayon, 2011).

---

[126] *Neighbours* de Norman McLaren en: https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins

Unos años más tarde colabora con el cineasta canadiense Claude Jutra codirigiendo *A chairy Tale*[127], que cuenta con la ayuda de la animadora Evelyn Lambart y que supuso una nominación al Oscar. En *A chairy Tale* un actor pretende sentarse en una silla que reacciona a su movimiento y actitud, rechazando sus intentos por sentarse en ella con un juego de tiempo, ritmo y movimiento.

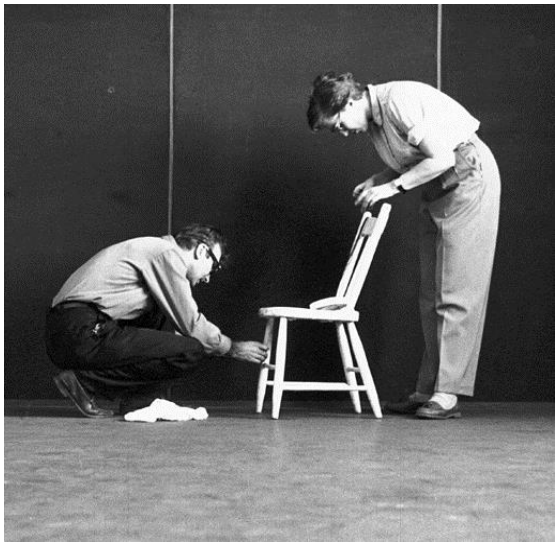


Figura 91. Fotografía del rodaje de A Chairy Tale, McLaren y Lambart (1954).

En la filmografía de McLaren destacan tres obras de imagen real en las que experimentó visualmente con la danza.

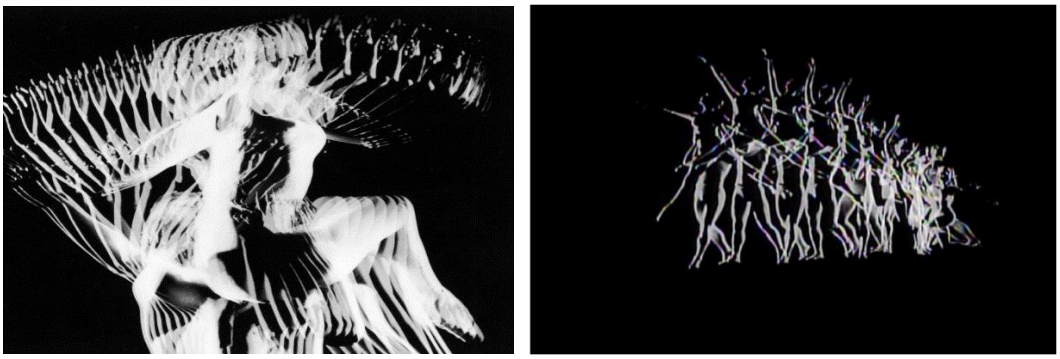


Figura 92. Dos fotogramas de Pas de Deux, Norman McLaren (1968).

[127] *A chairy Tale* de Claude Jutra y Norman McLaren en: https://www.nfb.ca/film/a_chairy_tale

Pas de deux de 1968[128] en la que articula una estética de ensoñación con perfiles contrastados de dos bailarines, Margaret Mercier y Vincet Warren, con una experimentación de montaje en cuestión de tiempos y repetición con sobreexposición para crear efectos hipnóticos.

Ballet Adagio de 1972[129] es un cortometraje que reflexiona sobre la estética, la fuerza y el movimiento de dos bailarines a través de un montaje de secuencias con tratamiento teatral y filmación en slow-motion, David y Anna Marie Holmes bajo la coreografía del maestro ruso Asaf Messerer y el Adagio de Albinoni.

Narcissus de 1983[130] es un cortometraje en el que los bailarines escenifican la tragedia griega de Narciso. McLaren combina cine, danza y música, a través del montaje, de cambios de ritmo, superposiciones de imágenes y sonidos que sirve de compendio de las técnicas experimentales que había ido aprendiendo a lo largo de toda su vida profesional.

Figura 93. Fotograma de Narcissus, Norman McLaren (1983).

[128] *Pas de deux* de Norman McLaren en: https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en
[129] *Ballet Adagio* de Norman McLaren en: https://www.nfb.ca/film/ballet_adagio

[130] *Narcissus* de Norman McLaren en: https://www.nfb.ca/film/narcissus

5.2 Clasificación de las técnicas derivadas de stop motion

La diferencia fundamental que divide las formas artísticas cuya base es la técnica de animación del fotograma a fotograma o *stop motion*, reside en la naturaleza de los elementos protagonistas de la animación. En los inicios se considera *stop motion* a cualquier forma de animación en la que la filmación se realiza de forma individual para cada fotograma a través de la parada de manivela o filmación de fotogramas sin procesos seriados e inmediatos pero, a medida que se diversifica la producción, a nivel técnico se denomina animación *stop motion* a aquellas producciones en las que la animación se da en objetos reales, sólidos e inanimados.

5.2.1 Pixilation

La diferencia fundamental de la animación *pixilation* con respecto del stop motion, es que en esta técnica se animan personas, que en lugar de ser filmadas de forma fluida, se hace una filmación secuenciada a razón de 24 tomas individuales por cada segundo de animación.

A través de la *pixilation* se logra un movimiento final muy mecanizado que se crea a través de la desarticulación de las expresiones naturales.

En la *pixilation* es común que los personajes representados se asemejen a muñecos articulados en su representación fílmica, más que a las personas que realmente son, debido a los movimientos bruscos cuya naturalidad ha sido degradada de su orden natural.

Las primeras obras que experimentan con la pixilation son *El Hotel eléctrico* de Segundo de Chomón (1908) y la película *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* de Émile Cohl (1911), aunque se encuentran otras obras con un perfeccionamiento técnico mayor a través de *pixilation* en diferentes escuelas y autores, desde *Neighbours* de Norman McLaren (1952) a *Two Gentlemen of Honour* de Joe Dearman y Giles Paxton (2012), pasando por *Food* de Jan Švankmajer (1992), *The Secret Adventures of Tom Thumb* de Dave Borthwick (1993) o *Doxology* de Michael Langan (2007).

Figura 94. Dos fotogramas de Food, Jan Švankmajer (1992).

5.2.2 Puppet animation

La diferencia fundamental de la animación *puppet* o *puppetry* con respecto del *stop motion*, es que los elementos animados en este caso son marionetas o muñecos articulados, cuyos sus movimientos, gestos o expresiones son filmados de forma secuenciada a razón de 24 tomas individuales por cada segundo de montaje final.

Este tipo de animación crea un tipo de animación muy característica por su tono de fábula y las ambientaciones y atmósferas que acompañan este tipo de producciones, herederas de la tradición del teatro de marionetas europeo.

Figura 95. Dos fotogramas de Le Roman de Renard, Wladyslaw Starewicz (1930).

Los primeros trabajos en este sentido llegan de la mano de Wladyslaw Starewicz y sus cortometrajes con insectos y animales disecados, de entre los que se destacan *Strekoza I Muravei* de 1911 o *Le Roman de Renard* de 1930.

Se encuentran otros ejemplos de *puppet animation* en las obras *The Hand* de Jiří Trnka (1965), *House of flames* de Kihachirō Kawamoto (1979), *Balance* de Wolfgang y Christoph Lauestein (1989) y *Madame Tutli-Putli* de Chris Lavis & Maciek Szczerbowski (2007).

Strings de Anders Rønnow Klarlund (2004), el primer largometraje realizado íntegramente con *puppet animation* de la historia del cine de animación. Su trama recoge una historia arquetípica sobre reyes y héroes, venganza y memoria, en una historia de aventuras que convierte a las marionetas en personajes capaces de interpretar.

Figura 96. Fotograma de Madame Tutli-Putli, Chris Lavis & Maciek Szczerbowski (2007).

Figura 97. Dos fotogramas de Strings, Anders Rønnow Klarlund (2004).

5.1.3 Claymation

La diferencia fundamental del *claymation* con respecto del *stop motion*, es que los elementos animados en este caso son esculturas moldeadas de arcilla o plastilina –generalmente- que son construidos con esqueletos articulados, cuyos sus movimientos, gestos o expresiones son filmados de forma secuenciada a razón de 24 tomas individuales por cada segundo de montaje final.

Por motivos técnicos y las condiciones de los elementos a animar, se produce duplicando fotogramas y filmando a razón de doce exposiciones de dos fotogramas para componer cada segundo.

Este tipo de animación posee una textura característica y una capacidad de transformación en forma y movimiento comparable a los dibujos animados o a las técnicas digitales por su capacidad de maleabilidad, lo que en ciertas producciones constituye un serio problema de producción debido a la frágil continuidad de estos 'actores'.

Figura 98. Fotograma de The Story of Hansel and Gretel, Ray Harryhausen (1951).

El gran pionero de Claymation es Ray Harryhausen, quien experimenta con esta técnica en obras como *The StoryBook Review* de 1946, *The Story of Little Red Riding Hood* de 1949 o *The Story of Hansel and Gretel* en 1951.

Figura 99. Dos fotogramas de Mary and Max, Adam Elliot (2009).

Las obras más características de esta técnica son: *Tma/Svetlo/Tma* Jan Švankmajer (1989), *Wallace & Gromit*: *The wrong trousers* de Nick Park (1993), *Moore* de Mark Osborne (1998), *Chicken Run* de Nick Park y Peter Lord (2000), *Mary and Max* de Adam Elliot (2009), *El Apóstol* de Fernando Cortizo (2012) y *Head Over Heels* de Timothy Reckart (2012).

Figura 100. Fotograma de Head Over Heels, Timothy Reckart (2012).

5.1.4 Time Lapse

La técnica de *Time Lapse* no es una técnica *stop motion* que permita generar historias y tramas narrativas como *claymation* o *pixilation*, sino que su utilización queda más reservada a efectos visuales o dramáticos en la mayoría de los casos. Se basa en el principio de la animación a través de la exposición fotograma a fotograma utilizando como protagonista diferentes intervalos de tiempo. La diferencia fundamental de una obra realizada a través de *time lapse* con respecto del *stop motion*, es que los elementos animados en este caso pueden ser varias personas, edificios, ciudades, plantas o animales, que en lugar de ser filmadas de forma fluida, se capturan con exposiciones seriadas y separadas por periodos de tiempo regulares, a razón de 24 tomas individuales por cada segundo de montaje final, para mostrar un proceso o evolución a través de la filmación.

Figura 101. Time Lapse Sunrise over the Prairies, Dr. Robert Berdan (2011).

A través del *time lapse* se logra un efecto de transcurso de tiempo, ya sea un proceso de horas o de días o semanas, en el que pueden incluirse desplazamientos proporcionados y seriados para incluir un efecto dinámico a la obra. Otra aplicación del *time lapse* reside en un tratamiento temporal diferente de personaje y fondo, requiriendo un montaje en post-producción de la escena.

Figura 102. Time Lapse blooming flowers, Ted Kinsmen (2011).

El *time lapse* no constituye género cinematográfico por sí mismo puesto que su utilización constituye un efecto visual que se adopta en producciones de ficción, ya sea acción real o animación, o como tratamiento visual de vídeo en producciones promocionales de forma habitual.

Ejemplos de esta técnica se encuentran en el *Demo reel* de Colin Leg, *Everest* de Elia Saikaly (2013) o el video realizado con capturas fotográficas desde la estación espacial ISS *The World Outside My Window.*

5.1.5 Cut-out

La animación por *cut-out* tiene como base la animación de elementos planos, papel, cartulina y recortes a través de series de fotografías que muestran una evolución de estos elementos en el espacio. Lo que diferencia al *cut-out* de unas formas de *stop motion* es que no se basa en la animación de elementos tridimensionales, sino en materiales planos, ya sean opacos o semitransparentes, planteando distintas variaciones de desplazamientos y giros.

Se pueden distinguir dos grandes procesos de trabajo a partir de este concepto; el *cut-out tradicional* de recortes y fotografía, y el *digital* realizado a partir de composición y animación mediante *software*.

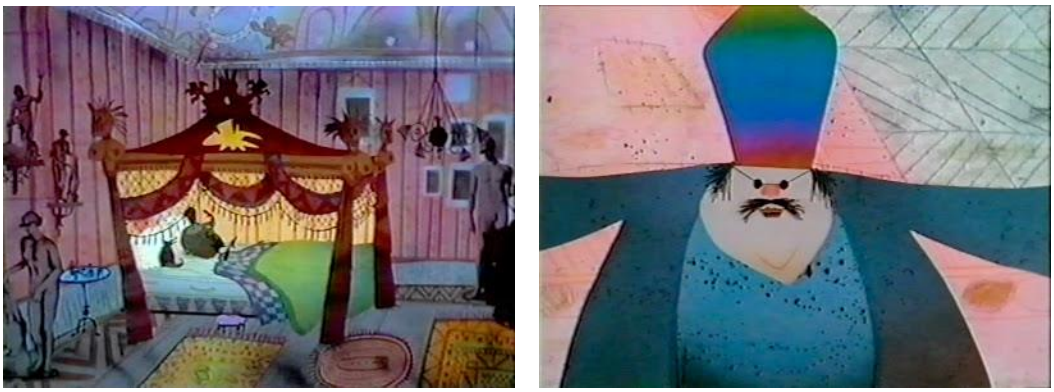


Figura 103. Dos fotogramas de Twice upon a Time, Maureen McDonald (1983).

Ejemplos de *cut-out tradicional* podemos encontrar tres tipologías atendiendo a la naturaleza del material con el que se trabaja: *Lumage* o desplazamiento de piezas de plástico, aplicado en *Twice upon a time* de Maureen McDonald (1983); ilustraciones y fotografía, aplicado en *Heaven and Earth Magic* de Harry Everett Smith (1962); en combinación con imagen real, aplicado en *The Outrageous Baron Münchhausen* de Karel Zeman (1962); y siluetas, aplicado en obras como *Las aventuras del Príncipe Achmed de* Lotte Reininger (1926) o *Three Blind Mice* de George Dunning (1945).

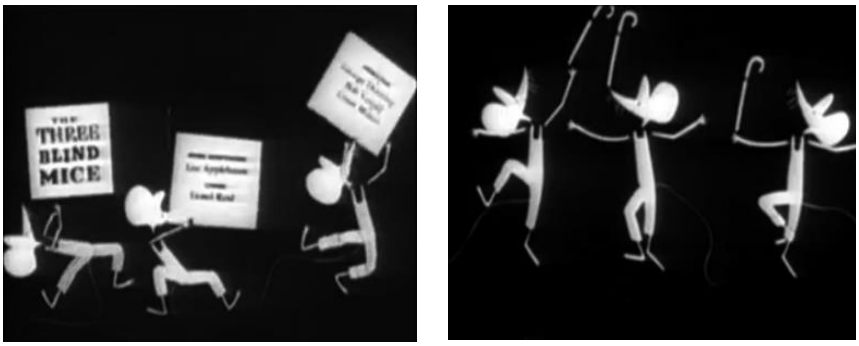


Figura 104. Dos fotogramas de Three Blind Mice, George Dunning (1945)

La aplicación del *cut-out digital* que se desarrolla en entornos digitales permite la combinación de la técnica con otros efectos visuales y de profundidad de campo, el conocido como 2.5D, que hace referencia al espacio virtual creado a partir de planos que no tienen profundidad en el entorno digital, no son elementos tridimensionales, aunque la combinación especial entre ellos genera esa ilusión tridimensional.

Ejemplos contemporáneos de *cut-out digital* son Inception: *The Cobol Job* de Ian Kirby (2010) o La serie *Dexter Early Cuts* de Lauren Gussis (2009)

Figura 105. Dos fotogramas de Dexter Early Cuts, Lauren Gussis (2009).

6. ANIMACIÓN COMO MEDIO PARA INTERPRETAR METRAJE

6. Animación como medio para interpretar metraje

La rotoscopia es una técnica mediante la cual se interviene con criterios artísticos y estéticos sobre un metraje o grabación, para producir un material nuevo o para transformar el material de base.La técnica nace con la invención del rotoscopio, un dispositivo inventado por Max Fleischer, interesado en el dibujo y los inventos mecánicos, que permitía transferir una secuencia de acción real a dibujos (Bendazzi, 2003) mediante la detención de los fotogramas en un principio paralelo al que da origen al stopmotion, con la diferencia de uso de la parada de la película.

El rotoscopio permitía transferir el ritmo y la naturalidad del movimiento real al dibujo, de modo que en combinación con conocimientos sobre dibujo y animación, potencia los resultados de dibujo en base a la interpretación de la realidad filmada.

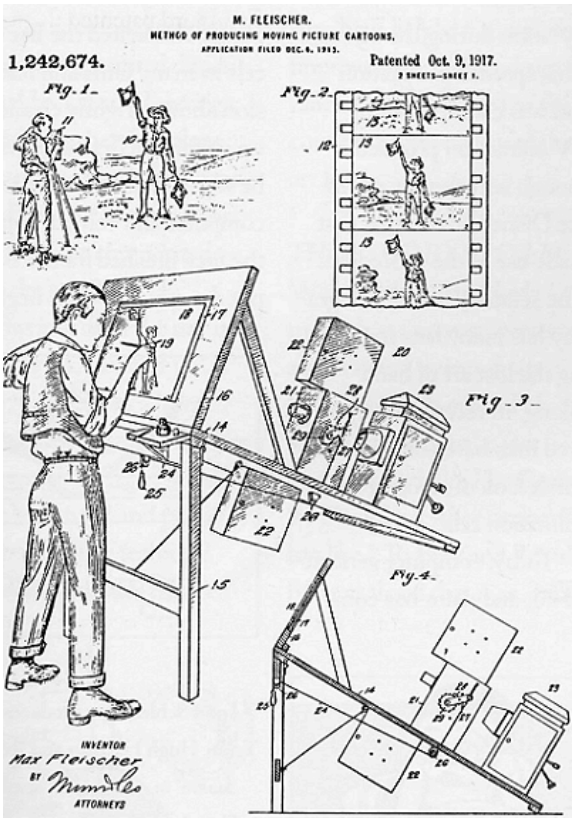


Figura 106. Patente 1242674 del rotoscopio, M. Fleischer (1917).

Se basa en un mecanismo que retro proyecta cada fotograma –deteniendo la película fílmica y permitiendo el pase de fotograma a fotograma- a una pantalla sobre la que se pueden apoyar diferentes tipos de papel de grosor fino para que permitan la transparencia de la imagen proyecto y utilizar como base el material filmado. Mediante el rotoscopio es posible utilizar la grabación de un bailarín para otorgar la naturalidad y elegancia de su baile a cualquier animal humanizado.

Durante la Guerra Max se dedica producir cortometrajes con la temática de formación militar mientras trabajaba para el productor John Randolph Bray y llega a dirigir su propio grupo de animadores. De la colaboración con sus hermanos Joe y Dave nace el cortometraje de animación Out of the Inkwell (1914)[131] en el que el propio Max interactúa con Koko, un payaso dibujado con tinta, del que llega a producir una serie de cortometrajes en el año 1917. Este formato de simulación de interacción es común en la época a partir del célebre dinosaurio Gertie de Winsor McCay (1914), aunque estableciendo una comparación técnica entre la obra de McCay, Fleischer y Emile Cohl y su Hasher's Delirium de 1910, puede observarse una evolución en el tiempo y en la calidad de la animación, en términos de dibujo y movimiento.

En 1921 fundan su propio estudio de producción de animación bajo el nombre de *Out of the Inkwell Films*.

En 1924 crean *Red Seal*, su propia empresa de distribución audiovisual, para comercializar los cortometrajes del payaso *Koko* y las nuevas producciones *song car-tunes*, documentales, series de acción real y comedias, convirtiéndose en la segunda productora en importancia después de Disney. Los hermanos Fleischer crean un formato de canciones musicales denominado *song car-tunes* –jugando con la sonoridad entre *cartoon*, dibujo animado, y *car tunes*, literalmente coches canción- dibujos animados subtitulados con la letra de la canción para ayudar al espectador a cantar, popular en el teatro ligero americano en el que todo el público entonaba una canción. En este formato introdujeron la innovación de la *pelota saltarina*, el círculo que mediante saltos en las sílabas, marca el ritmo de la canción. (Bendazzi, 2003)

Red Seal es absorbida por la Paramount y en 1928 el estudio de animación pasa a llamarse Fleischer Studios[132]. Aunque entre la producción de los estudios Fleischer destacan personajes como *Popeye el marino* (1933-1942), *Betty Boop* (1936), *Gulliver* (1939) o *Superman* (1941),

---

[131] *Out of Inkwell* de Max Fleischer (1914) en: https://www.youtube.com/watch?v=hyetrAePLTA

[132] La historia del estudio de animación de los hermanos Fleischer se encuentra disponible online en: http://www.fleischerstudios.com/history.html

existen también dos producciones en las que combinan animación e imagen real para construir dos obras documentales de tipo científico-pedagógico (Bendazzi, 2003): *The Einstein Theory of Relativity* de 1923 y *Evolution* de 1925 y codirigida con Ovide Decroly ambos documentales contienen fragmentos de animación.

Figura 107. Fotograma de Betty Boop: Be Human, M. Fleischer (1936).

El caso de la obra basada en la obra de Einstein fue dirigida por Max y Dave Fleischer en colaboración con un periodista científico, Garrett P. Serviss, y en ella tratan de acercar la teoría de la relatividad al gran público.

A través de filmaciones en blanco y negro, títulos y animaciones que ilustran los conceptos y las demostraciones teóricas. Con las mismas características técnicas dirige *Evolution*, también conocida como *Darwin's Theory of Evolution* junto a Ovide Decroly, director y editor de documentales.

La rotoscopia sigue utilizándose minoritariamente en la producción de cine de animación, ya sea de forma auxiliar a los dibujos animados o como técnica principal.

6.1 La animación naturalista. Disney Studios, animación soviética y oriental

La producción de los hermanos Fleischer crear estilo y comienza una tendencia de animación naturalista en la producción de obras de los grandes estudios, que lo utilizan como sello de calidad. El rotoscopio no fue el único invento que incorpora la animación naturalista.

Tras el éxito de las creaciones de Fleischer Studio con *Koko* el payaso, *Talkartoons, Betty Boop* y *Popeye*, Disney comienza a desarrollar avances técnicos para liderar la producción de los dibujos animados.

Figura 108. Fotograma de Jazz Singer, Alan Crosland (1927).

La película *The Jazz Singer* de Alan Crosland (1927) supone un hito en la historia del cine como nacimiento del cine sonoro. Su protagonista Al Jolson aparece cantando y por primera vez los espectadores oían la voz de un actor que hasta ese momento sólo podían ver.

Disney comprende que la incorporación de sonido abre una revolución en el medio y ve clave invertir en ese sentido. Con la ayuda de uno de sus colaboradores con conocimientos musicales, Wilfred Jackson (Bendazzi, 2003), Disney diseña un sistema de sonido sincronizado que utiliza en la primera película sonora de Mickey Mouse, *Steamboat Willie*. La película se plantea como un escaparate de efectos de sonido sincronizados que se llega a estrenar en 1928 en el Colony Theatre de Nueva York, suponiendo el primer éxito de taquilla del pequeño ratón a pesar de las dificultades de su producción.

Tal y como apunta Bendazzi (2003, p. 63) el éxito de *Steamboat Willie* no puede atribuirse exclusivamente a la incorporación de sonido en dibujos animados, puesto que para la fecha ya se habían estrenado algunas animaciones sonoras de Fleischer Studios, *Dinner Time* de Paul Terry, y Charles Mintz está a punto de estrenar las películas de *Oswald* revisadas.

Al margen del éxito de Mickey Mouse, con un período de producción de 121 cortometrajes desde 1928 hasta 1953, y los nuevos personajes que aparecieron en sus aventuras -el malhumorado Pato *Donald*, el inepto *Goofy* y el perro *Pluto*-, el estudio Disney comienza una evolución en el dibujo de animación en el que va adaptando el grafismo puro de sus inicios a la caricatura de un mundo real con una lógica propia de movimientos. A propósito del nuevo realismo que las obras de Disney estaban adoptando, el animador Dan Graham afirma:

"*Una acción natural debe caricaturizarse para que se convierta en interpretación. La acción por sí misma tiene poco interés para el público. Cuando la acción, reflejada gráficamente, está ordenada –es decir, caricaturizada- se convierte en una nueva forma de interpretación*" Dan Graham (citado en Bendazzi, 2003)

Las afirmaciones de Graham y del propio Disney profundizan en su visión sobre el realismo y por extensión, del uso del rotoscopio para el dibujo de sus animaciones. Ambos defienden el proceso de interpretación del material en tanto que caricaturizan el material real para exageran, modelar o deformar a sus propios personajes.

Figura 109. Fotograma de The Old Mill, Wilfred Jackson (1937).

Dos años después de la afirmación de Disney llega *The Old Mill* (1937), con un nuevo invento de Disney, la cámara multiplano.

El invento permite los movimientos de cámara característicos del travelling o la grúa dentro de una escena de dibujos animados, lo que le dota de una gran profundad de campo que hasta entonces desconocida en los dibujos de dos dimensiones[133].

La técnica se basa en la construcción de un mecanismo vertical en el que se cargan diferentes capas de un dibujo –que debe realizarse por capas, en función de la profundidad de cada elemento que aparece en el plano-, con una cámara en su parte superior. Este avance se utiliza en gran parte de la producción audiovisual de largometrajes de dibujos animados de Disney.

En los años venideros Disney Studios refina el lenguaje cinematográfico a través del desarrollo de elementos narrativos que hacen crecer el realismo en su estilo de dibujos, empezando a recrearse en la física y el dinamismo de las acciones cotidianas propias de la realidad. Aparecen escenas en las que los dibujos no plantean más que una realidad simplificada y decorativa que se suplen con mecanismo narrativos clásicos del cine de ficción, como la proyección de los valores o sentimientos de los personajes o momentos de interés dramático argumental.

Bendazzi plantea que debido a que "*muchas secuencias se convirtieron en copias minúsculas y decorativas de la realidad, vulnerando la norma no escrita de la animación que prohíbe competir con el cine de acción real en su propio terreno*" (2003, p. 65)

El realismo de sus dibujos cuando se convertía en mera copia de la realidad perdía todo el valor de animación, pero la maquinaria del estudio funciona y sus obras generan beneficios suficientes para hacer crecer la plantilla desde las seis personas que lo forman en 1928 a las más de 1.600 que trabajan en Disney Studios en 1940; Disney pasa de buscar y contratar a los animadores con más talento, a formar a nuevos animadores. En 1941 la escuela de arte de Disney recibe unas 35.000 solicitudes de ingreso para aprender sus principios técnicos y estilísticos (Bendazzi, 2003)

El éxito del estilo Disney llega de la mano de su primer largometraje y es considerado un hito en el cine de animación al mismo nivel que la aparición del cine sonoro por lo que supone: cuando en diciembre de 1937 se estrena el largometraje en color *Snow White and the Seven Dwarfs* –que ya incorpora el uso del rotoscopio, el uso consciente de sonido y emocional de la música además de la cámara multiplano-, las producciones realizadas al viejo estilo quedan obsoletas e incapaces de competir con la calidad de la película de Disney. El uso de la rotoscopia queda patente

---

[133] Ver ficha técnica en: http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=261

en el dibujo y animación tanto de Blancanieves como del Príncipe por su movimiento natural y realista, mientras que en los demás personajes el movimiento es más característico del dibujo animado.

Figura 110. Fotograma de Snow White and the Seven Dwarfs (1937).

Walt Disney establece así un nuevo canon de calidad con *Blancanieves*. Formaliza un sistema de trabajo por departamentos y el uso del *story board* para unificar criterios técnicos y dramáticos entre todos los miembros del equipo de producción.

Posteriormente continúan la estela técnica films como *Pinocho* de 1939, *Fantasía* de 1940, *La Cenicienta* de 1950, *Alicia en el País de las Maravillas* de 1951, *La Bella Durmiente* de 1959, *La sirenita* de 1989 o *Aladín* 1992, películas de dibujos animados para las que actores interpretaron los papeles protagonistas para los fotogramas clave con rotoscopia con las que se construyen estas obras.

Las producciones e historias de Disney Studios llegan a Europa y Asia.

En la Unión Soviética se observa con preocupación el efecto que pueda tener sobre el pueblo las historias de Disney, que se consideran otra forma de propaganda capitalista.

En la década de los años veinte se da un auge de la animación en la Unión Soviética, unido al carácter comunicativo y de consumo de masas, Lenin declara: "*De todas las artes, para nosotros, el cine es la más importante*" (Knight, 2015).

En 1932 acontece un importante congreso de escritores soviéticos del que se ratifica una nueva doctrina artística, el *realismo socialista*, que centra la experimentación artística en los ideales

del régimen político. En él se recogen las bases enunciadas por Marx, Engels y Lenin, planteando un arte accesible a las masas con un propósito social optimista e idealizado, rechazando el arte formal y progresista. El arte se plantea como una forma de pedagogía para educar al pueblo en el comunismo[134].

El éxito de primeras producciones animadas como *Soviet toys* de Dziga Vertov (1924), que además es la primera película soviética de dibujo animados, *China in flames* (1925) e *Interplanetary Revolution* (1929) dirigidas por Nikolai Khodataev, Zenon Komissarenko y Youry Merkulov continúan la línea marcada por el ideario socialista.

Figura 111. Fotograma de Soviet Toys, Dziga Vertov (1924).

La serie de cortometrajes de *Silly Symphonies*[135] de Ub Iwerks producidas por Disney Studios entre 1929 y 1939, son una serie de 76 cortometrajes que aumenta el interés del gobierno soviético en esta forma de arte industrializada.

---

[134] Véase: http://arterusouv.blogspot.es/1294587480/realismo-socialista/

[135] El listado completo de las 76 obras así como fichas técnicas individuales que se publican entre 1929 y 1939, se encuentra en: http://es.disney.wikia.com/wiki/Silly_Symphonies

Figura 112. Tres fotogramas de The Skeleton Dance, el primer Silly Symphonies.

Aleksandr Ptushko se convierte en el primer director del estudio de animación que se convirtió en el más importante de la Unión Soviética (Bendazzi, 2003, p. 101). La Unión Soviética pretende producir animación a un nivel de calidad comparable al mejor de los resultados de la producción norteamericana encabezada por Disney. El gran estudio soviético concentra la producción de cine de animación casi en monopolio, bajo el nombre *Soyuzmultfilm-Studio*, después de fusionar los tres grandes estudios de animación de Moscú: *Mosfilm*, *Sovkino* y *Mezhrabpromfilm*, que pretende ser el Disney soviético.

El estudio adopta el estilo artístico que el gobierno soviético proclama como oficial en relación con el realismo socialista, y que supone una apariencia similar a la estética Disney pero que incorpora el ideario socialista. La instrumentalización política que se hace el estudio de animación y de su producción genera una merma en la creatividad de la producción animada, más rica y variada en años anteriores. El *Soyuzmultfilm-Studio* se forma con más de 700 animadores y produce alrededor de 20 películas cada año durante el gobierno soviético[136].

Figura 113. Tres fotogramas de The New Gulliver, Aleksandr Ptushko (1935).

[136] En *The Big Cartoon Database* se encuentra una ficha histórica y un listado de producciones sobre *Soyuzmultfilm-Studio*, disponible en: http://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/S/Soyuzmultfilm/

En 1935 se estrena una revisión de la historia de Gulliver en la que el protagonista es *Petya*, un niño fascinado por la obra literaria original que se duerme y sueña que es el protagonista de la historia. Al descubrir la corrupción de los aristócratas y la opresión de los mineros, *Petya* inspira una revolución marxista de los liliputienses antes de despertar. El éxito del film *The New Gulliver* de Aleksandr Ptushko (1935) inicia una época en la que la experimentación se convierte en una técnica minoritaria.

Hasta 1960 la producción se centra en la técnica de cel-animation –dibujos animados mediante acetatos- y la técnica *éclair* –denominación de rotoscopia-, para construir adaptaciones de cuentos populares y fábulas.

Figura 114. Dos Fotogramas de Alen'ij Cvetochek, Lev K. Atamanov (1952).

Lev K. Atamanov es uno de los directores de animación soviéticos más destacados en la técnica *éclair*, alumno del cineasta Lev Kuleshov, con obras como *Zheltayj Aist* de 1950 –conocida como *The Yellow Stork*–, *Alen'ij Cvetochek* de 1952, –conocida como *The Scarlet Flower*–, *Zolotaya Antilopa* de 1954, –conocida como *The Golden Antelope*–, y *Snezhnaya Koroleva* de 1957, conocida como *The Snow Queen* o *La reina de hielo*.

En sus obras se plasman los ritmos naturales propios de la rotoscopia de actores en cada uno de los movimientos cayendo de este modo en el error que advertía Graham y Disney por el exceso de realismo. En comparación con las obras americanas y aunque se pretende mantener el nivel técnico y artístico de la producción de Disney Studios, la animación soviética en el ejemplo de Atamanov está por debajo de éste en dibujo, con una versión más sobria e inexpresiva por parte de las obras rusas.

Figura 115. Fotogramas de Snezhnaya Koroleva, Lev K. Atamanov (1957).

Pueden encontrarse diferencias notables en el manejo de la paleta de color, de la luz y de las atmósferas, influenciado políticamente por el deseo de realismo en contraste a la búsqueda de la fantasía espectacular de los estudios norteamericanos. Pero el nivel de dibujo baja enteros en el tratamiento de los segundos planos o fondos, ya que la variedad y riqueza que destacan los fondos de Disney no se encuentran en las producciones de *Soyuzmultfilm-Studio*, sin tener en cuenta que la producción soviética no adopta el uso de la cámara multiplano limitando el movimiento de los fondos a cambios de escala o paneos, verticales y horizontales.

No es casual que los alcances técnicos y estéticos de Disney influyeran tanto en la producción de cine de animación en la Unión Soviética, puesto que el modelo cultural y económico reflejo del ideario liberal es reconocido en otras partes del mundo que reaccionan del mismo modo que Unión Soviética; a través de esta forma de arte surge una oportunidad de promocionar modelos culturales y políticos a las masas.

El primer largometraje de animación sonoro que se produce en China, en concreto en Shangai, es realizado con la técnica de rotoscopia por los hermanos Guchan Wan y Wan Laiming en 1941 bajo el título *Tie Shan Gong Zhu*, conocida como *Princess Iron Fan*.

Este largometraje surge como respuesta a *Blancanieves* de Disney, con la intención de crear un estilo cultural de animación reconocible para honor de su país.

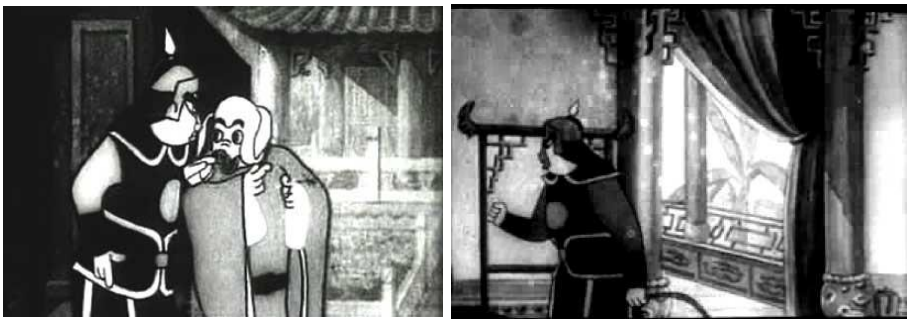


Figura 116. Dos fotogramas de Tie Shan Gong Zhu, Guchan y Laiming (1941).

No obstante se llega a producir con muchas dificultades, principalmente por los conflictos bélicos que sufrió el país entre 1937 y 1945, período en el que China participa en la Segunda Guerra Sino-japonesa (1937-1945) y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) (Lausent-Herrera, 1988). Durante los tres años de producción participan 237 artistas y supone un hito cultural en China y sus países vecinos.

En Japón se especula con el surgimiento de la primera animación. En 2005 el profesor Natsuki Matsumoto descubre en el viejo proyector de una casa vieja de Kioto una *Katsudō Shashin* –imagen animada– de apenas 50 fotogramas en el que un hombre vestido de marinero escribe unos ideogramas. Se desconoce la época y el autor, aunque se especula con que pudo crearse en 1907, una década después del *Théâtre Optique* de Reynaud (Otaku Universe Vila-real, 2013)

En 1910 las películas que produce John Randolph Bray desencadenan un auge de la animación y algunos artistas japoneses que deciden dedicarse al nuevo cine animado, al que denominaron *senga eiga* –película a líneas dibujadas– y *doga* –imagen en movimiento–, y al menos hasta 1960 no recibiría el término *animeshon*, del que proviene la actual definición de *anime* (Bendazzi, 2003).

Los primeros trabajos destacados llegaron con tinta sobre papel con el artista Seitaro Kitayama, conocedor de los cuentos tradicionales aprende el oficio de animador a través de su trabajo como dibujante de textos y carteles para las películas mudas de la época. Kitayama dirige el primer cortometraje de animación japonesa con el título de *Momotaro* (1918), conocido como *The Peach Boy*. El cortometraje también es descubre como la primera producción nacional que se exporta a países extranjeros, llegando a proyectarse en Francia.

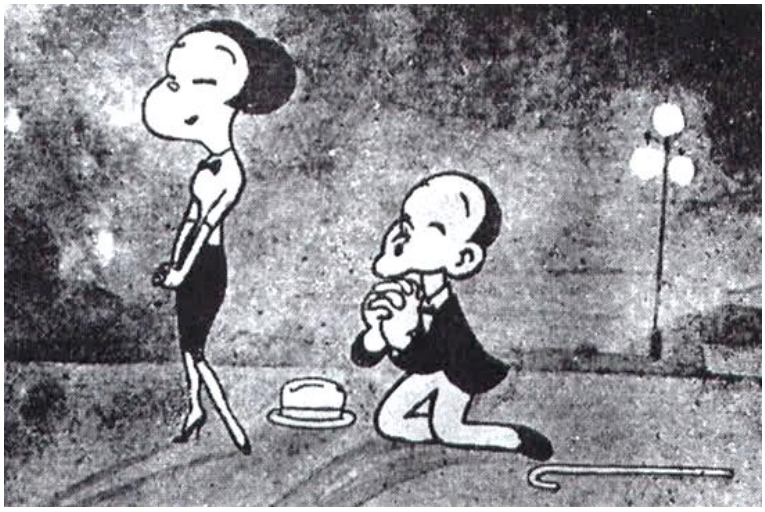


Figura 117. Fotograma de Chikara to Onna no yo no Naka, Kenzō Masaoka (1933).

Otros pioneros de la animación japonesa (Wright, 2013, p. 27) son Junichi Kouchi, que incorporara matices grises a los dibujos animados que hasta ese momento se realizaban con tinta china en contraste de blancos y negros; Oten Shimokawa, dibujante de prensa que convierte sus tiras en cortometrajes utilizando la técnica del dibujo con tiza sobre pizarra; Zenjiro 'Sanae' Yamamoto, fue alumno de Kitayama y produjo cortometrajes de ficción y obras de animación familiares con intenciones pedagógicas; Kenzō Masaoka, creador de *Chikara to Onna no Yo no Naka* (1933), el primer cortometraje sonoro japonés cuatro años antes del estreno de Blancanieves; Noburo Ofuji, en cuyas producciones desliga el tono infantil y de comedia de la animación para adoptar temáticas adultas, introduce el erotismo a través de la técnica cut-out y placas de cristal; Yasuji Murata, primer animador japonés en utilizar el sistema de acetatos americano (Bendazzi, 2003).

La influencia del film *Tie Shan Gong Zhu* de los hermanos Wan supone un hito en Japón que influencia a futuros animadores con Osamu Tezuka y crea las bases de estilo que adoptan los largometrajes de animación de propaganda nipona que la Secretaría de la Marina Imperial Japonesa produce, entre otros largometrajes, *Momotaro's Sea Eagles* dirigido por Mitsuyo Seo (1942), el primer largometraje de animación japonesa.

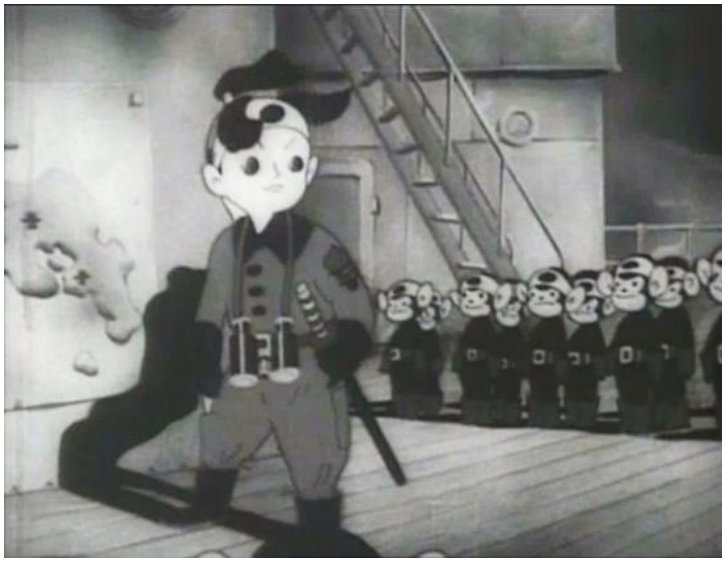


Figura 118. Fotograma de Momotaro-s Sea Eagles, Mitsuyo Seo (1942).

6.2 Rotoscopia como interacción de imagen real y dibujo

Los hermanos Fleischer crean esta técnica a través de invento que da nombre a la disciplina, con la finalidad de facilitar la creación de movimientos realistas y naturales en el dibujo de personajes animados. Esencialmente se emplea material filmado de imagen real con personas o actores para realizar interpretaciones de éste y generar un material derivado, que puede ser totalmente nuevo o una modificación del material original, como puede observarse en la producción de animación contemporánea.

La rotoscopia tradicionalmente se utiliza como técnica auxiliar para dibujos animados. Los acabados que pueden darse con su uso dependen del número de fotogramas por segundo que se dibujen, ya que hay que tener en cuenta que la rotoscopia por animación completa genera una vibración muy característica del dibujo.

Las técnicas digitales de dibujo han incorporado un efecto conocido como *squigglevision* y es aplicable en postproducción para tratar de imitar esa vibración. Mientras que la que se produce por animación limitada permite un suavizado; el nivel de fluidez está relacionado con el número de fotogramas intermedios que se dibujen, conocidos como inbetweeners. Debido a la complejidad y lentitud de su proceso de elaboración, la rotoscopia se utiliza como como complemento de otras técnicas o para refuerzos puntuales, y es poco habitual ver esta técnica de forma habitual íntegra en un film.

El desarrollo de producciones tanto de animación como de imagen real ha permitido la adaptación a diferentes aplicaciones prácticas de la rotoscopia, especialmente en el campo de los efectos especiales. Si atendemos a la orientación del discurso al que se asocia la técnica, podemos distinguir dos grandes tipos; *discurso narrativo* y *discurso experimental*.

A su vez, el discurso tiene tres grandes tipologías en función de la relación que guarda la rotoscopia con el resultado final y el metraje de origen, clasificándose desde la *rotoscopia y dibujo animado* con mayor presencia de imagen hasta la *rotoscopia como efecto especial*, siendo un pequeño complemento de la imagen real a nivel de efectos especiales.

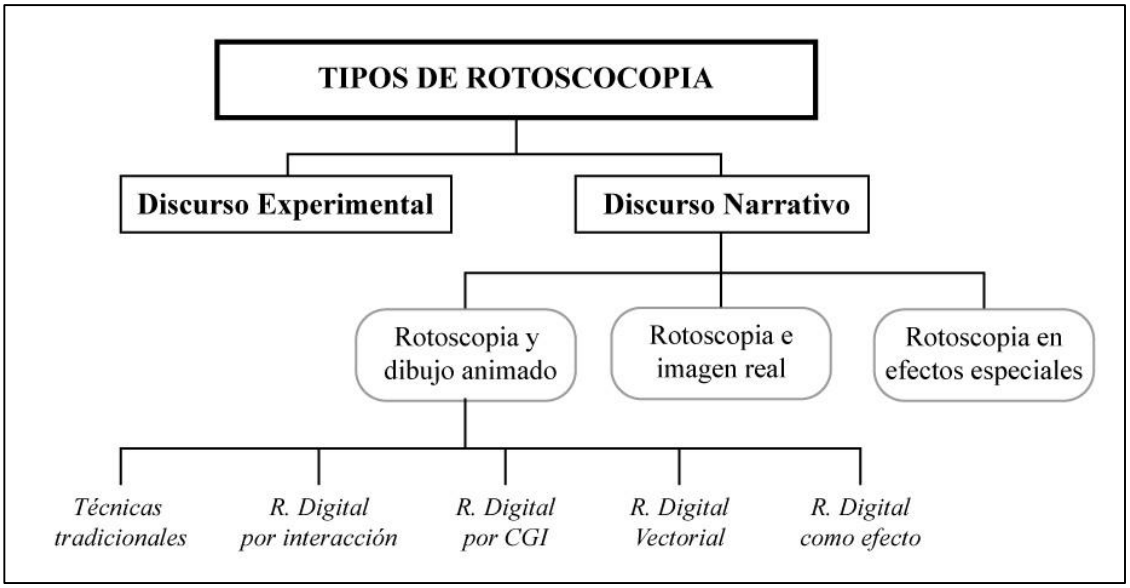


Figura 119. Tipos de Rotoscopia, comunicación propia.

6.2.1 Rotoscopia de discurso experimental

En el ámbito del discurso experimental el uso de rotoscopia plantea un hándicap a tener en cuenta; en el empleo de la rotoscopia hay una norma general no escrita de unidad de estilo, con el fin de que la técnica no distraiga al espectador que la propia estructura narrativa. De forma tradicional el tratamiento estético así como el estilo de dibujo han permanecido inmutables en las obras de animación por rotoscopia, independientemente de la duración y el tema de éste.

Como alternativa a esta regla estilo surgen animaciones por rotoscopia con un discurso experimental con variaciones de estilo, color y formas construidos con un sentido de tentativa de los límites del formato. Existen ejemplos de *rotoscopia experimental* que huyen del desarrollo narrativo y realizan una reinterpretación del movimiento de referencia con una particularidad; se deshacen de todo rastro de realismo. Estas obras juegan con la expresión y cierto grado de abstracción. Cortometrajes como *Expresionista* (piensa positivo) de Álvaro Tapia (2000) o el videoclip *Shadrach* de Bestie Boys (1989), ambos con una animación de rotoscopia pintada a mano son muestra de él.

Figura 120. Secuencia de Shadrach, Bestie Boys (1989).

Si la rotoscopia se encuentra principalmente ligada al dibujo y la hibridación de imagen y animación a través de diferentes técnicas digitales y plásticas, en el caso de la *rotoscopia experimental* también se dan casos de tratamiento de collage y dibujo, como el caso del cortometraje de estética punk *Rip it up* de Jet (2009), la versión rotoscopiada de *Gangnam Style* de PSY o *What Does the Fox Say?* De Ylis llevadas a cabo por 33 estudiantes del *Fanshawe College Graphic Desing* con diferentes técnicas (2012).

Figura 121. Cuatro fotogramas de Rit it Up, Jet (2009).

6.2.2 Rotoscopia de discurso narrativo

La variedad de films que utilizan la rotoscopia en *discursos narrativos* puede clasificarse en función del uso de rotoscopia a tres niveles; primario, para imprimir realismo en dibujos animados; secundario, de uso híbrido con imagen real para nuevas estéticas; y terciario, como soporte auxiliar para efectos especiales.

6.2.1.1 Rotoscopia y dibujo animado. En esta primera clase se encuentran films en los que la animación es más importante que la filmación de base, que queda supeditada a un rol de refuerzo. En ella, la filmación de imagen real sirve como base para una animación de dibujos animados principalmente de personaje humanoides o humanizados. La imagen compuesta en cuadro es animación completa sin que el metraje original ni ninguna imagen real con interacción de los personajes tenga presencia en la composición del encuadre.

El impacto de los medios digitales trae una pequeña revolución a la técnica de rotoscopia. Así la rotoscopia digital plantea una actualización de la metodología y acabados de su versión tradicional mediante el uso de software de tratamiento de imagen que se apoya a su vez, en software de montaje, edición y postproducción de video digital.

En el medio digital la rotoscopia se utiliza a partir de secuencias filmadas en digital, preeminentemente tratadas a la máxima resolución posible para obtener los mejores resultados con su tratamiento.

La aplicación más directa de la técnica refiere al dibujo por medios digitales sobre el fotograma de un vídeo, pero se pueden enumerar más usos y organizarlos en función del grado de intervención del técnico de animación. Teniendo en cuenta en el primer caso que el resultado dependerá del trabajo del animador a diferencia del último tipo, en el que los resultados recaen principalmente en procesos automatizados dirigidos mediante variantes algorítmicas en la aplicación del software.

Se utiliza con técnicas tradicionales de dibujo y actualmente está también ligada al dibujo digital, por lo que pueden clasificarse por su técnica;

6.2.2.1.1 Técnicas tradicionales. El dibujo se realiza a través de rotoscopia en papel o acetato, que se colorea, se filma o digitaliza para montar la secuencia. Se encuentran ejemplos en diferentes épocas; desde Blancanieves y los siete enanitos (1939) o Tygra, hielo y fuego de Ralph Bakshi (1983)

Figura 122. Fotograma de Tygra, hielo y fuego, Ralph Bakshi (1983).

6.2.2.1.2 Rotoscopia digital por interacción. Se realiza a través de software que permite dibujar a través de ratón o tableta digital posibilitando el dibujo directo en el fotograma de vídeo, o su dibujo en una capa independiente manteniendo el concepto tradición de la cel-animation. El dibujo puede incorporarse exportando capas a fotogramas con transparencia (en formatos como .tiff, .png, .psd) a través de software como *TVPaint*, *ToonBoom Animate*, *Adobe Flash*, *Adobe Photoshop* o *Adobe Illustrator* entre otros.

Figura 123. Tres fotogramas de Cibelle, Green Grass (2003).

Esta variante continúa con el método de trabajo de rotoscopia tradicional sustituyendo el trabajo manual por el dibujo digital, ganando velocidad y tiempo a través de la posibilidad de

corregir errores, visualizar fotogramas anteriores o siguientes o ahorrando procesos de digitalización. Encontramos ejemplos en *Cibelle* de Green Grass (2003), *Lemonade* de Brad Hansen (2006) y *Wasted* de Matthew Bryan (2008).

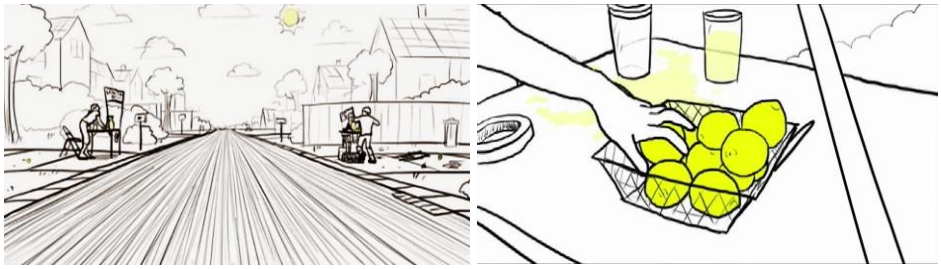


Figura 124. Dos fotogramas de Lemonade, Brad Hansen (2006).

Figura 125. Dos fotogramas de Wasted, Matthew Bryan (2008).

6.2.2.1.3 Rotoscopia vectorial. La variante vectorial de la rotoscopia digital se realiza a través de gráficos vectoriales con una metodología muy similar al dibujo directo, utilizando también como base cualquier vídeo. A través de software vectorial será posible dibujar y también crear formas, de colores planos con variaciones de opacidad y rellenos de degradados simples-, para deformarlas o desplazarlas en el tiempo a través de la modificación en fotogramas clave. La gran aportación de la variante vectorial es que con el dibujo de fotogramas clave por parte del animador, el propio software crea de forma automatizada los fotogramas intermedios que también es posible editar y modificar; el procedimiento evoluciona del trabajo fotograma a fotograma al proceso de animación mediante *keyframes*, ahorrando mucho tiempo en la animación a través de *Adobe Flash, Inkscape, Gimp, ZoneDraw, MaruyaDRew*… además de otras opciones de software libre.

Hay que destacar una particularidad en la producción de *rotoscopia vectorial*, ya que a través de la herramienta de software *Rotoshop*, un software desarrollado y no comercializado por Bob Sabiston, es posible desarrollar la rotoscopia digital de una forma automatizada que traslada de forma a través de logaritmos geométricos partiendo de una secuencia de video. La innovación proviene del uso que permite hacer de ilustraciones, a modo de fotogramas clave, para mantener la estética que plantea la ilustración animándola en el tiempo a través del movimiento que aparece en el video.

Figura 126. Dos fotogramas de Snacks and drinks, Bob Sabiston (1999).

Existen variedad de ejemplos de rotoscopia vectorial; desde *Snacks and drinks* de Bob Sabiston (1999), *The Thomas Beale Cipher* de Andrew Allen (2010) a *Scanner Darkly* de Richard Linklater con animación de Bob Sabiston (2006)

Figura 127. Dos fotogramas de The Thomas Beale Cipher, Andrew Allen (2010).

Figura 128. Tres fotogramas de A Scanner Darkly, Richard Linkater (2006).

6.2.2.1.4 Rotoscopia digital por CGI[137]. Alude al sistema de imágenes generadas por ordenador. Existió un sistema de dibujo y animación realizado a través de programación informática cuyas aplicaciones y posibilidades han sido asimilados para los sistemas de dibujo directo, vectorial y de animación y modelo 3D, herramientas a las que el CGI precedió.

El uso de gráficos de ordenador alude literalmente a imágenes, formas y colores, que son generadas por procesamientos informáticos en virtud de lenguajes de programación. Su aplicación se llevó a cabo en animaciones cinematográficas o secuenciadas –especialmente sprites, fotogramas interactivos que componen animaciones interactivas-. Esta técnica se utilizó antes de que la animación 3d evolucionara sus niveles gráficos y apareciera el MoCap, técnica de captura de movimiento que traslada el movimiento de actores a modelos tridimensionales y que recibe su nombre a partir de la contracción de *Mo-tion Cap-ture*. Ejemplos de esta técnica se encuentran principalmente en videojuegos de la década de principios de los noventa como *Another World* (1991), *Flashback* (1992) o *Blackthorne* (1995).

Además de estos ejemplos puede citarse otro uso de la rotoscopia realizado con la aplicación de determinados efectos automatizados para la conversión automática de una secuencia de imagen real a una estética similar a la animada; de forma automática se aplican variaciones de contornos, umbral y posterizados de imagen para después saturar los tonos resultantes. Mediante software de postproducción de imagen se interpretan el material audiovisual, en lo que popularmente se conoce como *filtro*. Estos efectos producen diferentes cambios estéticos en el video y en algunos casos convierten la imagen de vídeo en dibujo oscilante a través del contraste de contornos de la imagen grabada. En otros casos el software utiliza patrones de reconocimiento geométrico para realizar selecciones dinámicas de

[137] CGI, Computer Generated Imaginery. Ver: http://www.gamerdic.es/termino/cgi

elementos presentes en las secuencias para el procesado de éstos de forma independiente a la secuencia, desde *Final Cut Studio* y *Adobe After Effects* (y el pluggin *Mocha*) a *Studio Artist* o *The Foundry: Nuke*. Un ejemplo de uso automatizado de esta técnica es *Year of the fish* de David Kaplan (2007), imágenes en las que se puede apreciar la transformación plástica de la imagen, que mantiene las referencias a la imagen de base dando un aspecto de *pintura digital*.

Figura 129. Dos fotogramas de Year of the fish, David Kaplan (2007).

6.2.2.1.5 Efectos. La aplicación de la rotoscopia a veces se utiliza como efecto especial en producciones para generar un determinado tipo de efecto visual ligado a un determinado movimiento u objeto, por lo que requiere un retoque exhaustivo de fotogramas para lograrlo. Las técnicas digitales han facilitado el trabajo simplificando los procesos, y lo que antes se debía de hacer retocando los fotogramas de la película, ahora se genera de forma casi automática por los motores de *render* del software de postproducción.

De forma circunstancial puede darse que el efecto no interprete todas las partes del elemento a tratar de forma correcta, debido a cambios de color, de luz, por la perspectiva o por problemas de foco o resolución de imagen. Estos casos requieren el trabajo manual del técnico para seleccionar zonas conflictivas a través de enmascaramientos que han de animarse para corregir los errores que generan los tratamientos automatizados, este proceso recibe el nombre de máscara dinámica.

Este tipo de uso automatizado no genera un impacto plástico tan grande como el subtipo anterior, *rotoscopia digital por CGI*, y está más limitado a destacar o variar aspectos del metraje original sin que la imagen pierda la condición de imagen real. Ejemplos de estos

casos son *Tron* de James Whale (1982), *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez, Quentin Tarantino y Frank Miller, y *The Spirit* de Frank Miller (2008), cuyas estéticas depende en gran medida de la aplicación y alteración de colores derivada del tratamiento de los fotogramas de imagen real y su presencia es continua durante toda la película.

Figura 130 Fotograma de Sin City (izq) y The Spirit (der).

6.2.2.2 Rotoscopia e imagen real. En esta segunda clase se encuentran obras en las que la animación tiene tanta presencia en términos artísticos que la imagen real. Se plantea realizando una intervención con criterios técnicos y artísticos sobre el metraje grabado para transformar una parte de éste, es posible construir una hibridación entre imagen real y animación –una vez que se proyectan los fotogramas tratados- dentro de una propuesta estética que conjugue los dos tipos de imagen.

Es importante resaltar que en este tipo de rotoscopia se da una interacción entre animación e imagen real; si el personaje es dibujado sobre fondo real, se comporta como si estuviera realmente sobre el fondo y al revés, un personaje real recorrería un fondo dibujado como si fuera real, teniendo que sortear elementos en ambos casos y viéndose afectados por la iluminación o la perspectiva –las condiciones de diseño de conjunto- si los hubiera.

Ejemplos de esta forma de rotoscopia se encuentran en obras como Who framed Roger Rabbit? De Robert Zemeckis (1988) o Tussilago de Jonas Odell (2010).

Figura 131. Fotograma de Who framed Roger Rabbit? *(izq) y Tussilago (der).*

6.2.2.3 Rotoscopia en efectos especiales. En la tercera clasificación se encuentran films en los cuales la técnica de la rotoscopia se utiliza de forma secundaria para producir un determinado efecto visual a través del retoque de ciertos fotogramas de imagen real.

En estos casos tiene más importancia y más peso la imagen real y la animación de rotoscopia complementa algún aspecto visual de ella; la rotoscopia se encuentra presenta en ciertas escenas. Ejemplos de films de acción real que utilizan esta técnica para construir sus efectos especiales son:

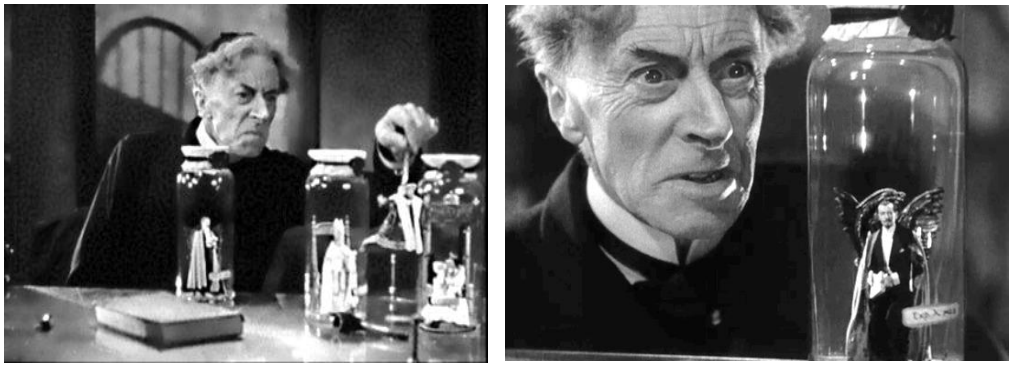


Figura 132. Dos fotogramas de Bridge of Frankestein, James Whale (1935)

Bridge of Frankestein de James Whale (1935), que presenta una serie de personajes minúsculos en pequeños frascos de cristal que no son sino actores incorporados en el film.

Figura 133. Fotograma de Chopping Mall, Jim Wynorski (1986)

Chopping Mall (*Killbots*) de Jim Wynorski (1986), que utiliza la rotoscopia en los rayos mortales que lanzan los robots dibujados directamente en el film.

Figura 134. Fotogramas de The birds, Alfred Hitchcock (1963)

The birds de Alfred Hitchcock (1963), que utiliza pájaros superpuestos para saturar las composiciones a través de rotoscopia y reforzar la sensación agobiante del ataque. El efecto hace que los pájaros superpuestos no queden tan opacos como los que figuraban en el rodaje real, quedando en semi transparencia sobre la imagen.

Figura 135. Fotograma de Star Wars. Episode V, Irvin Kershner (1980)

Star Wars. Episode V: The Empire strikes back de Irvin Kershner (1980), que crea los sables de luz a través del dibujo de éstos en el fotograma.

6.3 Formatos de rotoscopia. Tendencias y aplicación

6.3.1 Publicidad

En los años ochenta aparecieron los primeros anuncios que utilizaban rotoscopia. Destacan los comerciales de la empresa *Fruit Corners* para promocionar en el año 1986 los *Fruit Wrinkles*, gominolas en forma de gajo de naranja, color rojo y sabor a fresa y las gominolas de frutas variadas, *Fruit Wrinkels* (1986) de sabor fresa y *Fruit Wrinkels* (1986) de sabor multifrutas en el que se presentan unos niños aburridos y tristes rodeados de un entorno gris que, con un golpe de música y la aparición de colores y frutas, entran en un mundo de color y fantasía en el que son felices.

Figura 136. Fotogramas de Fruit Wrinkels (1986)

En el mundo de fantasía los movimientos de los niños son rotoscopiados y aparecen con cuerpos dibujados y cabeza y brazos o manos, según el actor, reales. Ambos trabajos plantean un discurso narrativo mínimo de presentación, nudo y desenlace (están aburridos –se divierten y viven fantasías– gracias a Fruit Wrinkles) y se clasifican en el tipo rotoscopia en animación.

Figura 137. Secuencia de Toyota Supra (1986)

En ese mismo año se estrena el promocional del nuevo *Toyota Supra* (1986), que plantea un guiño de interacción dibujante-dibujo que rinde homenaje a los primeros cortometrajes de animación como *Gertie* the dinosaur de Winsor McCay o *Koko the clown* de Max Fleischer.

En el anuncio aparece en imagen real un diseñador que está realizando un dibujo de un coche, el hombre ve que se abre la puerta del coche y, atravesando una pared en la que aparece el coche dibujado entra en el mundo del dibujo en el que fondo y personaje son dibujos y el coche es real. Arranca y conduce por un mundo de dibujo hasta que la imagen completa pasa a dibujo y a continuación a imagen real, con un guiño de dibujo en el derrape final.

El anuncio de *Toyota Supra* (1986) posee también un discurso mínimo de presentación, nudo y desenlace (dibujo del coche ideal – el deportivo se materializa y todo parece un sueño en él – es el nuevo Toyota Supra) y se clasifica en el tipo rotoscopia e imagen real.

Figura 138. Fotogramas de Ipod Ad (2004)

En la primera década del siglo XXI destaca una campaña comercial que crea estilo y marca un hito estético. Se trata de la campaña de promoción del reproductor multimedia *Ipod* y el portal *Itunes* de Apple que se emitió entre 2004 y 2008. En él aparecen distintas siluetas oscuras de hombres y mujeres bailando sobre quienes destacan el *Ipod* y los auriculares en color blanco. Los fondos de color plano varían su gama por corte directo con cada cambio de secuencia.

El promocional está acompañado por canciones dinámicas y muy populares según el año de emisión. La unión del dinamismo, los movimientos y bailes de las personas que aparecen transmite felicidad y diversión, unidos a la banda sonora, plantean un discurso que vende lo divertidos que son los nuevos *Ipod*. Se clasifica en rotoscopia y animación y debido a su carácter digital, y por su riqueza de detalles y matices en algunas texturas, se clasifica en rotoscopia digital de efectos.

Figura 139. Fotogramas de Freixenet Cordón Negro (2007)

En 2007 se estrenan los comerciales que la marca *Freixenet* encarga a Zoran Bihac, que en colaboración con el animador Sasa Zivkovic, Jacek Jonczyk y Manuel Clavel crean *Freixenet Cordón Negro* (2007) y *Freixenet Seccito* (2007). En ellos la animación por rotoscopia recrea los movimientos de personajes que muestran escenas en las que se denota que se lo pasan bien, generalmente en ambiente de fiesta. Se entremezclan distintas secuencias de gente realizando distintas acciones siempre presentando personajes interesantes, atractivos, divertidos y sonrientes.

Ambos anuncios narran de una forma dinámica y muy rítmica la diversión que acompaña a *Freixenet*, con un toque de jazz y aires mediterráneos en el caso de *Cordón Negro* y un estilo más italiano para *Seccito*. Ambos anuncios se clasifican en rotoscopia y animación y debido a su carácter digital, en la categoría de dibujo directo.

De 2011 destaca el promocional del *International Filmfest Dresden 2011* del estudio Drushba Pankow. En el cortometraje promocional se combinan sobre fondos de diferentes tipos de sobres y paquetes, rotoscopia de iconos del cine desde los primeros trabajos del jinete y caballo de Edward Muybridge a ilustraciones de Hitchcock, El Perro Andaluz de Buñuel, Orson Welles, Gerard Depardieu o Arnold Schwarzenegger entre otros. La rotoscopia aparece a través del dibujo a lápiz que anima los jinetes y caballo de Muybridge, la sonrisa de King Kong; a continuación la rotoscopia se utiliza para fusionar distintos iconos del cine, de la mano de King Kong aparece Dark Vader, que se transforma imitando el gesto de Marilyn Monroe en la famosa escena del metro en *The Seven Year Itch* (1955), el dibujo se transforma de nuevo en King Kong que grita ante el paso de los aviones antes de transformarse en un jinete a lomos de un caballo símbolo de Dresden.

Figura 140. Fotogramas de International Filmfest Dresden 2011, Drushba Pankow

Puede considerarse de estilo narrativo, resume una parte de la historia del cine, y a pesar de utilizar una estética que parte de collage, los diferentes fondos se comportan como un material más de los que forman la animación, sin ningún tipo de interacción con los personajes en rotoscopia, por lo que hablamos de *rotoscopia y dibujo animado*.

La rotoscopia está realizada con lápiz de grafito, por su textura, por lo que está realizado de la forma tradicional de dibujo animado por rotoscopia aunque en este caso y de forma consciente, apenas hay interpretación de la realidad representada. Hay que aclarar que aunque el cortometraje está construido en torno digital y la animación así como las ilustraciones de personajes cinematográficos pertenecen a dibujos que son digitalizados.

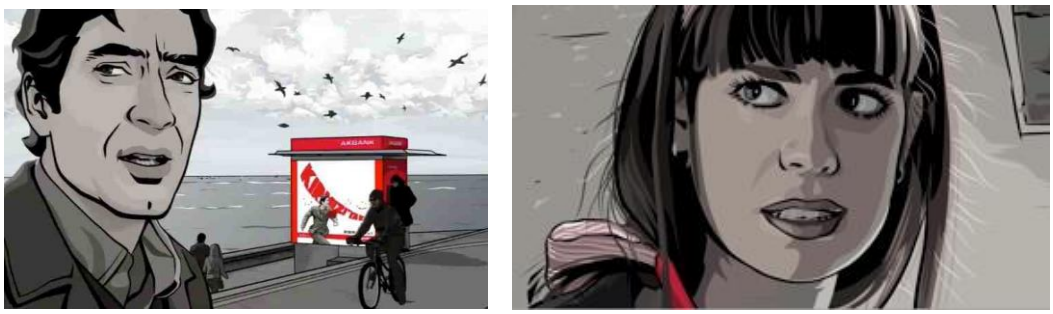


Figura 141. Fotogramas de las promociones ATM y RENT para Ankbank.

También existen casos de rotoscopia vectorial en cortometrajes comerciales. Los vídeos realizados para las campañas de *Ankbank* por el estudio de Bob Sabiston, Flat Black Films, plantean pequeñas historias en las que destacan la utilidad de tener un cajero de *Ankbank* cerca. Su estética está ligada a categoría de rotoscopia y animación y posee un tratamiento de rotoscopia digital vectorial.

Un trabajo similar con un proceso de trabajo con muchas semejanzas al de Sabiston se puede observar en la campaña publicitaria para el asesor empresarial *Charles Schwab* (2013) de Tom Westerlin conllevó un mes de I+D para el desarrollo de un software que llamaron *Mekanism*, a través del cual ha realizado más de veinte anuncios para televisión en más de 3 años, apoyándose en el equipo de 30 animadores, ilustradores 2d y 3d y roto artistas. Su estética está ligada a categoría de *rotoscopia digital vectorial*.

6.3.2 Series para televisión

Los inicios del formato de series para televisión están relacionados con las series de cortometrajes que se realizan para acompañar las proyecciones de largometrajes en las salas de cine. Así encontramos el primer antecedente de serie realizada con dibujos animados y rotoscopia, la serie animada en color que los Hermanos Fleischer producen entre 1941 y 1942 y que es conocida como Superman Animated. En ellas mientras aparecen los títulos de inicios pueden escucharse por primera unas voces que citan la célebre frase que acompañaría al superhéroe durante años: "*Es un pájaro. Es un avión. ¡Es Superman!*".

Figura 142. Fotogramas de Superman, Max Fleischer (1941).

Los cortometrajes están realizados con el rotoscopio y plantean pequeñas tramas en las que Superman siempre vence al enemigo que protagoniza el capítulo mediante el desarrollo narrativo tradición de resolución de conflictos. La serie *Superman Animated* pertenece a la categoría de *rotoscopia y dibujo animado*, realizada con técnicas tradicionales.

En los ochenta surgen nuevas producciones que intentan dejar a un lado la animación e infantil y ofrecen un estilo más realista de tramas fantásticas para un público adolescente y jóvenes adultos.

La calidad de estas producciones se ve mermada por la economía de medios y de producción y conlleva una producción realizada con animación limitada y rotoscopia únicamente

en *keyframes*, llegándose a ser perceptible la falta de fotogramas intermedios en las acciones rotoscopiadas más exigentes a nivel de dibujo.

Figura 143. Fotogramas series animadas de los ochenta. Flash Gordon (izq), He-Man (centro) y Jem (der).

Las series son *Blackstar* (1981) , que consta de una temporada de 13 episodios y está dirigida por Gwen Wetzler; *Flash Gordon* (1979-1982), consta de dos temporadas de dieciséis y ocho capítulos, y está dirigida por Hal Sutherland, Don Towsley y Lou Zukor; *He-Man and the Masters of the Universe* (1983-1985), consta de dos temporadas de y episodios y consta de once directores distintos; y *Jem y los hologramas* (1985-1988), con tres temporadas de setenta y cinco capítulos, estuvo dirigida principalmente por Ray Lee, y cuenta con la dirección de algunos capítulos por John Gibbs y Terry Lennon.

Los cuatro ejemplos propuestos tienen una estructura narrativa por capítulos en los que van planteando pequeñas historias que ilustran las aventuras de sus protagonistas. En los cuatro casos se trata de animación de *rotoscopia y dibujo animado*, en técnicas tradicionales de *cel-animation*.

Figura 144. Fotogramas de Delta State, G. Cazaux y P. David (2004).

En la actualidad la producción de series de animación se encuentra centrada en técnicas que aseguran unos automatismos y tiempos reducidos de producción en comparación a los dibujos animados, como son la animación 3D y el cut-out. A pesar de ello existe serie realizada con rotoscopia vectorial conocida como *Delta State* (2004), que cuenta con una temporada de veintiséis episodios y está dirigida por Gilles Cazaux y Pascal David. La serie presenta la historia de cuatro jóvenes con poderes que deben defender a la humanidad de unos seres que intentan controlarla mentalmente.

La serie presenta una estética de dibujo geométrico y colores planos para componer una narración que utiliza el lenguaje y convenciones de gran parte del cine de ciencia ficción, y destaca el movimiento natural de unos personajes estilizados y geometrizados en sus rasgos.

6.3.3 Videoclips musicales

La naturaleza de la producción de animación para videoclips musicales supone en algunos casos un formato que puede actuar con independencia de determinados objetivos narrativos y abre posibilidades a la experimentación y al juego con la banda sonora. Durante varias décadas distintas da soportes a estilos diferentes de rotoscopia que gracias a la corta duración y los presupuestos de promoción que se dedican a la creación de estos formatos, ha sustentado una línea de creación a tener en cuenta.

En 1980 se publica el videoclip *Calling all girls* de Michaels Hilly, que se plantea una experimentación visual con una estética muy propia de la época. En este caso la rotoscopia se utiliza como efecto especial para colorear los fotogramas que se han tratado de todos las personas que aparecen, tratados además con *pixelation* para convertirlos en personajes animados.

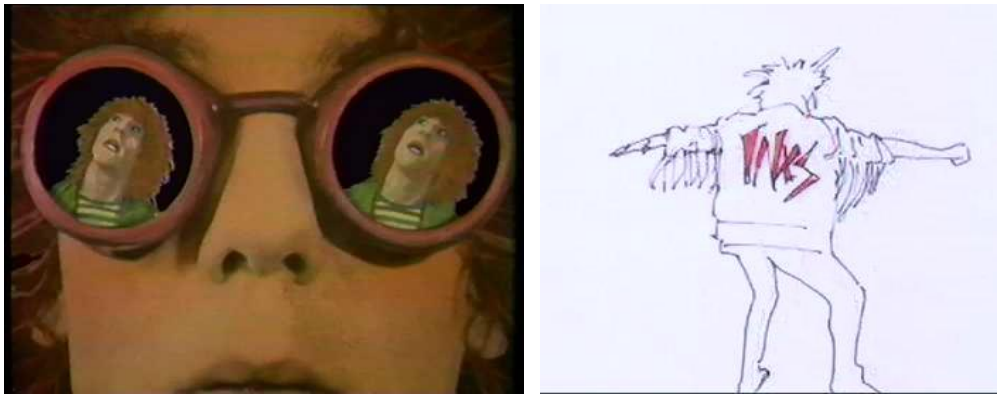


Figura 145. Fotogramas de Calling all girls (izq) y What you need (der)

En 1985 se publica el videoclip *What you need* del grupo INXS bajo la dirección de Richard Lowestein. El videoclip pertenece a la categoría de rotoscopia experimental y combina varios tipos de animación y grabaciones reales –incluida la pixelation en el movimiento de los músicos, rotoscopia en dibujos animados, rotoscopia experimental y rotoscopia con imagen real- trasladando el ritmo musical a la parte visual para general un conjunto unificado a partir del montaje rítmico de las secuencias animadas.

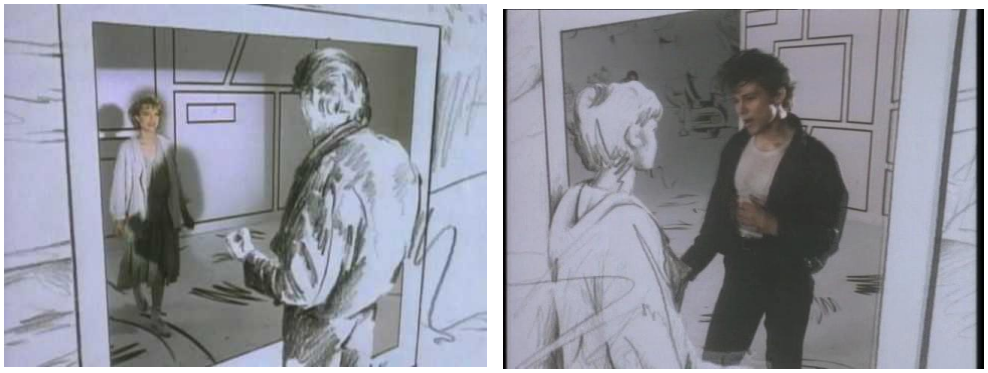


Figura 146. Fotogramas de Take on me, A-Ha (1985)

El segundo videoclip de *Take on me* del grupo A-ha es dirigido por Steve Barron y animado por Mike Patterson. Existe una primera versión del videoclip complemente realizado con imagen real en el que aparecen los músicos tocando la canción sobre un fondo azul, sin prácticamente ningún éxito.

La remasterización de la canción con la realización del videoclip animado lanza al éxito a A-ha y canción y vídeo se convierten en un clásico. La obra resulta ganadora de 7 premios MTV en su edición de 1986 y produce un gran impacto el uso de rotoscopia en combinación con imagen real, principalmente por la fuerza de su dibujo.

En él se plantea una estructura narrativa dramática en la que una chica que lee un comic de carreras en una cafetería, ve como el personaje cobra vida y la introduce en el comic. Ambos se convierten en dibujos y puntualmente toman forma real, combinándose animación e imagen real de forma recurrente durante el resto del video. Cuando la camarera arruga el comic los personajes antagónicos que aparecerían en la carrera entran en la historia y persiguen a la pareja. La chica consigue salir al mundo real y continúa leyendo el comic para saber qué ocurre con el protagonista, que finalmente consigue escapar del comic y convertirse en una persona.

El videoclip que dirige Steve Barron no es nuevo en sus planteamiento; es la misma fórmula de interacción entre animación e imagen real analizada en el anuncio de *Toyota Supra* y los cortos de animación de *Gertie the dinosaur* de McCay *y Koko the clown* de Max Fleischer. *Take on me* está realizada con *rotoscopia y dibujo animado* con *técnicas tradicionales.*

Hay que mencionar la revisión de *Take on me* que realiza como remix pop el cantante surcoreano Seo In Guk producido por K-town (2010). La versión se realiza con ilustraciones de técnica digital y las secuencias se animan siguiendo dos variantes; los contornos que define la animación de los personajes se realizan por interacción en soporte digital, aunque el coloreado de

las secuencia se realizado con efectos de videos, produciendo un resultado híbrido de estas dos categorías de *rotoscopia digital*.

En 1989 se publica el videoclip *Shadrach* de los Beastie Boys dirigido por Adam Yauch con el seudónimo de Nathaniel Hornblower. La animación se pinta fotograma a fotograma en animación limitada y se construye a partir de la construcción libre y expresiva que deforma la rotoscopia de una actuación del grupo, por lo que pertenece a la categoría de *rotoscopia experimental*. Su carácter expresivo y abstracto consiguen que el videoclip se incluya en la muestra *The International Tournee of Animation: Volumen 4 de 1991*.

En 2001 vería la luz el videoclip de animación realizado con *rotoscopia digital Destiny* de Zero 7, formado por Henry Binns y Sam Hardaker que cuenta con la colaboración como vocalista de Sia. El videoclip es premiado con el *Breakthrough Video* de la MTV. Dirigido por Tommy Pallotta en colaboración con parte del equipo con el que trabajaría en *Waking Life* un año después.

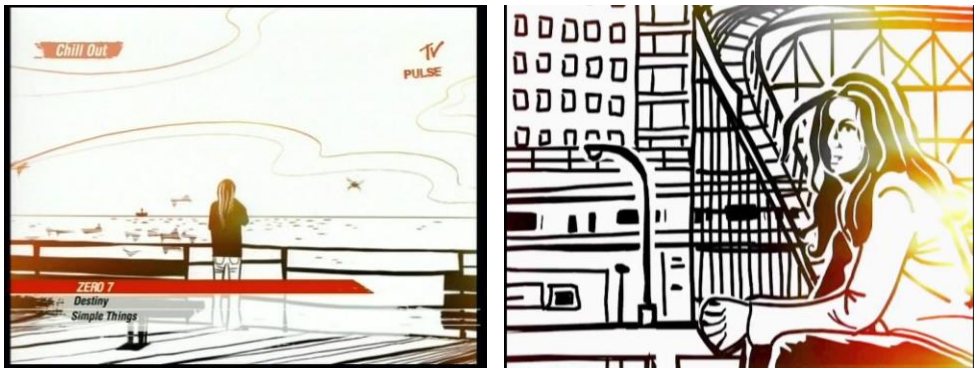


Figura 147. Fotogramas de Destiny, Zero 7 (2001)

La estética bebe de los acabados del dibujo a pincel con tinta al que el arte final digital añade matices de color degradados. El cortometraje de animación plantea un recorrido por la protagonista femenina por la ciudad, recogiendo infinidad de detalles de la gran ciudad, en lo que se puede considerar un desarrollo más contemplativo y descriptivo que narrativo a pesar de que da la impresión de recoger el paso del tiempo. El proceso de dibujo está construido a partir de *animación vectorial de líneas y masas de color*.

Figura 148. Fotogramas de Breaking the Habit, Linkin Park (2004)

En 2004 se publica el videoclip Breaking the habit del grupo Linkin Park, codirigido por Joe Hahn y Kazuto Nakazawa con un estilo *anime* cuya animación asume Studio 4ºC. El videoclip gana dos premios en las categorías como mejor video rock y elección del público en los *MTV Video Music Awards* de 2004. La rotoscopia está presente en algunas escenas del videoclip, fundamentalmente en las que aparece la banda tocando; estas escenas mantienen el movimiento realista de los personajes dentro de un discurso narrativo por lo que pertenecerían a la categoría de rotoscopia y animación. La estética del trazado denota su técnica de *rotoscopia digital* por *interacción*, unificada en términos de arte final con el resto de la animación de estilo *anime*.

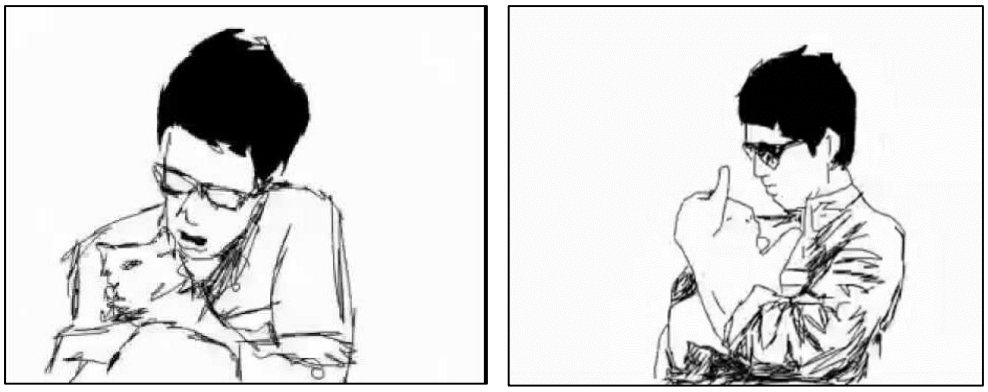


Figura 149. Fotogramas de You Got Me Up, Jamie Lidell (2005)

En 2005 se publica *You Got Me Up* de Jamie Lidell con la animación a cargo de konx-om-pax.co.uk, realizada con la técnica de rotoscopia y animación, de dibujo tradicional. El desarrollo de la animación muestra como el cantante mece a un gato al que va cantando. La vibración del

dibujo junto a los intentos del gato por librarse del chico y los giros que ambos hacen frente al punto de vista del espectador dan ritmo a una propuesta basada en el grafismo.

Figura 150. Fotogramas de Shoot the runner, Kasabian (2006)

En 2006 se publica el videoclip *Shoot the runner* del grupo Kasabian dirigido por Alex y Martin en el que la producción corre a cargo de Partizan y la post-producción de Machine Molle. La estética recrea la actuación del grupo mediante la alteración de la paleta de color el uso efectista de líquidos a ritmo de la música. A pesar de que la animación no se fundamenta a partir de una narración elaborada, no va más allá de la descripción testimonial de los músicos, el hecho de que la rotoscopia esté reproduciendo el movimiento de una forma realista y natural en lugar de actuar de forma más expresiva e impredecible, posibilitan que la animación pertenezca a la categoría de *rotoscopia digital vectorial*.

Figura 151. Fotogramas de Forsaken, Dream Theater (2007)

En 2007 aparece el videoclip de animación *Forsaken* de Dream Theater. El desarrollo de la animación está marcado por la estructura narrativa que tiene, plateando un drama de tragedia amorosa entre el protagonista y un ser sobrenatural con apariencia de mujer. La animación de los personajes se construye a través del dibujo directo de rotoscopia digital, muy evidente en el tratamiento de color de los personajes por efectos del video fuente, y se combina con imagen real y mayoritariamente animación y fondos tridimensionales, lo que se clasificaría en la categoría de *rotoscopia e imagen real*.

En 2008 se publica el videoclip de animación *Heartless* de Kanye West en el que desarrolla una historia de desamor en la que aparece de forma recurrente la misma mujer. El videoclip es dirigido por Hype Williams y plantea un homenaje en técnica y estética a la película realizada con rotoscopia *American Pop* de Ralph Bakshi (1981). El estudio Opticflavor realiza los efectos visuales del video. El videoclip está realizado en *rotoscopia digital vectorial*.

Figura 152. Fotogramas de Heartless, Kanye West (2008)

En 2008 también se publica el videoclip *My delirium* de Ladyhawke que está dirigido por *Frater*, estudio de Benji Davies y Jim Field, con ilustraciones de acuarela y dibujos de Sarah Larnach. En él se combina imagen real de la cantante con un viaje narrado a través de ilustraciones y animación por rotoscopia del personaje femenino y del coche. El dibujo se plantea con dibujo tradicional, que aparece con la misma textura con el que se trazan los contornos de las ilustraciones de acuarela. En el coloreado hay una combinación de acuarela y tratamiento digital del material base mediante efectos. Debido al tratamiento realista del movimiento y al contexto narrativo pertenece a la categoría de *rotoscopia y dibujo animado*, en ningún momento se combina con imagen real.

Figura 153. Fotogramas de My delirium, Ladyhawke (2008)

6.3.4 Videojuegos

La influencia de la rotoscopia en los videojuegos tiene una relación limitada al uso de cinemáticas, los videos que sirven para plantear cinematográficamente la trama que sustenta la jugabilidad.

Debido a la evolución de la tecnología y las inmensas posibilidades que la animación tridimensional ha conseguido, existe una *técnica de animación 3D* con la misma esencia mimética que la rotoscopia. La captura de movimiento MoCap digitaliza el movimiento mediante la captura de referencia en el cuerpo, así como las distintas trayectorias espaciales durante su proceso de captura. Posteriormente se adapta a un modelo tridimensional para recrear una animación más natural y realista.

Esta técnica de captura de movimientos se ha utilizado también en cine de animación 3D como el *Pirata Davy Jones* –interpretado por Bill Nighy- en *Piratas del Caribe, La maldición de la Perla Negra* de Gore Verbinski (2003) o *Gollum* –interpretado por Andy Serkis– de las trilogías del *Señor de los Anillos* (2001-2003) y el *Hobbit* (2012-2014). Otros ejemplos son *The Polar Express* de Robert Zemeckis (2004), *Avatar* de James Cameron (2009) o *Alicia en el País de las Maravillas* de Tim Burton (2010) o *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* de Steven Spielberg (2011).

En el ámbito de los videojuegos se encuentra un primer proyecto en el que las cinemáticas utilizan la rotoscopia, tanto en secuencias narrativas como para suavizar las distintas posiciones de los personajes del juego, conocidos como *sprites*.

El videojuego *Another World* de 1991 es desarrollado por Delphine Software[138] Interactive, creadores de *Frog* (1983) o *Heart of Darkness* (1998).

Resulta especialmente llamativo que en un ámbito como el del entretenimiento interactivo, el responsable creativo del estudio Eric Chahi reconoce cinco disciplinas en las que se desarrolla el proyecto de Another World[139]; como videojuego, como animación, como cine, como programación y cómo ilustración, construyendo un conjunto equilibrado con unos valores estéticos

---

[138] Ficha de proyectos de Delphin Software Interactive en: http://www.anotherworld.fr/anotherworld_es/auteur.htm

[139] Cronología de Eric Chahi en: http://www.anotherworld.fr/anotherworld_es/page_arbre.htm

que suponen un hito artístico en la historia del videojuegos. Entre otras cosas, por el suavizado de los *movimientos* del protagonista –apoyado en rotoscopia- y por las *secuencias de estilo cinematográfico* –apoyadas en rotoscopia digital, mediante el diseño de gráficos años antes del desarrollo de los gráficos vectoriales-.

Figura 154. Fotograma de la cinemática de Another World (1992)

Another world plantea un desarrollo narrativo de ciencia ficción y aventuras con un uso de la rotoscopia para dotar de realismo y naturalidad los movimientos del protagonista dentro de un entorno con el mismo diseño gráfico –arte final- y misma técnica de animación –gráficos generados por ordenador, CGI.

Siguiendo la línea estilística de *Another World*, en 1992 se publica el videojuego de plataformas *Flashback: The Quest for Identity*, desarrollado en Delphine Software Interactive en colaboración con US Gold y KL Producciones. *Flashback* presenta un desarrollo narrativo en el género de aventuras y ciencia ficción, con un uso de la rotoscopia para suavizar movimientos de los personajes principalmente en las secuencias cinematográficas del juego, en menor medida en los sprites, y se apoya en una rotoscopia digital y animación por gráficos de ordenador CGI para construir el arte final del videojuego.

Figura 155. Fotogramas de la cinemática de King's Quest VI (1992)

Ese mismo año, en 1992 se publica el videojuego *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow*, de la saga King Quest iniciada en 1984, que fue desarrollado por Sierra On-Line –años más tarde Sierra Interactive- y dirigido por Jane Jensen, William Skirvin y Roberta Williams a partir del guión de Jensen y Williams. La animación de introducción es realizada por el estudio Kronos Digital Entertainment Inc., responsables de otras animaciones cinematográficas de videojuegos como *Spiderman* (1994) o *Parasite Eve* (1998), a través de animación 3d. La rotoscopia se encuentra presente en el desarrollo de los sprites para reforzar la credibilidad y realismo de los movimientos del personaje. En este caso se hace un uso de la rotoscopia en efectos especiales, con una presencia secundaria en el desarrollo del proyecto.

En 1994 aparecen dos videojuegos de plataformas que utilizan la técnica de rotoscopia replicando el proceso del caso de la sexta entrega de King Quest. En primer lugar se encuentra *Blackthorne*, desarrollado por Blizzard Entertainment. La historia se basa en el avance un soldado armado con una escopeta en un plantea ficticio llamado Tuul. En segundo lugar se encuentra *Lester the Unlikely*, desarrollado por Visual Concept y diseñado por Jeffrey J. Thomas. El juego de plataformas presenta la historia de un adolescente aficionado a los comics que viaja de forma inconsciente en un buque y acaba viviendo una aventura en una isla de piratas antes de escapar de vuelta a casa; la evolución narrativa tiene un reflejo en el personaje, que pasa de tener una postura y movimientos lentos y pasivos, a una actitud valiente y activa.

En ambos casos, la rotoscopia se utiliza de forma secundaria para suavizar los movimientos del protagonista a través de la *rotoscopia digital por CGI* en los sprites que articulan la animación de los protagonistas, *Kyle Blackthorne* y *Lester Browning*.

En 1997 se publica el videojuego *The Last Express*, desarrollado por Outpost Studios y Smoking Car Productions.

El videojuego pertenece al género de aventura gráfica y se apoya en el rodaje con varias cámaras Arriflex de 16 mm llevado a cabo en el estudio Cinerents West de California que dirige Jordan Mechner para formar una aventura visual apoyada en la rotoscopia en las animaciones de cada uno de los personajes; su trama, su ilusión de realidad y de paso del tiempo ha supuesto el reconocimiento de la crítica especializada como uno de los juegos más inmersivos de la historia de los videojuegos[140].

---

[140] Análisis de Kurt Kalata de *The Last Express*: http://www.hardcoregaming101.net/lastexpress/lastexpress.htm

Figura 156. Fotogramas de la cinemática de The Last Express (1997)

Las características de creación de *The Last Express* lo convierten en un caso especial; es un videojuego, pero en concepto, es una película de animación interactiva realizada a partir de ilustraciones digitales –las líneas de contornos y sus variaciones de grosor son muy características, además de la gama de color con la que se componen los personajes- apoyadas en rotoscopia digital de dibujo directo.

Por sus características, *The Last Express* pertenece a la clase de *rotoscopia y dibujo animado*.

Figura 157. Fotogramas de Hotel Dusk: Room (2007)

En 2005 se publica el videojuego japonés de aventuras gráficas *Hotel Dusk: Room* (2007) desarrollado por Cing Inc. proponiendo una jugabilidad poco habitual: la consola portátil debe sujetarse de lado, planteando el juego como la lectura de un libro –hay que tener en cuenta que la Nintendo DS se pliega del mismo modo que un libro- para visualizarlo correctamente.

El videojuego se construye con fondos modelados y animados en 3D y los personajes son dibujados mediante rotoscopia y estilizados con rasgos propios del comic japonés[141]; se utiliza *rotoscopia digital por interacción*.

Figura 158. Fotogramas de Heavenly Star, en Lumines II (2004)

En 2006 aparece el videojuego de puzzles *Lumines II*, secuela del primer *Lumines* (2004) y herederos de la jugabilidad de *Tetris* en combinación con patrones de luz y sonido, que desarrolló Q Entertainment con el diseño de Tetsuya Mizuguchi para la plataforma PSP. Para la promoción del juego y como introducción al mismo, se incorporó el videoclip de Wadey Nara y Genki Rockets, conocido como *C'est en toi* o *Heavenly Star*, realizado mediante *rotoscopia digital por interacción*, ya que siempre el dibujo de Wadey Nara siempre aparece acompañado de gráficos en movimiento y animaciones para dinamizar la interpretación musical.

En 2010 se publica la continuación de *Hotel Dusk*, bajo el título *Rasuto windou: Mayonaka no yakusoku*, también conocido como *Last Window: The Secret of Cape West* que continúa su línea estílistica y proceso de creación mediante *rotoscopia digital por interacción*.

[141] Documental *Entre Bastidores* que recoge el proceso de producción puede verse en: http://www.nintendo.es/games/oms/last_window/making/index.html o https://youtu.be/DFhldqf2baU

6.3.5 Cine de acción real

La técnica de rotoscopia está presente también en algunas obras de cine de acción real. Se pueden establecer tres grandes grupos que se dividen según la función y la presencia de la técnica en este tipo de cine.

Cuando actúa como soporte de determinados efectos visuales o especiales, en la industria se considera una herramienta más dentro de los *efectos especiales*, ya se han citado varios ejemplos que ilustran este tipo de uso, por lo que se recuerda únicamente *Star Wars. Episode V: The Empire strikes back* de Irvin Kershner (1980) recuperando la rotoscopia como ejemplo de efecto especial puntual materializado en las espadas láser con las que Luke Skywalker y Dark Vater se enfrentan en duelo en la Estrella de la Muerte.

La segunda variante de uso de rotoscopia en cine de acción real se da cuando se adopta la animación como un fragmento de la película, normalmente para narrar hechos que tienen que ver con el pasado, el futuro o una realidad alternativa. En esta variante de uso la rotoscopia no se combina con la acción real, simplemente se utiliza en un pasaje o escena dentro del discurso narrativo de la obra cinematográfica.

En este sentido se encuentran varios ejemplos de uso de rotoscopia en la secuencia de inicio de la película. La secuencia de inicio de una película tiene mucha importancia en cuanto a que utilizada de forma inteligente plantea un gancho narrativo para el espectador y genera expectación. En la industria cinematográfica plantea de algún modo un pequeño subgénero que se conoce como *opening* u *opening title credits*.

A Fistful of Dollars dirigida por Sergio Leone (1964), un spaguetti western que supone la primera entrega de la *Trilogía del dólar* de Sergio Leone.

Buscando una estética a medio camino entre la empleada por Saúl Bass en los títulos de inicio de *Vertigo* (1959) y los títulos de Maurice Binder con animación de Trevor Bond para los créditos de *Dr. No* (1962)[142], Alberto Lardani utiliza varias secuencias de rotoscopia pintando fotograma a fotograma los vaqueros e indios a caballo para plantear presentar los títulos de crédito

[142] La animación de inicio de *Dr. No* se realiza con animación de gráficos y superposiciones de siluetas coloreadas en lo que supone otro ejemplo de rotoscopia como *efecto.* En: http://www.artofthetitle.com/title/dr-no/

en una mezcla de diseño gráfico, animación y tipografía para plantear un inicio duro y visceral, con una presencia continua del color rojo sangre.

La rotoscopia está compuesta a través del tratamiento de las secuencias coloreadas que por sus condiciones, se clasifica en *rotoscopia y dibujo animado, en técnicas tradicionales*.

Figura 159. Fotogramas del opening de A Fistful of Dollars, Sergio Leone (1964)

En la tercera entrega de la trilogía de Leone, *The Good, The Bad and The Ugly* se realiza un trabajo de animación para los créditos de inicio, pero con una presencia menor de la rotoscopia como base para animar, y esta vez hace un uso más experimental de la rotoscopia para lograr una estética más agresiva.

Otro ejemplo de uso de rotoscopia en el opening de una película de acción real se encuentra en *Juno* de Jason Reitman (2007), con la salvedad de que se utiliza partiendo de una secuencia de imagen real y acaba fundiéndose a imagen real de nuevo.

En ese caso la estética que Gareth Smith diseña para el opening de *Juno* se compone de ilustraciones, dibujo de contorno y coloreado plano o con texturas de dibujo en papel, utilizando la rotoscopia para componer la animación de la protagonista a través de dibujo de contorno en fotocopias de series de fotografías y fotogramas que eran y posteriormente recortados para digitalizarse de nuevo[143].

[143] Proceso de creación del *opening* de *Juno* en: http://www.artofthetitle.com/title/juno/

Figura 160. Fotogramas del opening de Juno, Jason Reitman (2007)

Este caso plantea un fragmento *de rotoscopia y dibujo animado* –con *técnica tradicional de dibujo y xerografía*– con dos secuencias de transición con rotoscopia e imagen real que no tienen mayor propósito que marcar el comienzo y final de los títulos de créditos, al principio con una máscara dinámica que reserva parte de la imagen real para la animación, y al final con un fundido directo.

Otro ejemplo de un uso de animación como pasaje de una película es *Kill Bill Vol. 1 de Quentin Tarantino* (2003).

Figura 161 Fotogramas de Chapter Three: The Origin of O-Ren (2003)

El personaje de *O-Ren Ishii*, interpretado en la película por Lucy Liu, y sus orígenes son presentados por Tarantino en el tercer capítulo de la película mediante animación. Dirigida por Katsuhito Ishii y producida por Production I.G., la secuencia *Chapter Three: The Origin of O-Ren* comienza partiendo de una fotografía y dos ilustraciones. En ella aparece la historia de cómo O-Ren perdió a su familia y de cómo se cría como mercenaria, mediante animación de dibujos animados que se apoyan en rotoscopia en algunos planos, planteando el uso de la técnica en la categoría de *rotoscopia y dibujo animado*.

La tercera variante de uso de *animación de rotoscopia* en el cine de acción real presenta la animación en combinación e interacción con la imagen real, films que se catalogan como rotoscopia e imagen real.

Figura 162. Fotogramas de Wizards, Ralph Bakshi (1977)

En *Wizards* de Ralph Bakshi (1977) se utiliza rotoscopia para incorporar maquinaria bélica dibujada y coloreada de color rojo, además de material filmado y tratado para que actores aparezcan como sombras difusas en las batallas.

En *Tron* de Steven Lisberger (1983) producida por Disney Studios, se utiliza la técnica de rotoscopia para modificar las imágenes de los actores e incorporar los efectos de iluminación lumínica. La rotoscopia digital se realiza por gráficos CGI en los personajes representados por actores en el mundo virtual, a través de las líneas de color con intensidad variable que componían la estética icónica de la película.

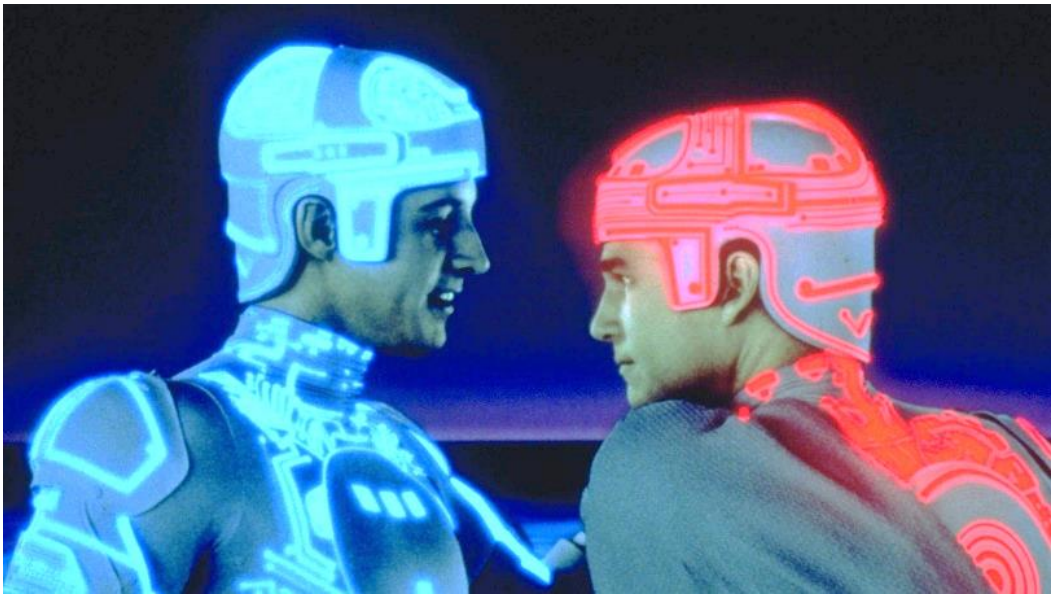


Figura 163. Fotograma de Tron, Steven Lisberger (1983)

Figura 164. Fotogramas de Cool World, Ralph Bakshi (1992)

En *Cool World* de Bakshi (1992) se presenta la historia de un dibujo que conoce a su creador e intenta seducirlo para que viva en el mundo dibujado. En el film se ven interactuando de forma constante a los actores Gabriel Byrne, Kim Basinger y Brad Pitt, y sus alter ego de dibujo entre ellos y con otros elementos y personajes de ambos mundos.

Figura 165. Fotogramas de Space Jam, Joe Pytka (1996)

Space Jam de Joe Pytka (1996) se utilizan métodos de trabajo derivados de la rotoscopia para incorporar y adaptar a Michael Jordan al mundo animado, además de las referencias de movimiento para animar a los personajes de dibujos e incluso se modeló tridimensionalmente el balón para sustituir real por el animado cuando lo maneja Jordan con procesos derivados de rotoscopia[144].

Figura 166. Fotogramas de Out of Erasers, Erik Rosenlund (2011)

Sudd también conocido como *Out of Erasers* de Erik Rosenlund (2011), cortometraje de imagen real en el que aparece elementos y personajes animados en rotoscopia para reproducir un efecto de garabato dinámico con textura de lápiz. Este estilo realizado con rotoscopia está presente en unos extraños personajes con silueta humana que persiguen a las personas normales.

[144] Proceso técnico detallado de creación de Space Jam en:
http://www.warnerbros.com/archive/spacejam/movie/cmp/behind/techframes.html

6.3.6 Cortometrajes

En la producción de cortometrajes de animación con técnica de rotoscopia se pueden encontrar ejemplos recientes de rotoscopia y animación y casos de *rotoscopia digital por interacción*: desde *A letter to Collen* de Andy y Carolyn London (2007) a *The Art of Drowing* de Diego MacLean (2009) o *Why can't we walk straight* de Robert Krulwich (2010).

Figura 167. Fotograma de The Art of Drowing, Diego MacLean (2009)

Figura 168. Fotogramas de Why can't we walk straight, Robert Krulwich (2010)

Un caso particular es el de 高木正勝 – Girls de Takagima Sakatsu (2010) en el que aparecen secuencias tratadas con rotoscopia como efecto para aplicarle una animación tridimensional de particular que actúa con movimientos orgánicos , produciendo un efecto visual original que juega con la intimidad y el tiempo de los recuerdos.

Figura 169. Fotogramas de Girls de Takagima Sakatsu (2010)

En el ámbito de la rotoscopia vectorial destacan tres cortometrajes dirigidos por Bob Sabiston con la herramienta *Rotoshop*: *Snacks and Drinks* (2000), que plantea un cortometraje realizado a partir de estéticas y técnicas diferentes para interpretar la grabación de un niño autista, con sus rituales y manías, yendo a una tienda.

En *Grasshopper* (2004) Bob Sabiston plantea un cortometraje que reflexiona sobre la percepción mientras que en *The Fouth Obstruction* también conocido como *The Perfect Human: Cartoon* que realiza como encargo de Jorgen Leth y Lars Von Trier en la película *The Five Obstructions*, en el Sabiston reinterpreta el cortometraje de Leth *The Perfect Human* (1967).

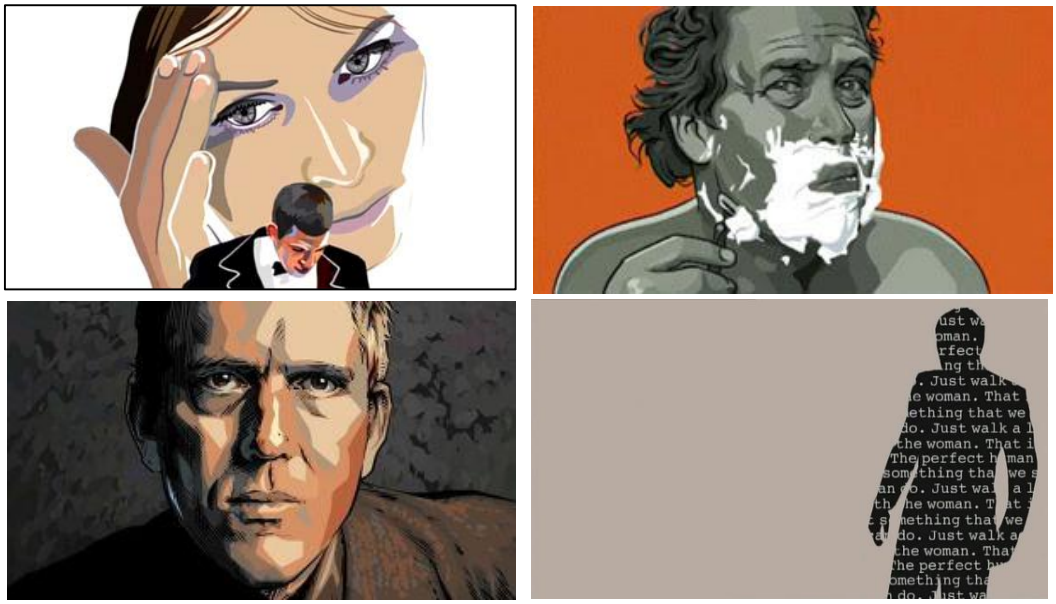


Figura 170. Fotogramas de The Perfect Human: Cartoon, Bob Sabiston (2004)

6.3.7 Largometrajes

La producción de largometrajes de animación que utilizan rotoscopia con una presencia estable en el desarrollo de la película, no de forma puntual para determinadas acciones, puede dividirse en técnicas. Aquellas que utilizan del sistema dibujo cel-animation apoyadas en grabaciones de actores dentro de la categoría *rotoscopia y dibujo animado* se encuentran las siguientes obras:

Figura 171. Fotogramas de American Pop, Ralph Bakshi (1981)

American Pop de Ralph Bakshi (1981), que presenta la historia de una familia judía de origen ruso que se establece en Estados Unidos. A través de la afición de sus miembros a la música *American Pop* retrata un periodo histórico de gran movimiento social en los Estados Unidos a través de la música del siglo XX. A nivel técnico la animación por rotoscopia compone la animación de cada personaje en la obra, destaca especialmente la expresividad y personalidad de cada uno de los protagonistas.

Figura 172. Fotogramas de Tygra, hielo y fuego, Ralph Bakshi (1983)

Tygra, hielo y fuego de Ralph Bakshi (1983), un cuento de aventuras en el que el mundo ha quedado reducido a glaciales, selva y volcanes. A nivel técnico *Tygra* continúa la labor estilística de rotoscopia de los personajes que ya plantea *American Pop*, pero con planos más dinámicos y movimientos complejos con persecuciones, peleas y saltos.

Figura 173. Fotogramas de La Sirenita, J. Musker y R. Clements (1989)

La sirenita producida por Disney Studios y dirigida por John Musker y Ron Clements (1989) plantea una historia de amor entre la sirena, hija de *Tritón Señor de los Mares*, y un humano. Técnicamente presenta una animación muy depurada y suavizada con un estilo cinematográfico que no se había visto antes en producciones Disney, en el que destaca la animación de los elementos naturales además de la elegancia de Ariel.

La aparición a comienzos de los noventa de nuevos software que permitían la animación a través de gráficos por ordenador CGI con más calidad y velocidad, genera un salto técnico que arrastra al cel-animation al desuso.

Figura 174. Fotogramas de La Bella y la bestia, G. Trousdale y K. Wise (1992)

De esta nueva etapa destaca una gran producción de Disney Studios: *La bella y la bestia* dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise (1992).

Además del uso de la rotoscopia en personajes, introduce por primera vez la animación 3D en una película Disney, concretamente en el modelado del palacio de la escena del baile final.

Otras películas Disney de la etapa anterior a la animación CGI cuyos protagonistas están animados a través de rotoscopia son: *Aladdin* dirigida por Ron Clements y John Musker (1992), *Pocahontas* dirigida por Mike Gabriel y Eric Goldberg (1995), *El Jorobado de Notre Dame* dirigida por Gay Trousdale y Kirk Wise (1996) o *Anastasia* dirigida por Don Bluth y Gary Goldman (1997).

Al margen de la producción de Disney destaca otra película de 2009 producida por Rockwell Eyes, Titmouse y Tsuburaya Productions conocida como *Baton* y dirigida por Ryûhei Kitamura, que presenta un cuento de ciencia ficción en tres partes en el que la humanidad vive rodeada de robots inteligentes.

Técnicamente resulta una animación depurada, con movimientos fieles y alteración de velocidades en función de la acción violenta. Resulta especialmente interesante la rotoscopia combinada con el uso de multicámara para filmar las actuaciones y coreografías de combate cuerpo a cuerpo así como en el seguimiento mediante rotoscopia del vestuario de los personajes, elementos que en Disney Studios por ejemplo se estilizan y animan mediante dibujos por keyframes, así como las escenas de combate con varios personajes al mismo tiempo.

Figura 175. Fotogramas de Baton, Ryûhei Kitamura (2009)

En el ámbito de la *animación vectorial* hay que distinguir dos fórmulas de rotoscopia; mediante software que automatiza el proceso y mediante interacción del animador en formato digital. En el primer caso se encuentran los dos largometrajes que aprovechan la herramienta *Rotoshop* de Bob Sabiston, *Waking Life* y *Scanner Darkly*, ambas obras dirigidas por Richard Linklater.

Figura 176. Fotogramas de Waking Life, Richard Linklater (2001)

Waking Life de Richard Linklater (2001) plantea mediante conversaciones y ensoñaciones, reflexiones sobre los significados y propósitos del universo.

El discurso filosófico se apoya en un estilo de animación por rotoscopia con cierto grado de abstracción proporcionado momentos de abstracción al contenido narrativo. Las constantes

variaciones y movimientos de los planos de color, así como de los personajes con respecto a los elementos y fondo generan una sensación incómoda en unos de los primeros usos en largometraje de esta técnica.

Parte de estos problemas se corrigen y reducen en *A Scanner Darkly* de Richard Linklater (2006), que plantea una historia de ciencia ficción basada en un cuento de Philip K. Dick. Se ambienta en un futuro no muy lejano y gira en torno a un policía de incógnito que se ve envuelto en el tráfico de drogas que además consume; sus efectos fragmentarán su mente y perderá su identidad poco a poco. La técnica de *rotoscopia vectorial* se utiliza en esta obra en un mayor grado de realismo, tanto en movimientos y composición como en el retrato de actores, de quienes puede apreciarse de forma minuciosa cada detalle de la actuación. Rotoshop plasma en este caso todas las posibilidades que despliegan los actores Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr. o Woody Harrelson.

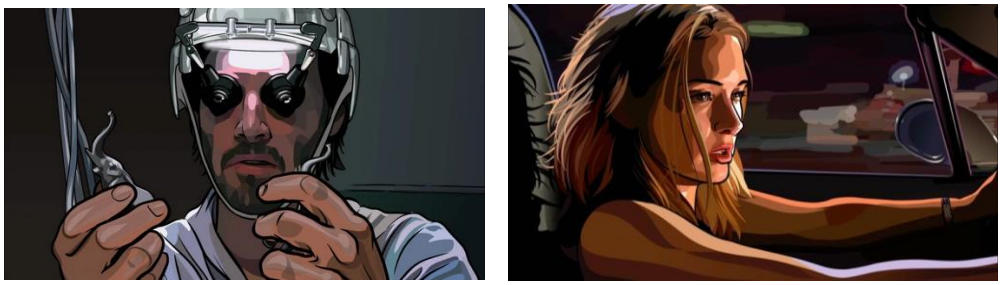


Figura 177. Fotogramas de A Scanner Darkly, Richard Linklater (2006)

A través de la animación vectorial por dibujo directo se encuentran obras con estéticas y estilos muy diferentes que comparten sin embargo, un rasgo estético de colores planos y desplazamiento de elementos con efecto flotante muy relacionado con la práctica de la técnica vectorial.

Waltz with Bashir de Ari Folman (2008) es una propuesta que analiza el papel del ejército de Israel en la matanza de palestinos en Sabra y Chatila en Beirut, con una estructura narrativa construida a partir de entrevistas y testimonios en referencia a recuerdos y vivencias de soldados supervivientes. La propuesta técnica se basa en animación vectorial realizada en Flash que tuvo secuencias de rotoscopia como apoyo a la animación de secuencias representativas y de entrevistas. Este film será analizado en detalle en capítulos posteriores.

Figura 178. Fotogramas de Chico y Rita, F. Trueba, T. Errando y J. Mariscal (2010)

Chico y Rita de Fernando Trueba, Tono Errando y Javier Mariscal (2010) retrata la historia de un joven pianista y una hermosa cantante que intentan triunfar en la Cuba pre y post castrista.

La película recoge un arco temporal que parte de los años cuarenta hasta la actualidad para presentar los destinos de los dos personajes, *Chico* y *Rita*, y cómo éstos se unen y separan durante la trama como si se trataran de los personajes de los boleros que interpretan a menudo. Dado que el film está dedicado a la figura del músico cubano Bebo Valdés, a cargo de la banda sonora de la película, y que en el film se presentan hechos históricos reales, muchos ven una biografía animada de Valdés, aunque Errando co-director de la película niega que sea una película biográfica:

"*…intentamos convencer a la gente de que no lo es. Pero todo el mundo piensa que es la biografía de Bebo y Rita Moreno. Son personajes inventados aunque están rodeados de hechos históricos verdaderos como la muerte de Chano Pozo a tiros tras poner en la gramola "Manteca". Nuestra intención no era realizar ninguna biografía, tan sólo queríamos contar una historia de amor*" (Errando, 2011)

Técnicamente se anima a partir de grabaciones de actores dirigidos por Fernando Trueba para definir los matices expresivos de actores y los encuadres a utilizar, aunque el realismo y el retrato quedan muy estilizados dentro del arte final y estilo de la propia película diseñada siguiente los motivos y trazos de Javier Mariscal. A propósito del sistema de trabajo con las grabaciones y el trabajo de los animadores en la interpretación del material grabado para generar la animación, Errando defiende la interpretación artística de las grabaciones para alejarse de modelos artísticos que buscan el hiperrealismo en la animación:

"*…al darles imágenes digitalizadas con marcas a los animadores no dejas de encorsetar su labor. No pueden realizar su trabajo de una manera intuitiva y les tuvimos que dar un manual de soluciones a los diversos inconvenientes que les surgirían como por ejemplo, la manera en que se deberían dibujar los movimientos corporales ante una perspectiva concreta, un picado o*

contrapicado, etc. Nunca quisimos utilizar la técnica de rotoscopia, que todos conocéis por largometrajes como A scanner Darkly de Richard Linklater, ya que se pierde la poética de la animación. Porque el sueño era animar un dibujo de Xavier Mariscal y mantener el 2D" (Errando, 2011)

Alois Nebel de Tomáš Luňák (2011) adapta la novela gráfica de Jaroslav Rudiš and Jaromír 99 para componer un retrato oscuro sobre la historia y la memoria a través de las vivencias de un empleado de una estación de tren que se ambienta recogiendo parte de la imaginería de la tradición de cine negro checo.

Alois Nebel plantea una estructura narrativa dramática que retrata la tensión social e histórica de la República Checa durante la Guerra Fría. *Alois Nebel* es el nombre del protagonista de la obra, un operario de la estación de tren Bílý Potok en la frontera de la República Checa con Polonia, que no puede olvidar lo visto y oído en relación al Holocausto, situación que le origina pesadillas y un estado de depresión continuo. Alois es enviado a un hospital psiquiátrico para curarse mediante tratamientos de sueño.

Figura 179. Fotogramas de Alois Nebel, Tomáš Luňák (2011)

Luňák presenta una película de animación de rotoscopia vectorial muy detallista en clave de fuertes contrastes de blanco y negro, y destaca el uso de la naturalidad de la rotoscopia combinada con los tiempos lentos de la contemplación e intriga que imprime a su historia, logrando que técnica y narrativa trabajen con el mismo objetivo. Luňák además potencia el trasfondo de la novela gráfica proyectando en Alois una tristeza y culpabilidad fundamentales en el retrato oscuro del personaje, símbolo de los problemas de la reconstrucción de un país y la herencia de la Guerra Fría.

7. LOS PRIMEROS ‘DOCUMENTOS ANIMADOS’

7. Los primeros ‘documentos animados’

Históricamente el cine documental y el cine animación se han concebido como géneros diferentes. Incluso desde las concepciones tradicionales de realismo, partiendo del sentido de documento y de objetividad, se han planteado como opuestos en forma y contenido. Mientras que el cine documental captura el mundo como testimonio objetivo de un momento y un lugar específicos, el cine de animación se concibe como un formato para la diversión y el entretenimiento a través de la expresión plástica y artística.

La raíz de la concepción clásica de cine documental se remonta a sus inicios, con las primeras grabaciones de Louis Lumiére en 1895.

Entonces se demostró la capacidad del cine para documentar un momento y un lugar, tradición que continuaría con las obras de Robert Flaherty y maduraría con el movimiento documental que promovió John Grierson en la década de 1930, época en la que el cine documental se establece en Inglaterra como representación de lo real con fines de persuasión social.

En *Documentary Film and the Modernist Avant-Garde* de 2001 Nichols cita la importancia que defendía Grierson ante las autoridades inglesas, ya que con la creación de su Film Unit pudo promocionar la *realidad* del imperio inglés tal y como lo entendían los ingleses. A partir de ese momento comienza una división artificial entre la vanguardia y el documental, lo que contendría la evolución de éste durante muchos años. Nichols establece que con Grierson el documental madura como género, ya que en esta época se modela una apariencia del formato documental en combinación a tres elementos preexistentes: el realismo fotográfico, la estructura narrativa y la fragmentación modernista.

El inicio de la tradición del documental como documento también se encuentra emparentada con la concepción de fotografía, a la vez que la de documento o documental está relaciona con la concepción tradicional de fotografía, en la que el artista elige el momento y el lugar para que la técnica, como proceso químico de exposición/revelado en el que el hombre no interviene de forma directa, manifieste un testimonio de realidad, tal y como afirma Bazin en *Ontología de la imagen fotográfica* (Bazin, 2008), ya que el traspaso de valores de realismo entre los géneros del retrato o paisaje de la pintura barroca a la fotografía no se fundamentaban en una perfección de la técnica *“…sino en un hecho psicológico: la satisfacción completa de nuestro deseo de semejanza por una reproducción mecánica de la que el hombre queda excluido”*.

El fotógrafo Henri Cartier-Bresson reflexiona también sobre el proceso fotográfico para poner en valor el rol del fotógrafo, del hombre, como eje fundamental en la creación fotográfica, aunque reconoce la capacidad técnica que le permite a la fotografía llegar más lejos que la propia memoria humana en el registro y conservación de momentos históricos;

“*Es a partir de nuestro propio ojo que el espacio comienza y se va abriendo en una disyunción que se ensancha progresivamente hasta el infinito. En el tiempo presente, el espacio nos impacta con mayor o menor intensidad y luego nos deja (visualmente) para ser aprisionado en nuestra memoria y modificado allí. De todos los medios de expresión, la fotografía es el único que*

fija para siempre el instante preciso y a cosas que están en continuo trance de esfumarse, y cuando se han esfumado no hay nada en este mundo que las haga volver" Cartier-Bresson, 1952 (Fontcuberta, 2003, p. 288)

De hecho, la aportación que las obras fotográficas han realizado durante gran parte de su historia como arte a la Historia y a la fijación de la memoria no puede cuestionarse en absoluto.

Figura 180. Fotografías icónicas de la Historia del siglo XX.

Grandes hitos de la Historia reciente se encuentran directamente relacionados con una fotografías, las instantáneas que pueden verse en la *figura 180*; desde la *Guerra de Vietnam*, con la fotografía de Nick Ut en la que puede verse a la niña de nueve años Phan Thi Kim Phuc corriendo desnuda junto a otros niños tras un ataque con Napalm; a la *Guerra Civil Española*, con la fotografía de Robert Capa *Muerte de un Miliciano* tomada en el Cerro Muriano el 5 de septiembre de 1936; de personajes como *Albert Einstein*, con la fotografía realizada durante una sesión de fotos en 1947 con el fotógrafo Philippe Halsman, que captó la expresión de Einstein a propósito de su rol en la construcción de la bomba atómica por EE.UU.; *Ernesto Che Guevara*, con la fotografía tomada por Alberto Korda el 5 de marzo de 1960 en el Memorial que se hizo en La Habana en recuerdo de la tragedia del carguero *La Coubre*; *Pablo Picasso*, en la fotografía cubierto con capote torero y sombrero realizado por Irving Penn en Cannes en 1957; *Salvador Dalí*, con las fotografía retrato de Dalí en su estudio rodeado de su universo creativo, *Dalí atomicus*, realizado por Philippe Halsman (1948).

Pero la concepción casi sagrada de captación de la realidad por el proceso fotográfico ha cambiado con la evolución de la técnica y el pensamiento.

Tal y como afirma Boris Kossoy; "*La imagen fotográfica registra fragmentos seleccionados del mundo visible por medio de un sistema de representación visual y elaborado expresivamente según el repertorio cultural, la visión del mundo, la ideología y las convicciones de su autor*" (2014, p. 17), y es desde el instante en el que el fotógrafo elige qué mostrar, discriminando la realidad a través del objetivo de la cámara, cuando el proceso de construcción de la fotografía comienza y toma forma a través del proceso de trabajo del fotógrafo.

Define cómo registrar esa realidad para crear su fotografía dando lugar al binomio registro/creación que apunta Kossoy.

La fotografía pierde su halo de veracidad, su apariencia de objetividad; una fotografía no puede ser un objeto de verdad cuando su lectura depende de contextos culturales e ideológicos, procesos que construyen la apariencia fotográfica y que evidencian la naturaleza y esencia de ésta como símbolo o representación.

A propósito de la veracidad de la fotografía el fotógrafo y teórico Joan Fontcuberta realiza una amplia investigación y teorización, definiendo la fotografía como una forma de arte que esencialmente presenta ficción por su naturaleza creativa: "*Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Contra lo que nos han inculcado, contra lo que solemos pensar, la fotografía miente siempre, miente por instinto, miente porque su naturaleza no le permite hacer otra cosa*" Joan Fontcuberta (1997).

La mentira fotográfica que menciona Fontcuberta reside en la fotografía entiendo ésta como una forma simbólica de realidad, un modelo o ilusión duplicada de una realidad fotografiada, y que Fontcuberta argumenta citando el ensayo sobre verdad y mentira en sentido extra moral de Nietzsche (Fontcuberta, 2001).

En él, Nietzsche plantea al hombre como "*animal constructor de metáforas*" como agente creador de simbologías y representaciones que le sirven en la comunicación con otros hombres y con la comprensión del mundo, y esas representaciones, en tanto que duplicados de la verdad –pero diferentes de esa verdad- son mentiras. Fontcuberta plantea un discurso relativista a partir del razonamiento de Nietzsche para argumentar que el concepto de verdad o de realidad no es sino una fabricación conceptual que depende del análisis y de sus condiciones culturales. Fontcuberta afirma;

"…la verdad, digamos el conocimiento, la información, depende de las perspectivas de análisis. En otras palabras: la realidad no preexiste a nuestra percepción; es una construcción intelectual y los modelos de realidad son construibles desde muchas perspectivas posibles […] la verdad no existe, existen puntos de vista" (Fontcuberta, 2001)

Para Fontcuberta el punto de vista desde el que se define la fotografía y su referente, se relaciona con la intencionalidad fotográfica que posee toda fotografía, lo que coincide con el modelo de Kossoy.

Kossoy establece la relación de la fotografía con su referente; ya sea una fotografía realizada por encargo como documentación descriptiva de un lugar, de un proceso arquitectónico o el registro documental de unos hechos, o una fotografía realizada con fines expresivos o artísticos, los resultados siempre contienen información en tanto que demostración y valor iconográfico en tanto que registro pero siempre manteniendo unos parámetros estéticos que le son dados de forma

natural. En el argumento del fotógrafo Brassaï, seudónimo de Gyula Halász, la fotografía tiene una doble naturaleza o un doble destino:

"*…ella es hija del mundo de lo aparente, del instante vivido, y como tal guardará siempre algo del documento histórico científico sobre él; pero ella es también hija del rectángulo, un producto de las Bellas Artes, lo cual requiere de un relleno agradable y armonioso del espacio con manchas en blanco y negro o en colores. En este sentido, la fotografía tendrá siempre un pie en el campo de las artes gráficas y nunca será susceptible de escapar de este hecho*" (Brassaï, Durrel, & Szarkowski, 1968, p. 13)

La definición de Brassaï lleva implícita la concepción de construcción artística que libera a la fotografía de condición de notario de realidad, proceso que Kossoy defiende como inherente a la fotografía y que se encuentra definida por *"…una mirada y una elaboración estética en la construcción de la imagen fotográfica […] la imagen no puede ser entendida solamente como registro mecánico de la realidad llamada factual*" (Kossoy, 2014, p. 53).

La concepción de la fotografía contemporánea como disciplina artística que reflexiona entre imágenes y realidad, en tanto que símbolos y originales, se encuentra en una revisión continua. Desde la construcción de la imagen a partir de la mirada y la elaboración estética de Kossoy, la naturaleza artística que define Bassaï y la desconfianza gráfica hacia una verdad única que expone Fontcuberta, la Fotografía plantea caminos de experimentación liberados del axioma de fotografía como testimonio real.

A la Fotografía se le impuso la categoría de notario de realidad desde su nacimiento en el siglo XIX, lo que supuso la liberación de la Pintura, del Dibujo y la Escultura de la obligación de reproducir copias de realidad, y es que a partir de ese momento las vanguardias artísticas tienen a creaciones y estilos liberados de la mímesis.

La concepción artística de la Fotografía como espacio abierto a la creatividad y experimentación artística se asienta con la llegada de las técnicas digitales a nivel popular, a mediados de la década de 1990.

Los químicos, los materiales fotosensibles y la cámara oscura son sustituidos la tecnología digital que dota de nuevas herramientas automatizadas a los fotógrafos, irónicamente el elemento que la tradición teórica fotográfica subrogaba a la técnica de impresión de realidad.

El cine y la fotografía se expanden con las posibilidades digitales y las fronteras de sus formatos comienzan a desdibujarse. Ambas artes han supuesto un campo de exploración de la naturaleza humana, desde la identidad subjetiva y colectiva a la verdad documental; la técnica de los medios antiguos favorecía que la función testimonial prevaleciera sobre la expresiva, en lo que García López (2013) define como *"…la relación de transitividad entre el objeto representado y su expresión prevalece sobre el carácter construido, artificial, del lenguaje que articula la representación"* para establecer una causa-efecto entre el referente construido por el lenguaje y la realidad a la que hace referencia, relación que gesta una apariencia en la que la referencia es asimilada como realidad.

Esta evolución técnica no choca con algunas concepciones del cine documental expresadas por documentales y teóricos, al contrario; John Grierson define el documental como "*un tratamiento creativo de la realidad*" (DelGaudio, 1997) mientras que Trinh T. Minh-Ha en su artículo *Documentary Is/Not a Name* (1990) defiende que no hay un concepto estable y definido de

documental ya que el término designa a una categoría de materiales, un género, un acercamiento o un grupo de técnicas indistintamente. Sin embargo ese término, en cierto sentido ambiguo, sí ha sido fundamental para establecer el antagonismo entre nombres, entre la representación y la realidad. Minh-Ha defiende que el concepto documental necesita ser re-expresado a juzgar por la tradición de obras que declinan y renacen en la concepción antigua (1990).

La complejidad de la definición adquiere una nueva dimensión en la argumentación de DelGaudio (1997) con la llegada de películas animadas de temáticas de no ficción; estas película plantean 'hechos' que no existen más que en su proyección fílmica pues su referente real, las referencias pro fílmicas a las que alude, no han sido registradas con otros medios. Sin la existencia real de sus contenidos, estas películas de animación plantean la representación y la reconstrucción de la realdad desde el mismo concepto que sustenta la recreación de hechos reales acontecidos –materiales que asume el cine documental– mediante una nueva clase de *recreación artística*, no basada tanto en la objetividad notarial, sino en la subjetividad y el testimonio personal, proyectando la dimensión humana en el Cine a través de documentos vivenciales y animación.

En la teoría documental contemporánea existen corrientes conceptuales en este sentido; Brian Winston afirma que las nuevas tecnologías y la manipulación digital han llevado al cuestionamiento de la naturaleza de la imagen fotográfica, lo que enlaza el cuestionamiento de la veracidad del génesis documental con los cuestionamientos de Bassaï y Fontcuberta. Winston plantea que las nuevas técnicas pueden recomponer la imagen en movimiento sin que pueda detectarse a simple vista la manipulación (Winston, 2012) por lo que aquello que vincula la forma fílmica con su referente profílmico no depende de su técnica.

La concepción de Philip Rosen profundiza en la distancia entre la realidad y el film que la retrata, con evidencia de la separación temporal entre el referente profílmico y el film por los procesos de producción cinematográfica, y la separación temporal entre el referente profílmico y los espectadores; en este doble distanciamiento la realidad representada es conocida por el espectador en función de lo que la película muestre de ella, por lo que la veracidad y la correspondencia entre el film y su referente profílmico dependen del tratamiento creativo del rol de dirección de la obra, del compromiso con el que se afronta la representación. La alteración del referente con respecto de la obra, tal y como recoge Rosen, tiene matizaciones a través lo expuesto por Nichols en su *Introduction to Documentary* (2001) en el que afirma que cualquier forma caprichosa de ficción también plasma evidencias de la cultura que lo produjo, mientras que Minh-Ha (2012) afirma que de forma literal no puede producirse la verdad como tal en el marco fílmico, pues no deja de ser una representación artística.

Este alejamiento es para Rosen (2012) la demostración del cuestionamiento continuo de la naturaleza mimética, esta vez aplicado a la imagen fílmica dentro del contexto de la investigación de documental, base del argumento de DelGaudio (1997) para comprender ciertas obras de animación como documentales.

Sheila M. Sofian (2005) define la *animación documental* como films de animación que son producidos a través de materiales de no ficción como entrevistas de audio, interpretaciones o recreaciones de hechos reales. Sofian apunta además que existe una gran variedad de estilos de representación, a nivel técnico, y de procedimiento; desde la obra que parte de la entrevista para sacar las vivencias fuera de contexto y crear nuevas representaciones hasta los retratos personales,

pasando por la representación de hechos históricos o personales ilustrados a través de animación pero siempre construidos a través de un proceso subjetivo; "*As in all forms of filmaking, the process is subjetive*" (Sofian, 2005)

Sofian es consciente de que la definición de *animación documental* puede parecer contradictoria, pero plantea la producción de este tipo de obras a través de relatos verídicos, entendiéndolos como testimonios que reflejan un punto de vista personal y una temática o situaciones reales, vividas, que son representadas con medios animados.

Otros teóricos consideran la *animación documental* como una moda, una periferia del cine documental poco definido (Moore, 2010); critican y reconocen un género heterogéneo y caprichoso entre la animación, el documental, las películas de ciencia y los *biopics*, las películas biográficas. Moore matiza que sobre todo los críticos plantean estas obras como un género inexplorado y desordenado, que equiparan a los videojuegos documentales y otras peculiaridades. Moore va más allá relacionando *animación documental* y sinestesia, escenificando la representación y la mímesis de este género como una respuesta subjetiva a un estímulo externo. En *Introducing a Documentary* de 2001 Nichols argumenta el método reflexivo del documental cuando en lugar de que el espectador vea la realidad a través del documental, los documentales reflexivos plantean la visión de una realidad a través de una construcción o representación, lo que constituye la esencia de la *animación documental,* directamente relacionado con la concepción con la DelGaudio define el género; una forma de meta comentario dentro de un documental (1997, p. 192-193)

Honess Roe (2013) plantea una definición del género cercana al matrimonio de opuestos. Su acercamiento al género se justifica en la falta de definición completa y definitiva sobre el propio documental, siendo la animación documental capaz de plantear *una visión del mundo alternativa* (Honess Roe, 2013, p.2).

Honess Roe discute la ontología del documental estableciendo una comparación con los condicionantes que limitan la aceptación de la animación como *una estrategia visual que suponga una representación viable para el documental* (Honess Roe, 2013, p. 27). En *Animated Documentary* distingue tres categorías que distinguen los films en función de la naturaleza de su representación; *animación mimética*, obras *no miméticas* y *obras expresivas*. Honess Roe sitúa la importancia y la esencia del género en la función que cumple la *animación documental* con respecto de la realidad: la *animación documental* plasma y representa elementos profílmicos que no pueden ser filmados con imagen real. De forma complementaria establece unas condiciones para que una obra de animación de no ficción pueda ser considerada como documental de animación; a) debe de crearse cuadro a cuadro, b) debe aproximar *el* mundo antes que la visión de *un* mundo, c) que haya sido presentado como un documental por sus productores y haya sido recibido como tal por las audiencias, festivales o críticos.

Las afirmaciones de Honess Roe están condicionadas y pueden discutirse en tanto que muchas técnicas de animación actuales se fundamentan en la animación digital, que en algunos casos permite no trabajar el proceso de animación fotograma a fotograma (a), como es el caso de la animación CGI 3d o del cut-out digital, pudiendo funcionar la animación del movimiento mediante interpolación de fotogramas clave.

La concepción de Honess Roe está condicionada por la definición indistinta de documental de animación –con base en la objetividad- y animación documental –con base en la subjetividad-

de ahí que la condición b quede desvirtuada si tenemos en cuenta que el principal potencial de la animación documental reside en el relato o el testimonio de vivencias propia. Esta génesis del relato fílmico de la animación documental se sitúan en *el* mundo real, pero lleva aparejadas percepciones y opiniones personales que alejarán a la animación de parámetros de objetividad propios del documental de animación tal y como se ha definido en esta tesis.

La tercera condición de la apreciación de Honess Roe cae en el mismo problema de la definición de Arte de Dickie, *El círculo del arte*[145], planteando que las obras animación documental o documentales de animación lo serán si el mundo cinematográfico las acepta como tales.

Difiriendo de estos condicionantes por entender en primer lugar que las obras de animación documental no son igual al documental de animación, y en segundo lugar, que las características de las obras de animación con componentes 'documentales' no residen en una definición institucionalista, se van a realizar los análisis de las obras que suponen los *primeros documentos animados*, en un proceso de análisis que busca comprender mejor estas obras para poder definirlas y catalogarlas de un modo diferente al que se ha hecho hasta el momento.

A continuación se presentan los análisis de una serie de obras de animación que marcaron los antecedentes de la comprensión de la *animación documental* como género. Los análisis recopilan las fichas técnicas y el proceso de producción de cada obra además de observaciones a propósito de los resultados de animación y sus referentes profílmicos y subjetivos.

Las obras a analizar son: *The sinking of the Lusitania*, Winsor McCay (1918), *Trade Tatoo*, Len Lye (1937), *Victory Through Air Power*, Disney Studios (1943), *A is for Atom*, Carl Urbano (1953), *Our Friend the Atom*, Hamilton Luske (1957), *Moonbird*, John Hubley (1962) y *Of Stars and men*, John y Faith Hubley (1964)

[145] Recuperado en: http://blogs.enap.unam.mx/asignatura/karina_rojas/wp-content/uploads/2012/06/007-George_Dickie-El_circulo_del_arte-EXC-EXC.pdf

7.1 The Sinking of Lusitania

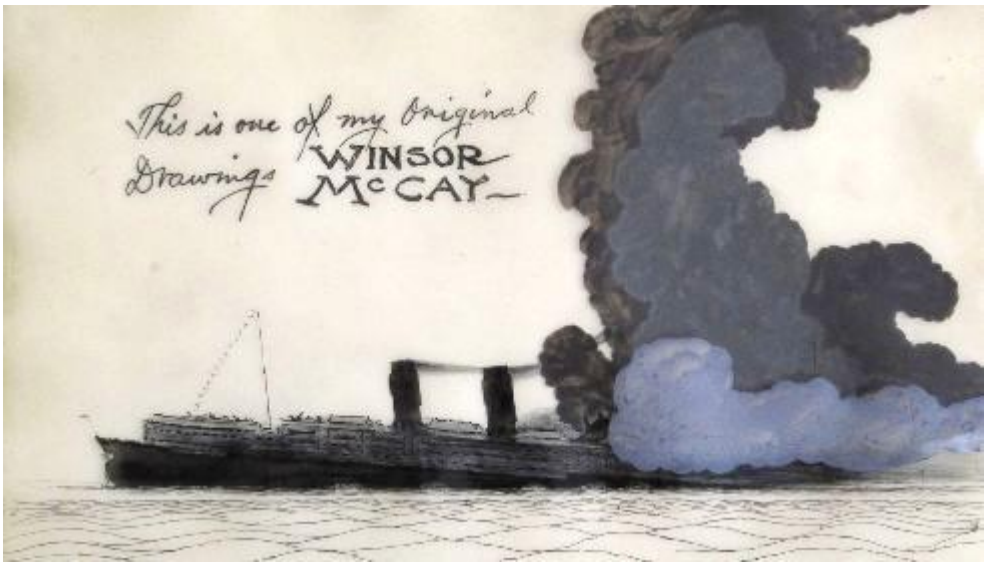


Figura 181. Dibujo original de Winsor McCay. The Sinking of Lusitania

Título original: The sinking of the Lusitania

Título en España: El hundimiento del Lusitania

Dirección: Winsor McCay

Dirección de arte: Winsor McCay

Dirección de Animación: Winsor McCay

Animador: Winsor McCay

Asistentes de animación: John A. Fitzsimmons

Animación: Cel-animation, alrededor de 25,000 dibujos

Técnica de animación: Dibujos animados

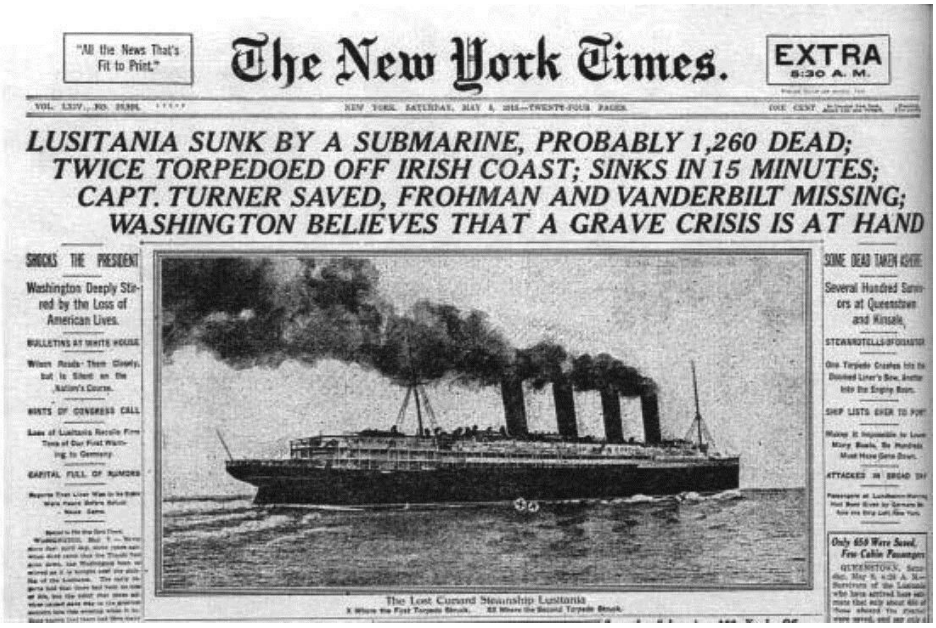
Producción: Winsor McCay

Diseño de producción: -

Guión: Winsor McCay

Basada en: Hechos históricos del 7 de Mayo de 1915 a las 14.10 de la tarde: el hundimiento del Transatlántico RMS Lusitania -con 1924 pasajeros a bordo- en aguas inglesas por el impacto de dos torpedos de un submarino alemán U 20 con el resultado de 1.119 muertos.

Posicionamiento: La motivación de McCay en la creación de la obra queda patente con el último título escrito que cierra la obra: "*The man who fired the shot was decorated for it by the Kairser!*"
Impacto: El estreno del cortometraje supuso el inicio de la animadversión del pueblo americano hacia los alemanes; dos años después llegó la declaración de Guerra de EE.UU.
Documentación: No existen grabaciones ni fotografías del hundimiento. La recreación se basa en las pesquisas y entrevistas que el periodista August F. Beach realiza siendo el primer periodista en llegar a la zona.
Música: Mudo
Sonido: Mudo
Fotografía: Blanco y Negro
Montaje: Winsor McCay
Escenografía: -
Efectos: -
Narrador: Mudo
Protagonistas: -
País: EE.UU.
Estreno: 20 de Julio de 1918
Género: Cortometraje. Animación. Documental.
Duración: 9 min.
Clasificación: -
Idioma: Mudo, intertítulos en inglés
Formato: -
Productora: -
Distribución: Jewel Productions
Presupuesto: -
Recaudación: -
Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0009620/
Ficha Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film478628.html
Ficha TCM, Turner Classic Movies: -
Publicado on-line: https://youtu.be/0Ugk348jStc


"All the News That's Fit to Print."

The New York Times.

EXTRA 8:30 A.M.

VOL. LXIV., NO. 21301. NEW YORK, SATURDAY, MAY 8, 1915—TWENTY-FOUR PAGES. ONE CENT

LUSITANIA SUNK BY A SUBMARINE, PROBABLY 1,260 DEAD; TWICE TORPEDOED OFF IRISH COAST; SINKS IN 15 MINUTES; CAPT. TURNER SAVED, FROHMAN AND VANDERBILT MISSING; WASHINGTON BELIEVES THAT A GRAVE CRISIS IS AT HAND

SHOCKS THE PRESIDENT

Washington Deeply Stirred by the Loss of American Lives.

BULLETINS AT WHITE HOUSE

Wilson Reads Them Closely, but Is Silent on the Nation's Course.

HINTS OF CONGRESS CALL

Sale of Lusitania Recalls First Time of Our First Warning to Germany.

CAPITAL FULL OF RUMORS

The Lost Cunard Steamship Lusitania

SOME DEAD TAKEN ASHORE

Several Hundred Survivors at Queenstown and Kinsale.

STEWARD TELLS OF DISASTER

SHIP LISTS GIVEN TO PUBLIC

ATTACKED IN BROAD DAY

Only 650 Were Saved, Few Cabin Passengers

Figura 182. Portada del New York Times de mayo de 1914.

La producción

En mayo de 1915 Winsor McCay trabaja como dibujante editorial para William Randolph Hearst, congresista y productor de noticieros cinematográficos. Alemania emplea submarinos en el Atlántico Norte y su gobierno adverte de sus objetivos en buques civiles británicos, a tenor de las sospechas de traslado de material bélico. La noticia del ataque y hundimiento del Lusitania impacta a la sociedad norteamericana pero Hearst, convencido aislacionista, exige a McCay un tratamiento antibelicista en sus caricaturas a pesar de los sentimientos del dibujante (Ashe, 2012). Los medios de Hearst minimizaron la tragedia en lo posible, trasladando la opinión del congresista sobre la no inclusión de EE.UU. en el conflicto.

En esa fecha McCay cuenta varias producciones de animación; desde su primera animación realizada con 4.000 dibujos en papel de arroz para *Little Nemo* de 1911 (Canemaker, 2005, p. 160), o la animación naturalista –tanto en movimiento, física y tiempos- con la que muestra el comportamiento de un mosquito para sacar la sangre a un hombre en *How a Mosquito Operates* de 1912 (Berenbaum, 2009), hasta la obra con la que simulaba interacción en las actuaciones de vodevil de *Gertie the dinosaur* (1914), para las cuales McCay salía a escena con un látigo para domar al dinosaurio animado (Canemaker, 2005, p. 175).

McCay pone todo su empeño en realizar una obra que retrate lo que ocurrió con el Lusitania, y emplea veintidós meses para dibujar mediante acetatos de desarrollo del hundimiento, para lo que cuenta con la ayuda del artista John Fitzsimmons como asistente de animación en ciclos de olas de dieciséis fotogramas que McCay repite a lo largo del cortometraje[146] o la del caricaturista William Apthorp 'Ap' Adams desde Cincinnati que se encarga de ordenar y preparar los fotogramas para su filmación (Canemaker, 2005, p. 188). Al igual que las anteriores obras, McCay financia la producción, adquiriendo unos acetatos más gruesos que permitían lápiz y tinta, pero traen la complicación de no adaptarse al estándar de sujeción lo plantean una dificultad añadida para su filmación. Como solución Fitzsimmons modifica el sistema de ganchos del sistema de cierre de una carpeta (Canemaker, 2005, p. 193), lo que posteriormente serviría para el registro sin variaciones de los fotogramas.

Canemaker (2005) recoge que McCay utiliza unos 25.000 dibujos y 900 pies de película para completar *The Sinking of Lusitania*, y decide incorporar una escena de acción real para documentar su investigador y ligarla con un hecho real. La obra es registrada en 1918 y los derechos son adquiridos por Jewel Productions "*por el precio más alto nunca pagado por un solo carrete*" (Pays Big Price For One-Reeler, 1918).

La obra llega a incluirse en un semanal noticiario de Studios Universal y aparece en la portada de una publicación de Universal en el *The Moving Picture Weekly* del 27 de Julio de 1918, a lo que seguiría en mayo de 1919 su estreno en Inglaterra, con el siguiente reclamo publicitario: "*el único registro en el mundo del crimen que conmocionó a la humanidad*"[147]

En 1915 el propio Hearst llega a publicar una editorial defendiendo el derecho de Alemania a participar en una guerra, desde ese punto de vista, afirma que puede entenderse el ataque al Lusitania. En 1924 McCay se niega a renovar su vínculo laboral con Hearst y vuelve al periódico Herald retomando sus dibujos de Little Nemo por un tiempo (Ashe, 2012). McCay realiza otros trabajos de animación pero no consigue alcanzar de nuevo la belleza y la fuerza de *El Hundimiento del Lusitania.*

---

[146] Hoffer, Tom (Spring, 1976). "From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay". Journal of the University Film Association. Illinois: University of Illinois Press

[147] Bottonmore, Stephen (2000). The Titanic and Silent Cinema. Hastings: The Projection Box

Figura 183. Dibujo original '92' de Winsor McCay, The Sinking of Lusitania.

La animación

La producción de la animación anterior a *The Sinking of Lusitania* se planteaba desde un punto de vista cómico, entendido como espectáculo y diversión. Desde el punto de visto del contexto, McCay realiza un planteamiento innovador y austero en la expresividad del dibujo en comparación con las exageraciones cómicas precedentes. Este hecho suma valor de realismo de la obra, que puede verse en la hipotónica y arabesca animación de la columna de humo que a la postre consume al Lusitania. El estilo técnico y depurado del dibujo, el sombreado en grises con un tratamiento de las sombras y las luces muy natural, esa intención de objetividad y veracidad que persigue, puede entenderse como un ejercicio de acercamiento a lo que las fotografías de la época eran capaces de hacer; McCay diseña una animación que debe ser entendida como documento, como testimonio de algo que debe conocerse y cuyos hechos no pudieron ser registrados.

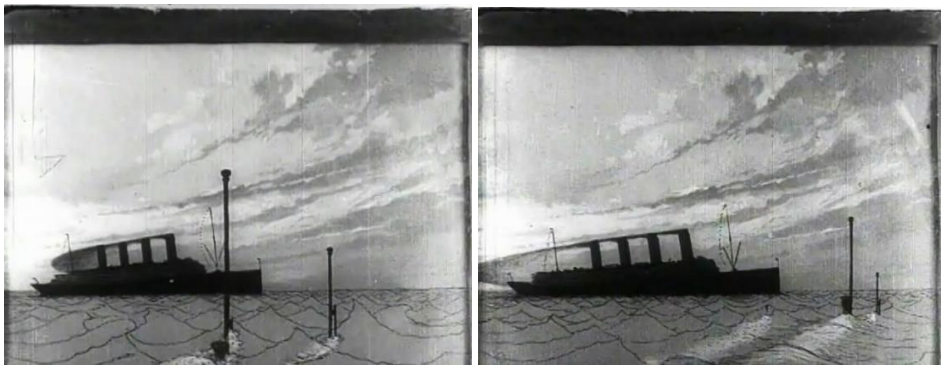


Figura 184. Secuencia de aproximación del U-20, The Sinking of Lusitania.

Pero el realismo no está solamente en la luz y la atmósfera, en las nubes, en las sombras o en la reproducción de la naturaleza –desde las olas del mar al comportamiento del humo-, desde que se produce el ataque y comienza el hundimiento, se dibuja con todo detalle cómo los pasajeros tratan de alejarse del barco en los botes de salvamento, cómo alguno de los botes vuelca sobreocupado o cómo en su desesperación se lanzan otros tripulantes al agua. McCay realiza unos dibujos sobrecogedores en la secuencia final que recogen el dolor y la desesperación del momento; el final del hundimiento, el humo que se entremezcla con el horizonte o los supervivientes flotando en el mar, unos en botes, otros flotando.

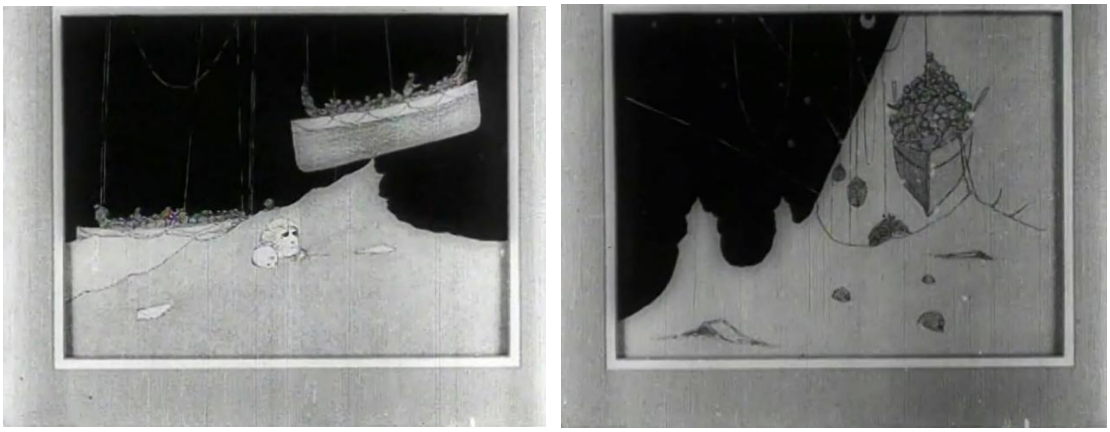


Figura 185. Dos fotogramas del amerizaje de los botes, The Sinking of Lusitania.

Su propuesta, en tanto que recreación o testimonio, contrasta con el discurso narrativo que plantea a través de elementos narrativos propios del género de intriga y suspense, como el avance

del submarino, el seguimiento y acercamiento al barco; el torpedo se acerca lentamente por las profundidades hasta impactar en el barco y desencadenar una gran explosión.

McCay decide finalizar el cortometraje subrayando el dolor e impotencia de los pasajeros del Lusitania a través de una última secuencia en la que una madre y su bebé se precipitan hacia las profundidades intentando salvarse. Un fundido a negro y unas últimas burbujas se elevan antes del último intertítulos, en el que McCay se posiciona a favor de una respuesta militar de su país[148].

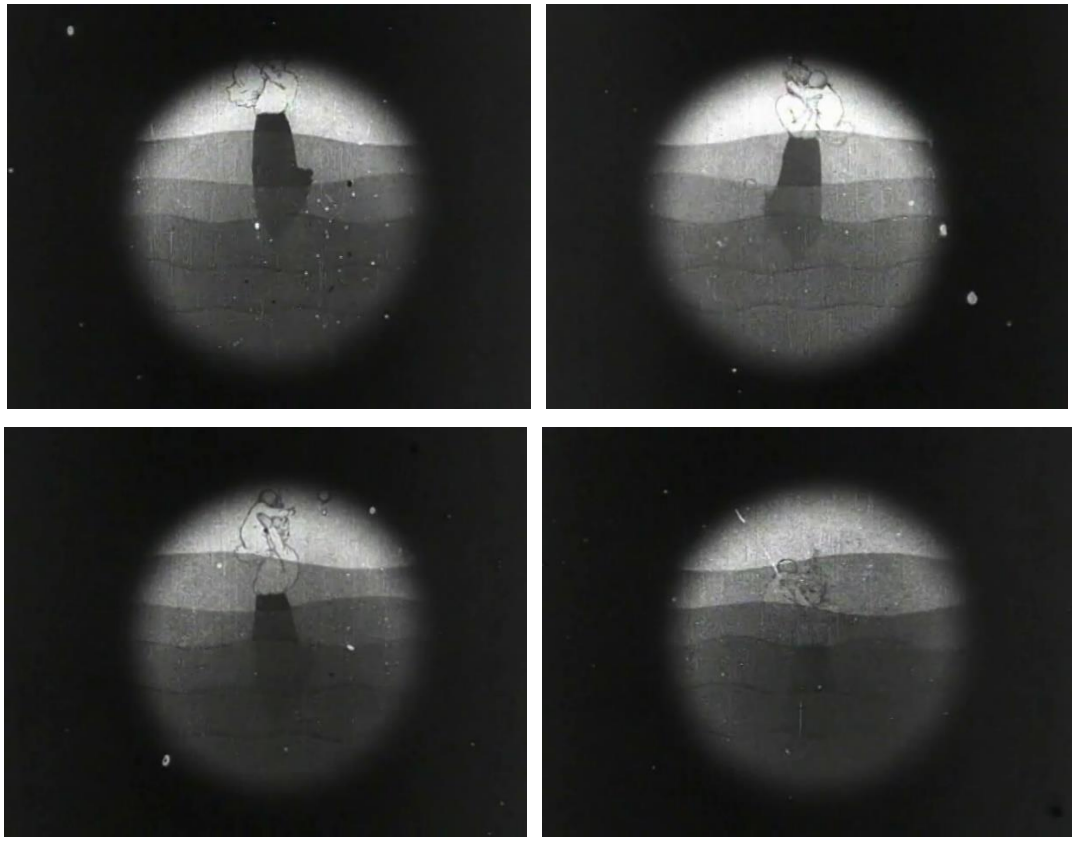


Figura 186. Secuencia final madre y bebé, The Sinking of Lusitania.

[148] Del original "*The man who fired the shot was decorated for it by the Kaiser! – AND YET THEY TELL US NOT TO HATE THE HUN*".

7.2 Trade Tattoo

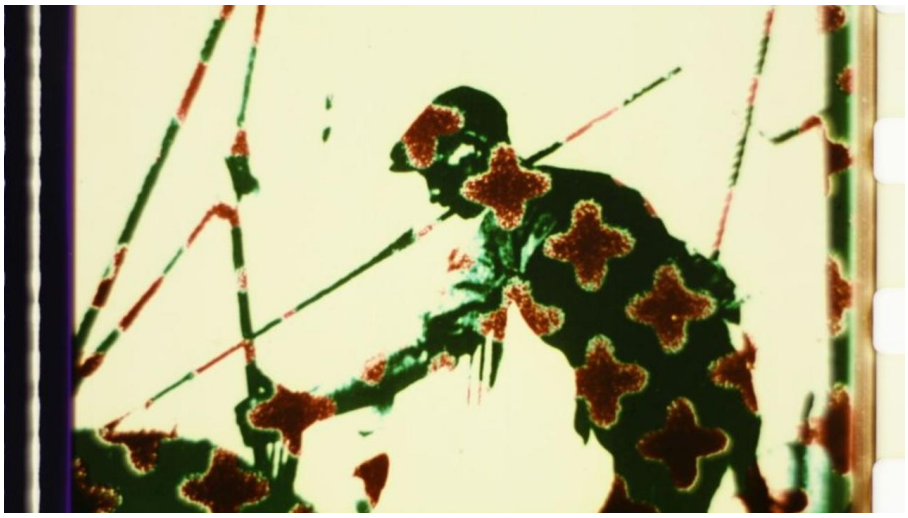


Figura 187. Fotograma de Trade Tattoo, Len Lye (1937).

Título original: Trade Tattoo

Título en España: -

Dirección: Len Lye

Dirección de arte: Len Lye

Animación: Len Lye

Técnica animación: Pintura en Film Experimental / Rotoscopia

Producción: GPO (General Post Office) Film Unit

Diseño de producción: -

Guión: Len Lye

Basada en: La subdivisión Oficina General de Correos GPO, conocida como Film Unit, se encarga de realizar producciones cinematográficas de cortometrajes y largometrajes en formato cine. En esa línea de producción Len Lye realiza una obra que sintetiza el ritmo de la oficina y de su entorno de trabajo para plasmar el día a día de la oficina inglesa a partir del eslogan que aparece como leit motiv en el cortometraje: "El ritmo del comercio se mantiene gracias a los correos .

Posicionamiento: Len Ley se centra en transmitir el ritmo de la oficina de correos a través de la interpretación de los ritmos de las acciones que allí acontecen, su posicionamiento es artístico y no juzga la realidad representada.

Impacto: El estreno del cortometraje entronca con la producción y la estrategia audiovisual de la Film Unit de la GPO.

Documentación: Lye selecciona metraje inédito perteneciente a filmaciones realizadas por la GPO para otros documentales de la Film Unit.

Música: The Lacuona Band

Sonido: Jack Ellitt

Fotografía: Blanco y Negro, animación en color

Montaje: Jack Ellitt

Escenografía: -

Efectos: -

Narrador: -

Protagonistas: -

País: Reino Unido

Estreno: 1937

Género: Cortometraje, Animación, Cine Experimental

Duración: 5 min.

Clasificación: -

Idioma: Intertítulos en inglés

Formato: 35 mm (Aspect 1.37:1)

Productora: GPO (General Post Office) Film Unit

Distribución: -

Presupuesto: -

Recaudación: -

Estudio: GPO (General Post Office) Film Unit

Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0029686/

Ficha Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film274883.html

Ficha TCM, Turner Classic Movies: http://www.tcm.com/tcmdb/title/515166/Trade-Tattoo/

Publicado on-line: http://fan.tcm.com/video/trade-tattoo-1937-len-lye

La producción

En la obra de Len Lye se encuentra una influencia que marca el ritmo y la construcción narrativa de *Trade Tattoo*, no es sino la obra *Berlín. Die Sinfonie der Großstadt* de Walter Ruttman de 1927. La obra de Ruttman muestra un interés contemplativo por la naturaleza de la ciudad y sus

ciudadanos, especialmente los trabajadores de la ciudad, que también puede apreciarse en *Trade Tattoo* a medida que transcurre la obra. En ella Lye intenta plasmar su simpatía por la clase trabajadora, compartida por operarios de la Oficina de Correos, plasmada en unas declaraciones que hizo a propósito de *Trade Tattoo* para remarcar su interés romántico por las tareas cotidianas en todos sus ámbitos: *"…to convey a romanticism about the work of the everyday, in all walk/sit works of life"* (Horrocks, 2002, p.151).

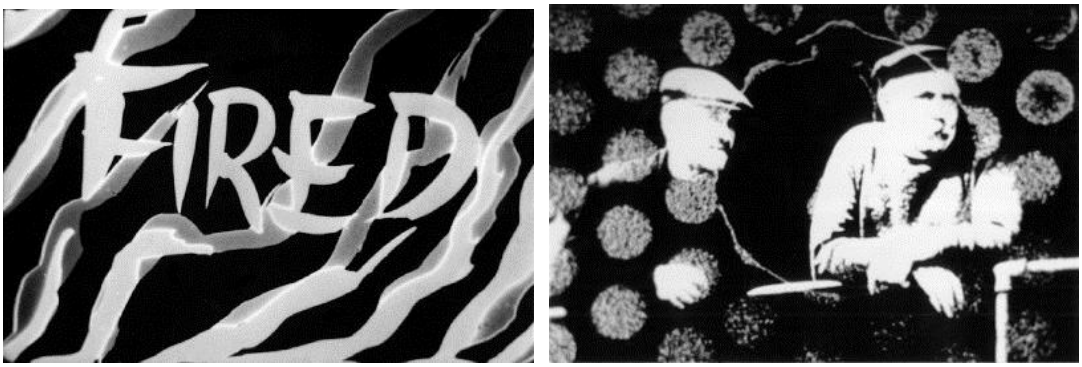


Figura 188. Fotogramas de Trade Tattoo, Len Lye (1937).

El montaje de imágenes presenta varios materiales excedentes de otras producciones documentales de la GPO como *Night Mail* de 1936 que dirigieron Harry Watt y Baril Wright y otras obras editadas, ya fuese como cortometrajes documentales y promocionales de la labor de correos para con la sociedad [149] o como obras que la Film Unit de la GPO edita con valor artístico y creativo[150]. Lye continúa la línea estilística y técnica que ya había utilizado en la obra *Rainbow Dance* de 1936 en las que colorea y manipula mediante reservas y coloreados fragmentos del metraje planteando ritmos visuales vibrantes y continuos, marcando un estilo previo al de animadores posteriores como Norman McLaren.

La velocidad del montaje y las imágenes animadas se combinan con frases que aparecen a través de palabras manuscritas sobre los fotogramas, en el siguiente orden: "*The rhythm of a work-a-day Britan / The furnaces are fired / Cargoes are loaded / Markets are found / By the power of correspondence / The rhythm of trade is maintained by the mails / keep in rhythm by posting early / You must post early to keep in rhythm / before 2 p.m.*" (Horrocks, 2002, p.151).

---

[149] *Addressing the Nation,* Shorts from The GPO Film Unit (1933-1935)
[150] *We Live in Two Worlds,* The GPO Film Unit Collection Volume Three (1936-1938)

El discurso que compone Lye a través de imagen, sonido y texto plantea una obra que reinterpreta el discurso narrativo tradicional usado en publicidad y que mantiene las máximas de claridad de mensaje y tema por encima del estilo y la técnica en uno de los primeros experimentos de esta naturaleza realizados en formato cine. *Trade Tattoo* se estrena en las salas de Gran Bretaña en 1938 con resultado discreto, logrando mayor impacto en festivales y sociedades de cine fuera de las fronteras inglesas; fue proyectada en el Palais des Beaux Arts de París y en la Cinémathèque Française (Horrocks, 2002).

Horrocks (2013) cita una anécdota a propósito de los costes de producción de *Trade Tattoo,* estimados en varios miles de libras, cuando un periodista norteamericano estimó la producción del cortometraje en un millón de dólares y se lo dijo en persona a Lye, que no daba crédito. Por sus cinco meses de trabajo en *Trade Tattoo* había recibido 200 libras mientras que Ellitt recibe 80 libras por sus tres meses de trabajo en la obra.

La animación

Trade Tattoo supone un paso más en el desarrollo estilístico con el que Lye dota de color a sus obras a través de los procesos químicos de revelado de film, en este caso utilizando la técnica *Technicolor* en 35mm. En *Rainbow Dance* o *Birth of a Robot,* ambos de 1936, Lye opta por el proceso químico *Gasparcolor,* que utiliza un proceso substractivo de 3 colores en una misma película. El químico húngaro Dr. Bela Gaspar que inventó el sistema en 1933 acabaría por vender su patente a *Technicolor* y *3M.* (Moritz, 1995)

Figura 189. Fotogramas coloreados de Trade Tattoo, Len Lye (1937).

La obra comienza con un estilo similar al utilizado por muchas piezas de dibujos animados de la época, el denominado estilo cartoon, a través del comienzo con letras, nubes, un cometa verdad y un planeta rojo con un anillo central muy similar a Saturno. Lye utiliza siluetas de fondo y patrones como plantillas vibrantes que parecen generar un código visual que se comporta construyendo huecos y repeticiones como si se tratara de código Morse, que pone en valor el trabajo realizado en la oficina de correos simbólicamente plateada como un movimiento constante repleto de significado.

En la obra se presentan varias escenas de clasificación de correo, operaciones de carga, fresado de acero y de transporte en tren de los paquetes postales impresas en alto contraste y multi impresas –a veces utilizando el negativo como reserva- para interpretar partes del film como siluetas (Horrocks, 2013). En este material Lye interviene con una variedad de motivos, líneas y puntos en diferentes colores para generar patrones y ritmos animados, en algunos casos superpuestos a otros patrones animados, que transforman el material found footage en su conjunto para construir una experiencia visual animada a partir del tema ritmo, a partir del cual Jack Ellitt realiza un montaje rítmico que nace a partir de cinco grabaciones que la banda cubana Lacuona Band realiza en esta época en Inglaterra dentro de los circuitos de variedades (Horrocks, 2002).

El estilo plástico de la obra de Lye es considerado como vanguardia artística por consumar visualmente materiales documentales con un tratamiento visual propio de obras cubistas y futuristas que Lye pinta a mano fotograma a fotograma con proyección del resultado que conseguirá en ritmo, intensidad y color tras los procesos químicos de revelado.

Figura 190. Seis fotogramas de Trade Tattoo, Len Lye (1937).

7.3 Victory Through Air Power

Figura 191. Fotograma de Victory Through Air Power (1941).

Título original: Victory Through Air Power
Título en España: Victoria por Medio de la Fuerza Aérea
Dirección: Perce Pearce, James Algar, Clyde Geronimi, Jack Kinney, H.C. Potter.
Dirección de arte: Richard Irving.
Dept. de Arte: Tom Codrick, Don DaGradi, Cliff Devirian, Don Griffith, Bill Herwig, Karl Karpé, Charles Philippi, Elmer Plummer, Herbert Ryman, Glenn Scott, Marc Davis.
Animación: Edwin Aardal, Jack Boyd, Hugh Fraser, David Hand, Ollie Johnston, Bill Justice, Ward Kimball, John Lounsbery, John McManus, Joshua Meador, George Rowley, John Sibley, Norman Tate, Harvey Toombs, Bill Tytla, Marvin Woodward.
Técnica animación: Dibujos animados
Dirección de Color: Natalie Kalmus
Asistente de Color: Morgan Padelford
Producción: Walt Disney Pictures
Guión: Perce Pearce, T. Hee, Erdman Penner, William Conttrell, James Bodrero, George Stallings, Jose Rodriguez (basado en el libro homónimo de Alexander de Seversky)

Reparto: Walt Disney (presentador), Alexander de Seversky (Major Alexander P. Seversky), Art Baker (narrador), Billy Mitchell (archivo de metraje)

Basada en: El libro homónimo de Alexander de Seversky de 1942 influido por las teorías del general Billy Mitchell. En la obra, de Seversky afirma que el poder de la aviación militar expone a EE.UU. o Inglaterra al ataque y destrucción por potencias extranjeras y que deben prepararse de inmediato para una gran guerra inter hemisférica a través de los océanos que EE.UU. debe liderar, como ya hiciera Inglaterra como potencia marítima en el pasado.

Posicionamiento: La obra recoge la línea argumental de Seversky y la traslada a un largometraje propagandístico del bombardeo estratégico y las estrategias áreas militares.

Impacto: Victory Through Air Power se estrena en Julio de 1943, aproximadamente un año después de la publicación del libro, y año y medio después del ataque japonés a Pearl Harbor y de la entrada de EE.UU. en la Segunda Guerra Mundial, influyendo en la opinión pública norteamericana y en la venta de bonos de guerra.

Documentación: La obra se basa en conocimientos reales de geografía y estrategia militar en cuestiones narrativas que combina con una reproducción fidedigna de los modelos aeronáuticos y militares representados en la obra, además de uniformes y objetos de la época.

Música: Sidney Fine, Arthur Morton, Frederick Stark, Clifford Vaughan.

Sonido: Lodge Cunningham, C.O. Slyfield

Fotografía: Ray Rennahan

Montaje: Jack Dennis

Escenografía: William Kiernan

Efectos: -

Narrador: Art Baker

País: Estados unidos

Estreno: 1943

Género: Documental, Animación, Bélico, Histórico

Duración: 70 min.

Clasificación: -

Idioma: Inglés

Formato: 35 mm (Aspect 1.37:1), Technicolor.

Productora: Walt Disney Pictures

Distribución: United Artist

Presupuesto: $ 788.000 (estimado)

Recaudación: -

Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0036497/

Ficha Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film500091.html

Ficha TCM, Turner Classic Movies: http://www.tcm.com/tcmdb/title/504866/Victory-Through-Air-Power/

Publicado en línea en: https://youtu.be/fvvqZqsGrbQ

La producción

Durante la Segunda Guerra Mundial Walt Disney Studios dedica parte de su producción a apoyar al ejército de Estados Unidos a través de la producción de cortometrajes de animación e imagen real, en la línea de la respuesta social que la opinión pública norteamericana había manifestado después del bombardeo a Pearl Harbor en diciembre de 1941, que cambió radicalmente desde la posición de neutralidad e indiferencia hacia los acontecimientos que provenían desde Europa y Asia, hasta el patriotismo extremo desencadenado con el ataque.

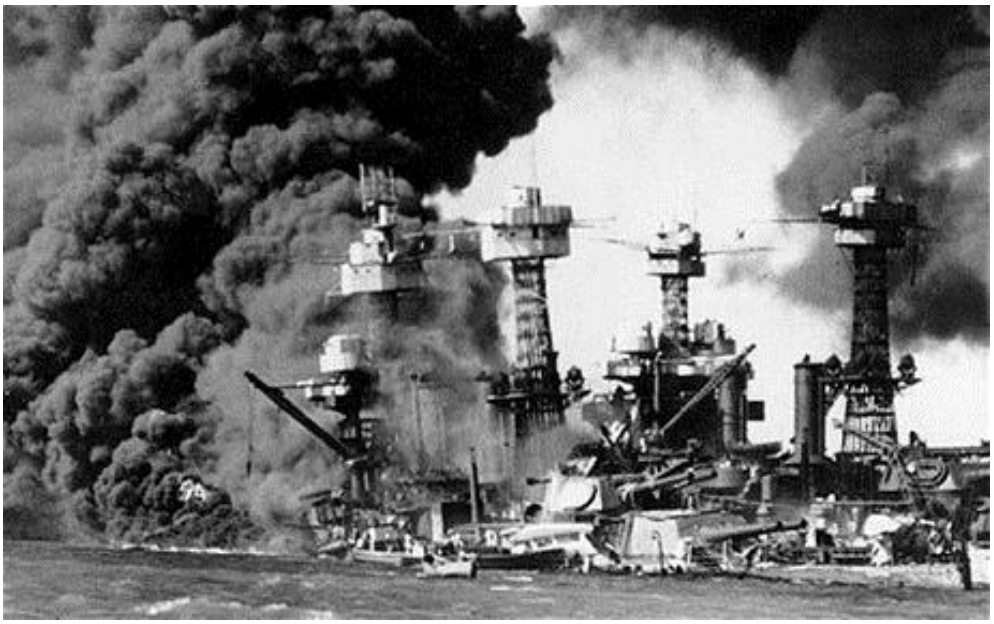


Figura 192. Fotografía del U.S.S. West Virginia hundiéndose después del ataque japonés. 7 de Diciembre de 1941. Fotografía de REUTERS, en *The Telegraph.*

Walt Disney Pictures realiza durante la Segunda Guerra Mundial largometrajes de animación de ficción como *Pinocchio* (1940), *Fantasía* (1940), *The Reluctant Dragon* (1941), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Saludos Amigos* (1943) o *The Three Caballeros* (1943) que combina con la producción probélica de *Victory Through Air Power*, único largometraje con estos fines.

Figura 193. Fotogramas de Education for Death: The making of the Nazi, Clyde Geronimi (1943)

También produce los cortometrajes: *Los tres cerditos* tuvieron una revisión en 1941, a propósito de la obra que aparece en la serie de trabajos de las *Silly Symphonies* (1929-1939), en la que el lobo aparece con un brazalete nazi y maletín con la esvástica, la gorra militar del uniforme nazi y pronuncia unos gritos similares a los que se escuchan en los discursos del Fürer, como detalle del cerdito de la casa de ladrillos ondea una bandera inglesa en su jardín; *Education for Death: The making of the Nazi* dirigido por Clyde Geronimi (1943), basado en el libro homónimo de Gregor Ziemer para narrar la historia de Hans, un niño alemán que la Alemania Nazi convierte en un soldado despiadado; *Der Fuehrer's Face* dirigido por Jack Kinney (1943) presenta la caricatura de los nazi mediante una pesadilla del Pato Donald en la que sueña que está siendo adiestrado en la Alemania Nazi, aunque todo acaba al despertarse; *Sky Trooper* dirigida por Jack King (1942) el Pato Donald era instruido como paracaidista, un nuevo cuerpo militar compuesto de voluntarios a comienzos de la década de los cuarenta; *Commando Duck* dirigido por Jack King (1942) llevaría al Pato Donald a luchar en la jungla para acabar con un campo de aviación japonesa; *The New Spirit* dirigido por Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen (1942) presenta al Pato Donald animando a los contribuyentes americanos a cumplir los plazos tributarios, y es que la obra estaba auspiciada por el Departamento de del Tesoro. Tuvo su secuela con *The Spirit of '43* dirigida por Jack King (1943).

Reason and Emotion dirigido por Bill Roberts (1943) que presenta una visión del interior del cerebro en la que un cavernícola llamado *Emoción* gobierna al niño mientras que *Razón* guía a

los adultos la mayor parte de las veces. El cortometraje presenta a Hitler manipulando al pueblo alemán para que la Emoción gobierne a la Razón, recluida en un campo de concentración.

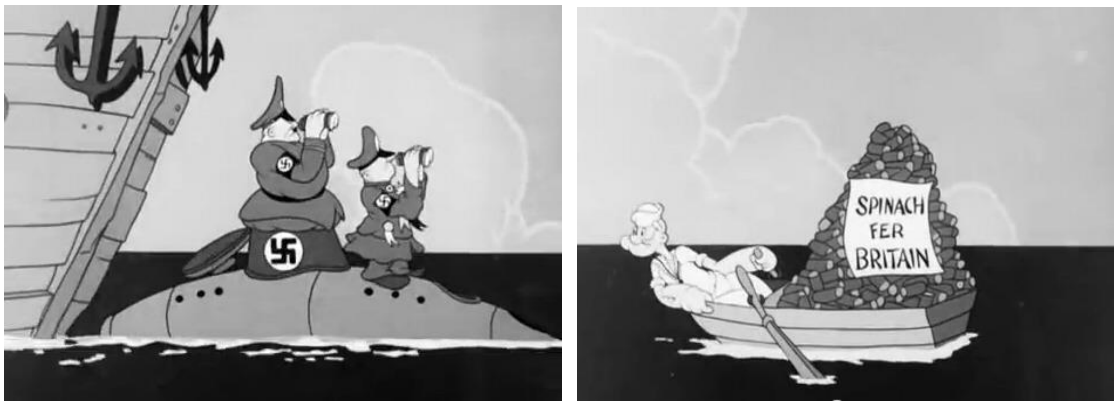


Figura 194. Fotogramas de Spinach Fer Britain, Paramount Pictures (1943)

En la línea del estudio Disney, el otro gran estudio de animación norteamericano Warner Bros., produjo cortometrajes de animación en apoyo a EE.UU. como *Daffy The Commando* dirigido por Friz Freleng (1943) o *Tokio Jokio* dirigido por Norman McCabe sobre los *Looney Tunes* (1943), y es que hasta el *Superman* de Fleischer Studios se puso de parte del bando aliado en *Japoteurs* (1942) y *Jungle Drums* (1943), al igual que Popeye y la Paramount Pictures en *Spinach Fer Britain* (1943), o Metro-Goldwyn-Mayer con *Blitz Wolf* dirigido por Tex Avery (1942).

El propio Gobierno de EE.UU. produce sus propios cortometrajes de animación; contrata a John Ford, que dirige al equipo de camarógrafos que filma el Desembarco de Normandía, y Frank Capra, responsable de la Army Motion Picture Unit (Velasco, 2013)

Se debe de tener en cuenta que en la década de 1940 era común la visita a la salas de proyección, tanto como medio de entretenimiento como medio de información, por lo que el cine se utilizó para educar y orientar a los estadounidenses en la realización de misiones militares, con cortometrajes formativos como *How to Bridge a Gorge*, de Ray Harryhausen en 1942, concienciándoles de la necesidad de adquirir bonos de guerra[151] o trasladándoles el sufrimiento que se vive bajo la dictadura nazi.

Estas obras suponen educación y entretenimiento además de un escape de emociones a través de la caricatura y el humor que representaban, necesario en la época. Es por ello que el cine

[151] Los Bonos de Defensa pasaron a llamarse Bonos de Guerra tras el ataque a Pearl Harbor: éstos bonos eran títulos de deuda cuyo propósito era financiar la construcción de armas a un retorno de apenas un 2,9% de intereses pasados 10 años

de animación de la década de 1940 se erige como un medio con mucha influencia en la sociedad norteamericana.

El proyecto de película de animación que acabaría siendo *Victory Through Air Power*, comienza con el interés de Disney en plasmar parte de la historia de la aviación, por lo que estudio había estado haciendo una gran labor de documentación.

El productor manager del proyecto Daniel Keefe detectó que al proyecto le faltaba algo e interesado por la publicación del libro de Seversky inicia los contactos para producir una obra que presente la estrategia militar del libro de una forma clara, ya que plantea una línea estratégica y militar distinta a la que está siguiendo EE.UU. en Europa y Asia. Walt Disney Pictures compra los derechos del libro en junio de 1942 y asigna al equipo realizador de *Bambi* paralizando la producción de *Peter Pan* unos meses.

Durante la producción de la película se eliminaron algunas escenas en función de la deriva que la guerra iba teniendo; en los Walt Disney Archives figura una escena planificada con el título *Aircraft Carrier* representativa de la batalla de Midway que no se incluyó finalmente, al igual que la secuencia que ilustraba disparate de la estrategia trampolín de conquista isla a isla en el Pacífico.

Al parecer durante la producción el estudio estuvo bajo la vigilancia de la Comandancia Naval 11 de la Marina, llegando a asignar al comandante Frank W. Wead como asesor técnico para colaborar con Disney[152]. La carta del jefe de Administración de Códigos de Producción[153] José I. Breen recoge su preocupación por el efecto que *Victory Through Air Power* podía tener en la sociedad, por lo que su publicación podría suponer un error. Breen expresa su temor ante la posible devaluación de parte del ejército y la marina. La película aboga por estrategias distintas a las que sigue el ejército, por lo que si las familias que tienen a uno o varios de sus miembros en el frente, llegan a la conclusión influenciadas por la película, que los soldados están siendo sacrificados por el uso de herramientas inútiles la opinión pública se pondría en contra de la guerra.

Victory Through Air Power tiene buena acogida en el ejército americano, que utiliza copias en 16 mm para su distribución en el extranjero llegando a proyectarse en el Royal Air Force Staff College británico; la película es visionada por el primer ministro Winston Churchill y el presidente

---

[152] TCM cita la publicación de la información en la edición de septiembre de *Modern Screen* de 1943

[153] TCM cita la carta del 3 de Junio de 1944 escrita por Breen que figura en la Colección de la Biblioteca de Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS) de la Motion Picture Association of America (MPAA)

Franklin Roosevelt durante un encuentro en Quebec en agosto de 1943, e incluso llega a visionarse de forma íntegra en Argentina y Brasil.

Figura 195. Fotogramas de Alexander P. Seversky en Victory Through Air Power, (1943)

La animación

La animación que presenta *Victory Through Air Power* mantiene la línea estilística en cuanto a dibujo y color de las producciones Disney, aunque en este caso plantea mucha de las secuencias desde un tono más realista y serio con animaciones menos expresivas. Realizado a través de animación limitada con cel-animation la obra se compone de varios pasajes distintos que irán acompañando la narración y articulan las explicaciones que expone de Seversky.

La obra presenta una visión realista del funcionamiento de las distintas naves y máquinas de guerra del ejército, destacando el nivel técnico y de detalle de los dibujos de éstas. Las secuencias de acciones tienen un marcado estilo cinematográfico con un tratamiento muy realista del movimiento y naturalista en los efectos, que se combinan con secuencias de un corte más humorístico y exagerado y una animación de carácter informativo que recurren a composiciones de infografía sobre el avance de tropas o evoluciones de estratégicas con un tratamiento sintético y condensado del tiempo y el espacio que representan.

Figura 196. Fotogramas de secuencias realistas en Victory Through Air Power, (1943)

Destaca el uso de ilustraciones fijas y animadas para ilustrar la historia de la aviación, además de los insertos dramáticos que a través de titulares de periódicos marcan suspense y tensión en la narración. La obra también incluye infografías que presentan información estratégica y geográfica.

Figura 197. Fotogramas de infografías en Victory Through Air Power, (1943)

La narración visual mantiene una continua separación de buenos y malos, a través de un tratamiento amenazante o caricaturesco de los nazis en función del tono de la escena. Para finalizar, la obra plantea una conclusión visual al desarrollo de las estrategias expuestas mediante una escena en la que los bombarderos estadounidenses arrasan una población y acaban con las fábricas y aviones japonés desatando un infierno en el corazón bélico del enemigo.

A continuación un águila simbólica lucha con un pulpo, símbolo de los nazis, para acabar venciendo la batalla y posarse sobre un mapamundi, en una metáfora visual del liderazgo mundial armamentístico que defiende Alexander de Seversky.

Figura 198. Fotogramas de la secuencia final, Victory Through Air Power (1943)

7.4 A is for Atom

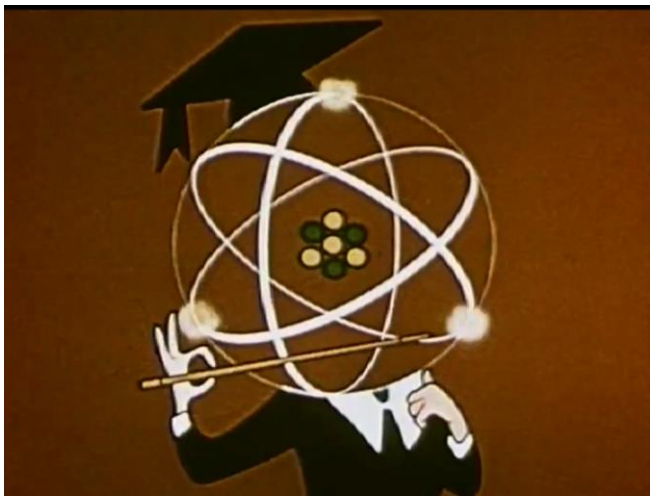


Figura 199. Fotograma de A is for Atom, Carl Urbano (1943)

Título original: A for Atom
Título en España: -
Dirección: Carl Urbano
Ayudante de dirección: -
Dirección de arte: Lew Keller y Gerald Nevius
Animación: Arnold Gillespie y Emery Hawkins
Técnica animación: Animación limitada / Cel animation
Producción: John Sutherland Productions
Diseño de producción: Tony Rivera
Productor asociado: George Gordon
Guión: True Boardman
Basada en: Encargo de la empresa norteamericana General Electric Company, conocida por fabricar electrodomésticos y bombillas, para concienciar al pueblo americano de la importancia de la investigación y uso de la energía nuclear a través de unas nociones básicas de química para proyectar la gran promesa que suponía en materia de energía, agricultura, medicina e investigación.
Posicionamiento: Urbano plantea una obra propagandística que recoge los aspectos positivos del uso de la energía nuclear en ámbitos cotidianos principalmente.

Impacto: El estreno del cortometraje tuvo un buen recibimiento por parte del público y se recoge dentro del movimiento a favor de la energía nuclear, pero no vence la resistencia de sectores críticos.

Documentación: A is for Atom es realizada en dibujos animados, representando los principios técnicos y científicos en los que se apoya el discurso de General Electric Company.

Música: Eugene Poddany

Sonido: -

Fotografía: Color

Montaje: -

Efectos: -

Narrador:

Protagonistas: -

País: EE.UU.

Estreno: 1953

Género: Cortometraje, animación, promocional

Duración: 14 min.

Clasificación: -

Idioma: Inglés (narración)

Formato: -

Productora: John Sutherland Productions

Distribución: General Electric Company

Presupuesto: -

Recaudación: -

Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0401091/

Ficha Filmaffinity: -

Ficha TCM, Turner Classic Movies: -

Publicado on-line: https://archive.org/details/isforAto1953

La producción

Entre los antecedentes que definen la producción de la obra hay que citar el descubrimiento en 1939 de la fisión nuclear, de la construcción de las primeras bombas atómicas y el bombardeo el 6 de agosto de 1945 de la ciudad japonesa de Hiroshima con *Little Boy*, la primera bomba atómica de uranio U-235 que se proyectaba sobre otra con explosivos convencionales generó una onda

expansiva que se sintió a más de 60 km. de distancia y acabó con 80.000 vidas; y el 9 de agosto sobre Nagasaki con *Fat Man*, la primera bomba de plutonio construida en una esfera hueca de plutonio que colapsaba desde su centro por explosivos convencionales con una explosión que produjo 14 millones de grados centígrados.

La crispación internacional en los años siguientes va en aumento con el intento norteamericano de controlar el uso nuclear y el cerco a la Unión Soviética mediante el Plan Marshall, a lo que sobrevino la serie de prueba con bombas de hidrógeno.

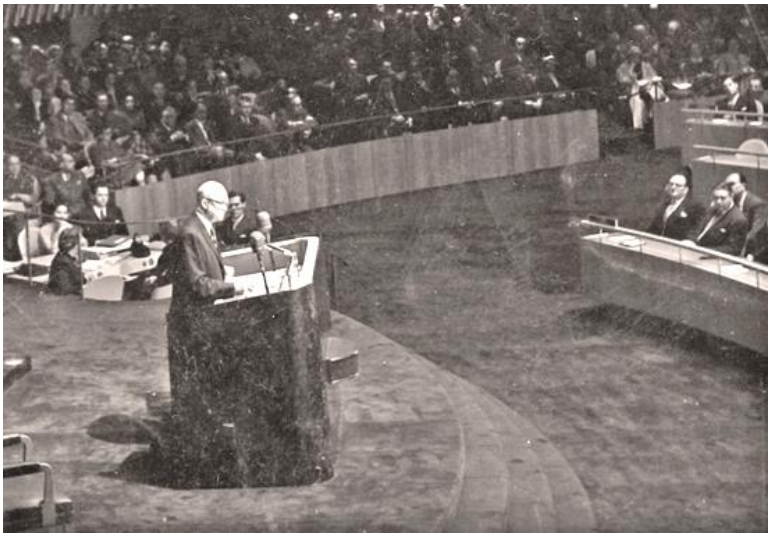


Figura 200. Fotografía del presidente Eisenhower durante el speech de Atoms for Peace, (1953)

Con el objetivo de rebajar la tensión nuclear se organizaron ciclos de conferencias internacionales en clave científica para promocionar los usos pacíficos de la energía nuclear en los países desarrollados.

A raíz del éxito de esta iniciativa el presidente norteamericano Eisenhower presenta el programa de cooperación internacional *Atoms for Peace* con el que publicaron conocimientos científicos y tecnológicos para la explotación comercial de la energía nuclear en diciembre de 1953[154].

Atoms for Peace se convierte en un movimiento pacifista, que eclosionaría años más tarde en la *International Atomic Energy Agency*, que se erige como una campaña internacional que intenta poner en valor los usos sociales y beneficios de esta forma de energía.

[154] Ver: http://voicesofdemocracy.umd.edu/eisenhower-atoms-for-peace-speech-text/

En Estados Unidos, una de las compañías que se erigen como pioneras en el uso y normalización de esta energía es General Electric Company, quien encarga una película divulgativa a John Sutherland Productions para influir en la opinión pública y cambiar la concepción terrorífica que se tiene de la energía atómica.

Para llevar a cabo el encargo el guionista True Eames Boardman construye un guión de ritmo cuidado, con un lenguaje coloquial que incluye términos técnicos y algunas licencias creativas para su comprensión por un público general. Por ejemplo el hecho de que los neutrones y los átomos estén pegados con pegamento transparente.

Figura 201.El átomo en A is for Atom (arriba izquierda) el *Dr. Manhattan en Watchmen,* Alan Moore (arriba derecha) y *el Dr Manhattan en The Watchmen,* Zac Snyder (abajo)

Boardman recurre a la personificación de elementos simbólicos para hacer creíble algunos comportamientos químicos o simbólicos, como el átomo o los elementos de la tabla periódica, pero la influencia de la personificación de la energía atómica en un gigante silencioso y severo tendría ecos en la producción artística posterior; la concepción del *Dr. Manhattan* de la novela gráfica *Watchmen* de Alan Moore (1986) y su adaptación cinematográfica dirigida por Zac Snyder (2009).

Esta concepción del uso de energía atómica en la vida diaria de la población civil no es compartida de forma unánime por físicos y científicos –dentro y fuera de EE.UU.-, que cuestionan sus riesgos, principalmente la radiación derivada de la fisión nuclear. Su uso a nivel nacional

responde en muchos países a intereses políticos e ideológicos, como el caso de la promoción e inversión nuclear en Japón a la que fueron empujados los políticos Matsutaro Shoriki y Yasuhiro Nakasone (Pinsent, 2012).

La conciencia sobre energía nuclear avanza mientras surgen los primeros accidentes nucleares bajo intentos de ocultación por intereses económicos, accidentes como el desastre de Kyshtym en la Unión Soviética en 1957 o el del National Reactor Testing Station, en Estados Unidos en 1961 (BBC, 2011)

Unos años después finalmente llega la creación soviética de la Bomba del Zar, conocida como RDS-220 (РДС-220) y RDS-202 (РДС-202) o Tsar Bomba, cuya prueba sobre terreno acontece en octubre de 1961 en el archipiélago Novaya Zemlya del Océano Ártico y liberó una potencia 1400 veces superior a la bomba atómica de Hiroshima y Nagasaki juntas[155].

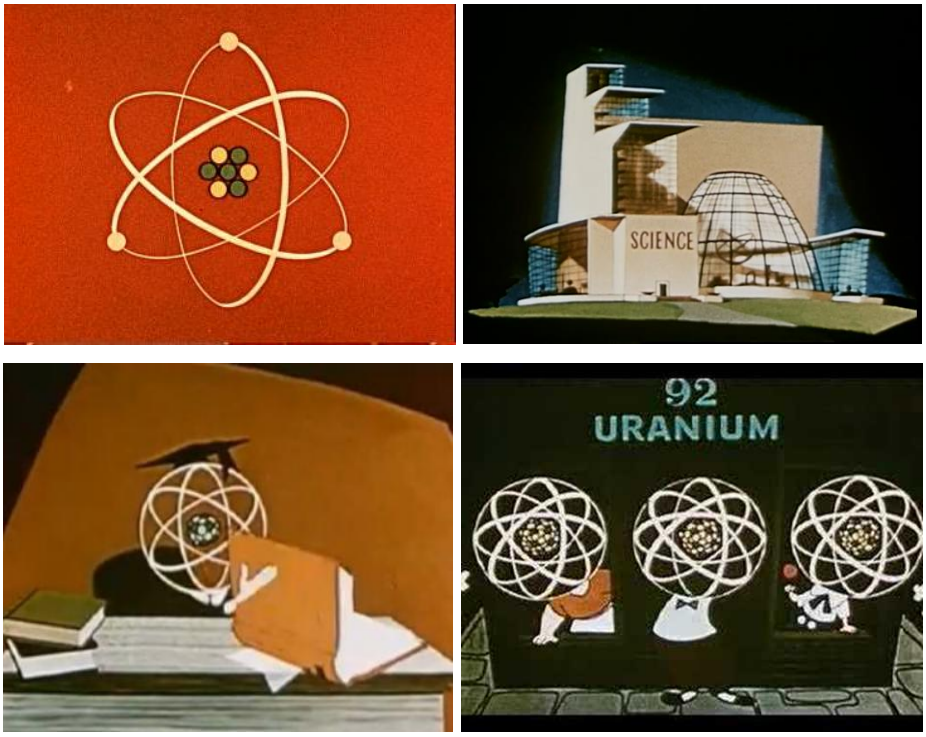


Figura 202.Fotogramas de A is for Atom, Carl Urbano (1943)

[155] Herzog, Rudolph. 2012. *A short history of Nuclear Folly*. Nueva York: Melville House

La animación

A is for Atom adopta la línea estilística de la producción de dibujos animados a través del uso del cel-animation y del dibujo cartoon, complementada con una paleta básica de colores muy utilizada durante la década de los cincuenta en la animación cinematográfica norteamericana. Esta gama de colores evita colores primarios y secundarios para ilustrar a partir de colores desaturados combinados con un uso continuo de sombras y efectos de iluminación para destacar textos o elementos.

La animación acompaña fundamentalmente al discurso expositivo y adopta un rol secundario, ya que el elemento fundamental que mantiene el ritmo de la obra es el discurso oral. Técnicamente la animación de *A is for Atom* se fundamenta a nivel general en el uso puntual de animación de efectos y del personaje del profesor *Atom*, un académico cuya cabeza es un átomo simbólico. Gran parte de la narrativa visual se compone de paneos horizontales o diagonales a través de ilustraciones descriptivas que incluyen elementos animados en algunos casos, por ejemplo las luces de la ciudad que se alumbran de noche gracias a la energía eléctrica traída desde la central nuclear.

A un nivel particular, la cadencia visual se enriquece en ciertos momentos –desde el caso del personaje que representa al elemento radio, que para ilustrar su radioactividad baila compulsivamente en ciclos alternos, al parpadeo de los elementos luminiscentes- y destaca la combinación de herramientas expositivas como el uso de las primeras gráficas explicativas, ejemplo de ello es la secuencia en la que se exponen las variantes químicas del uranio o el proceso de conversión de la energía nuclear en energía eléctrica, que se combinan con dramatizaciones de otros procesos con un discurso visual narrativo, ejemplo de la reacción en cadena de los átomos.

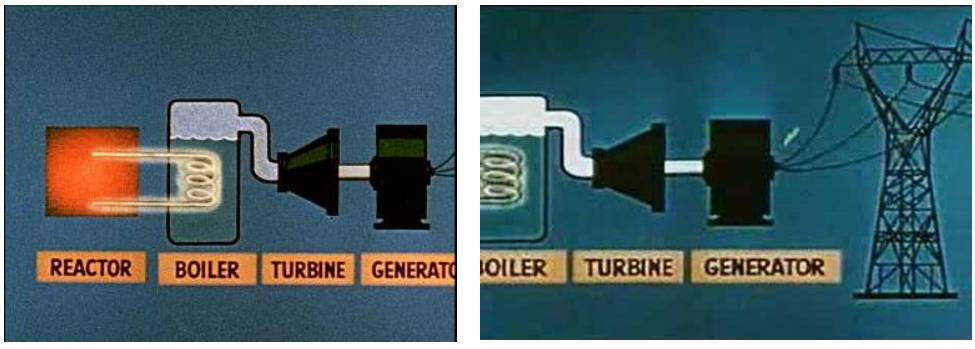


Figura 203.Fotogramas una de los esquemas de información en A is for Atom, Carl Urbano (1943)

En *A is for Atom* aparecen ejemplos tempranos de infografía, ya sea del tipo arquitectónica en perspectiva caballera, con un estadio de béisbol y un zoom que termina enfocando una pelota que reposa en el centro del campo de juego; a una infografía de la cámara de fisión nuclear con un tratamiento narrativo a partir de una construcción gráfica por capas de profundidad.

En la ambientación de la obra destaca un mismo criterio de color y dramatismo en el sombreado tanto para escenas de uso positivo de la energía, para escenas explicativas de funcionamiento o de términos científicos, como para la advertencia final sobre el uso de la energía nuclear como arma. Del mismo modo aparecen ilustrados campos arrasados por la devastación en el que puede apreciarse alguna calavera, que los instrumentos de ciencia y conocimiento, todo acompañado con la presencia continua de un gigante de poder infinito, símbolo del poder del átomo, que *A is for Atom* defiende como neutral; la estética utiliza un mismo tratamiento para remarcar la importancia similar del uso productivo y destructivo, del avance y del desastre, ya que defiende que el uso de la energía nuclear depende de la voluntad de hombre.

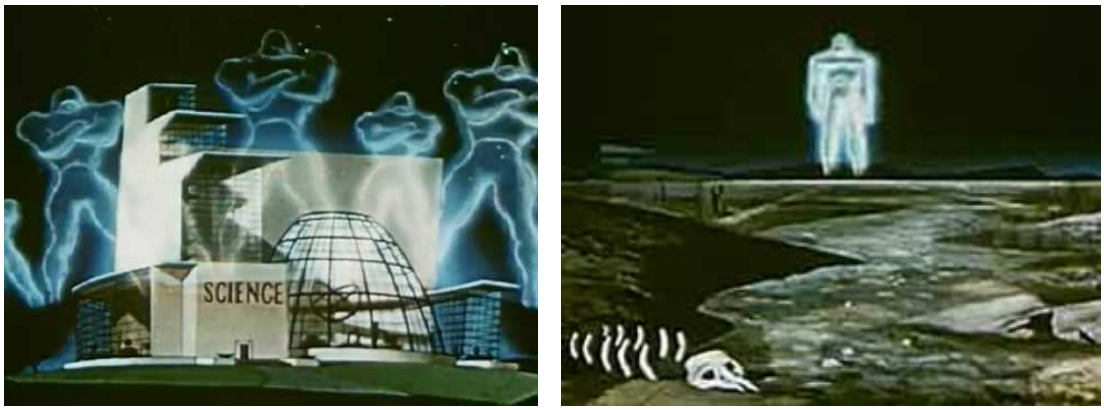


Figura 204.Fotogramas simbólicos del átomo; del lado de las ciencias (izq) y capaz de lo peor (der) en A is for Atom, Carl Urbano (1943)

7.5 Our Friend the Atom

Figura 205.Fotograma de Our Friend the Atom, Hamilton Luske (1957)

Título original: Our Friend the Atom
Título en España: Nuestro amigo el átomo
Dirección: Hamilton Luske
Asistente de dirección: Vincent McEveety
Dirección de arte: Marvin Aubrey Davis
Animación: Jack Boyd, Jack Buckley, Jack Campbell, Claude Coats, John Hench, John Lounsbery, Cliff Nordberg, Ed Parks, Thor Putnam, Jimi Trout, Irv Wyner, Al Zinnen.
Técnica animación: Animación limitada / Cel animation
Producción: Walt Disney Pictures
Supervisor de Producción: Harry Tytle
Diseño de producción: -
Guión: Milt Banta
Reparto: Dr. Heinz Haber (como él mismo), Walt Disney (presentador), Paul Frees (voces de personajes; viejo pescador, genio y Aristóteles)
Basada en: La visión pro nuclear del reconocido científico especialista en energía atómica Dr. Heinz Haber, que conduce la película para reflexionar sobre el uso de la energía atómica.

Posicionamiento: En la misma línea que A is for Atom de Urbano presenta una visión positiva de las posibilidades de uso de esta fuente de energía.

Impacto: Our Friend the Atom tuvo un buen recibimiento por parte del público y se recoge dentro del movimiento a favor de la energía nuclear en la línea de la obra de Carl Urbano, y aunque no vence la resistencia de sectores críticos plantea un discurso descriptivo de conocimientos básicos sobre energía nuclear, física y química que siguen teniendo pleno vigor en la actualidad.

Documentación: La obra de Hamilton Luske combina conocimientos e imágenes de archivo de ciencia con ilustraciones detalladas e ilustraciones metafóricas de los conceptos y procesos.

Música: Oliver Wallace

Sonido: Robert O. Cook

Fotografía: Walter Castle

Montaje: Lloyd L. Richardson

Escenografía: Emile Kuri

Efectos: Ub Iwerks y Eustace Lycett

País: EE.UU.

Estreno: 1957

Género: Aventuras, Biografía, Drama, Familiar

Duración: 60 min.

Clasificación: -

Idioma: Inglés

Formato: 35 mm (Aspect 1.33:1), Technicolor

Productora: Walt Disney Productions

Distribución: American Broadcasting Company (TV), Buena Vista Home Entertainment (DVD), Nippon Television Network (TV, Japan)

Presupuesto: -

Recaudación: -

Estudio:

Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0151857/

Ficha Filmaffinity: -

Ficha TCM, Turner Classic Movies: -

Publicado on-line: https://youtu.be/QDcjW1XSXN0

La producción

El 23 de enero de 1957 se emitió por televisión a través de la señal de ABC[156] *Our Friend the Atom*, pertenece a la serie para televisión Disneyland, en concreto, a la tercera temporada siendo el episodio 14.

La serie es conocida en España como *El Maravilloso Mundo de Disney* y plantea una serie de episodios repartidos en 32 temporadas en los que el propio Walt Disney, en una biblioteca, comentaba el desarrollo del parque temático en construcción –Disneyland, en Orlando-, las producciones de largometrajes animados –a veces divididas en capítulos- y otros temas: *A Story of Dogs* (T1, Ep6) presenta un recorrido por las distintas razas y se completa con el making off de La dama y el vagabundo; *The Story of the Animated Drawing* (S2, Ep11) sobre la historia de los dibujos animados a través de la obra de J. Stuart Blackton, Winsor McCay, J.R. Bray, Max Fleischer y Walt Disney; *Tricks of Out Trade* (T3, Ep16) muestra una episodio sobre cómo se hacen las técnicas de animación y sus avances técnicos; *The Liberty Story* (T3, Ep 25) hace un recorrido por varios pasajes de la historia de EE.UU. en su lucha por la libertad; *Stub, the Best Cow Dog in the World* (T21, Ep10) muestra la historia de una familia de perros pastores del norte de California; *Young Harry Houdini* (T31, Ep20) presenta una revisión biográfica de la figura del joven aprendiz de cerrajero llamado Eric Weiss, y de cómo se convertiría en el mago Harry Houdini.

Figura 206.Fotografía del USS Nautilus (SSN 571) el 23 de Julio de 1958 durante el viaje entre Pearl Harbor y el Polo Norte. Fotografía de US Navy, Time y Life Pictures.

[156] *American Broadcasting Company* (ABC) es una de las tres cadenas de televisión comercial más grandes de EE.UU, junto a la CBS Columbia Broadcasting System y la NBC National Broadcasting Company. Estas tres cadenas dominan la emisión de contenidos televisivos desde la década de los 50 hasta finales de los 80. Ver: Blanks Hindman, Douglas; Wiegand, Kenneth (2008) *The Big Three's Prime-Time Decline: A Technological and Social Context*. Journal of Broadcasting & Electronic Media

El contexto de producción está marcado por la concepción que se tenía de la ciencia como principal herramienta del progreso humano que proporcionaría energía a todo el mundo. En los periódicos aparecían historias sobre 'la era atómica' de forma constante, mientras que la primera central nuclear comercial comenzaba su producción en Calder Hall, Inglaterra, en 1956; que el submarino nuclear *USS Nautilus* llevaba a cabo sus exploraciones, bien documentadas y publicitadas desde su inauguración el 21 de enero de 1954; o que las obras de construcción de la primera central nuclear estaba próxima a su finalización en los Estados Unidos[157].

En Our Friend the Atom comienza con una escena del viaje en submarino de la película *20,000 Leagues Under The Sea* como introducción a la historia de la energía atómica –citando que este submarino se movía con una energía mágica–, cuyo peso expositivo y narrativo recae en el Dr. Heinz Haber, un reconocido científico en materia de energía atómica de la época.

La obra se basa en el libro *Our Friend the Atom* publicado por el Dr. Heinz Haber en 1956 para plantear unos planteamientos propagandísticos de la utilidad de la energía nuclear a través de una defensa que idealiza su uso, aunque lejos de la propaganda vacía, el film realiza la promoción a través del relato de los principios científicos y técnicos para ofrecer una visión sencilla y clara, casi inofensiva, de la energía atómica, que plantea con la metáfora del genio de la lámpara, capaz de hacer lo mejor o lo peor según los deseos del hombre.

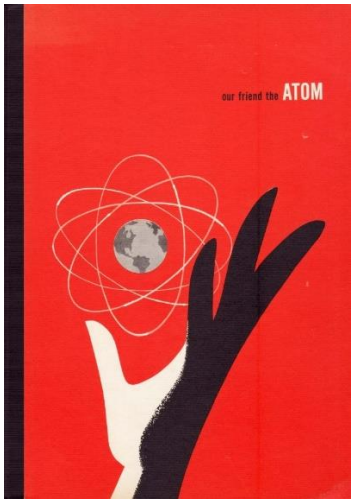


Figura 207.Portada de Our Friend the Atom, Dr. Heinz Haber (1956)

[157] *Shippingport Atomic Power Station* es la primera planta nuclear de los Estados Unidos, construida en Shippingport, Pennsylvania entre septiembre de 1954 y diciembre de 1989 con un coste de 72,5 millones de dólares. Ver: United States General Accounting Office (Sep 4, 1990). *Shippingport Decommissioning - How Applicable Are the Lessons Learned?*

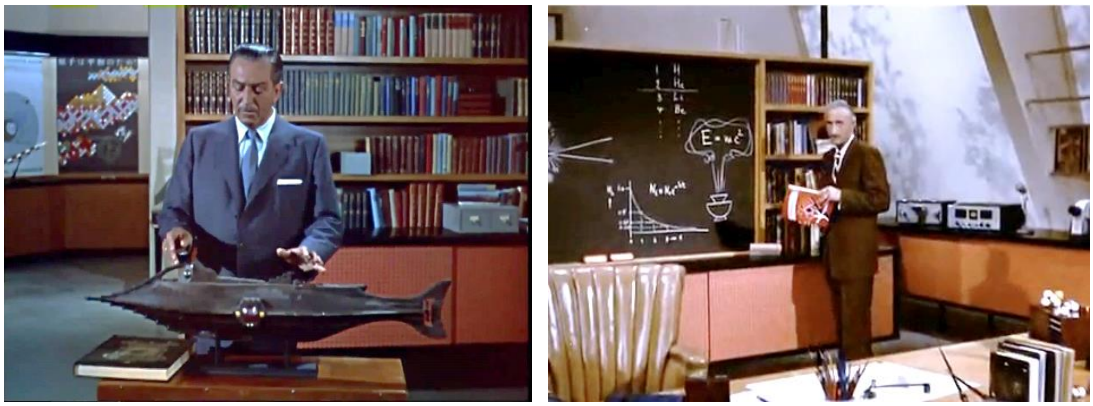


Figura 208. Fotogramas de Our Friend the Atom, Walt Disney (izq) y Heinz Haber (der)

La historia presenta una revisión de la energía nuclear desde las primeras teorías enunciadas por Demócrito en la antigua Grecia y el surgimiento de los conocimientos y la ciencia atómica en épocas más recientes a través de la caricatura de los grandes científicos que intervinieron en la investigación, desde Roentgen y la primera imagen de rayos X, a Rutherford y el bombardeo de átomos para encontrar su núcleo, desde Los Curie en busca de elementos radioactivos a Einstein con su teoría de equivalencia entre masa y energía; el discurso histórico se presenta como una herencia de sabiduría que una generación de científicos trasmite a la siguiente generación (Adams, 2014).

Figura 209. Fotogramas secuencia del pescador y el genio, en Our Friend the Atom.

Estos planteamientos con un marcado carácter verídico, se combinan con la fábula de *Las Mil y una noches*, conocida como *El pescador y el genio*, para plantear de un modo simbólico y atractivo el potencial que representa la energía atómica:

"Por extraño que parezca, nuestra historia es como la fábula [Pescador y el Genio] se hiciera realidad a través de la ciencia. Somos como el pescador. Durante siglos, hemos estado echando nuestra red en el mar del desconocimiento en busca de conocimiento. Finalmente nos encontramos con una vasija, y al igual que el de la fábula, que contiene un genio. Un genio oculto en los átomos de este metal, el uranio. Déjenme que se lo muestre. Se trata de un contador Geiger. Esto muestra que el genio está aquí, prisionero en estos átomos […] Así que esta es nuestra historia ¿Cómo se descubrió la vasija, cómo fue liberado el genio, cómo primero amenazó con matar y cómo finalmente fue aprovechado para que nos conceda tres deseos" Heinz Haber en Our Friend the Atom, desde 7:04 a 8:05, (citado en Adams, 2014)

Figura 210. Fotogramas referencias a científicos en Our Friend the Atom, (1956)

La animación

Our friend the Atom presenta una combinación de imagen real y animación limitada a través del uso del cel-animation y del estilo de dibujo *cartoon* de Disney, con una paleta de color con tonos vivos y vibrantes que a menudo recurren a matices de color más naturales, para un uso explícito de colores muy saturados y luminosos en los efectos especiales. El propio Dr. Haber justifica el uso de animación en un relato histórico y científico planteando que la historia a desarrollar se asemejaba a un cuento de hadas o a una fábula que se hace realidad a través de la ciencia.

A diferencia de *A is for Atom*, la producción de Disney utiliza la animación como documento primario para la narración, ya que estas enriquecen el discurso con detalles y descripciones gráficas, mientras que la narración aparece más centrada en conocimientos generales y abstracciones.

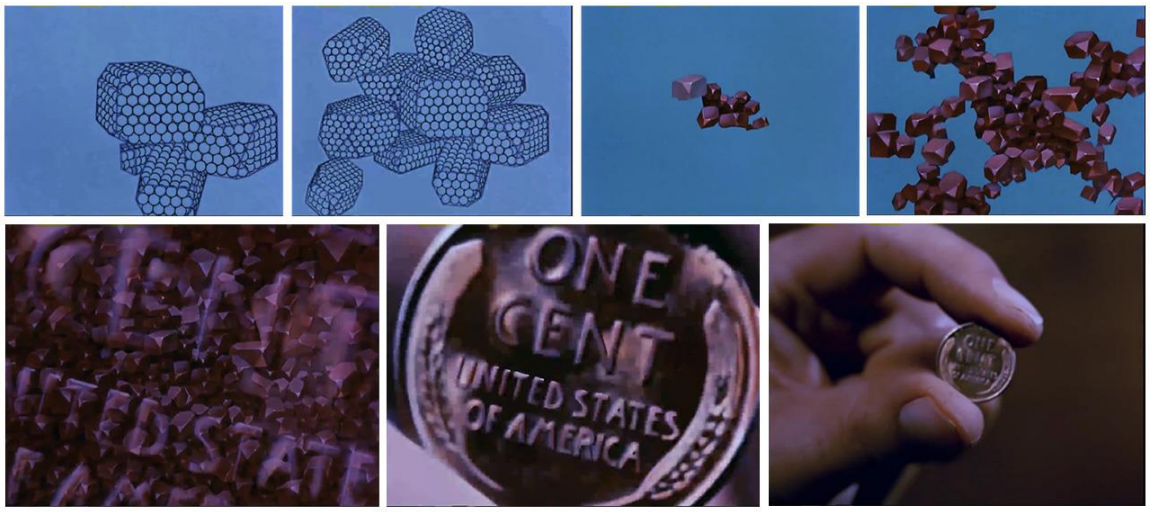


Figura 211. Fotogramas secuencia de átomos a moneda, en Our Friend the Atom (1956)

La animación a veces surge a pantalla completa mientras que otras veces comienza animando algunos elementos de las ilustraciones del libro del Dr. Haber –previamente ilustrado por animadores del estudio Disney-, del mismo modo que a veces constituye una prolongación de la realidad de un modo que la técnica no es capaz de conseguir; como por ejemplo la secuencia que ilustra la composición de átomos de cualquier elemento, que comienza con la ilustración del libro, pasa a una animación de átomos que se multiplican y juntan para formar una ilustración de moneda, que a su vez se funde con la moneda que mantiene en su mano el Dr. Haber mientras realiza la explicación, o cómo la llama libera energía y átomos partiendo de la imagen real de una llama que se convierte en dibujos animados para reproducir con detalle las reacciones físicas.

La animación mantiene distintos ritmos en función del protagonista de la escena, desde la velocidad que alcanzan los átomos según su estado y reacción; al movimiento natural de los personajes humanos que aparecen, como el caso de Demócrito; o al movimiento mecánico de las máquinas, compuestas de un movimiento direccional enriquecido con ciclos, en los casos de los coches, trenes a vapor o las cintas mecánicas de las fábricas.

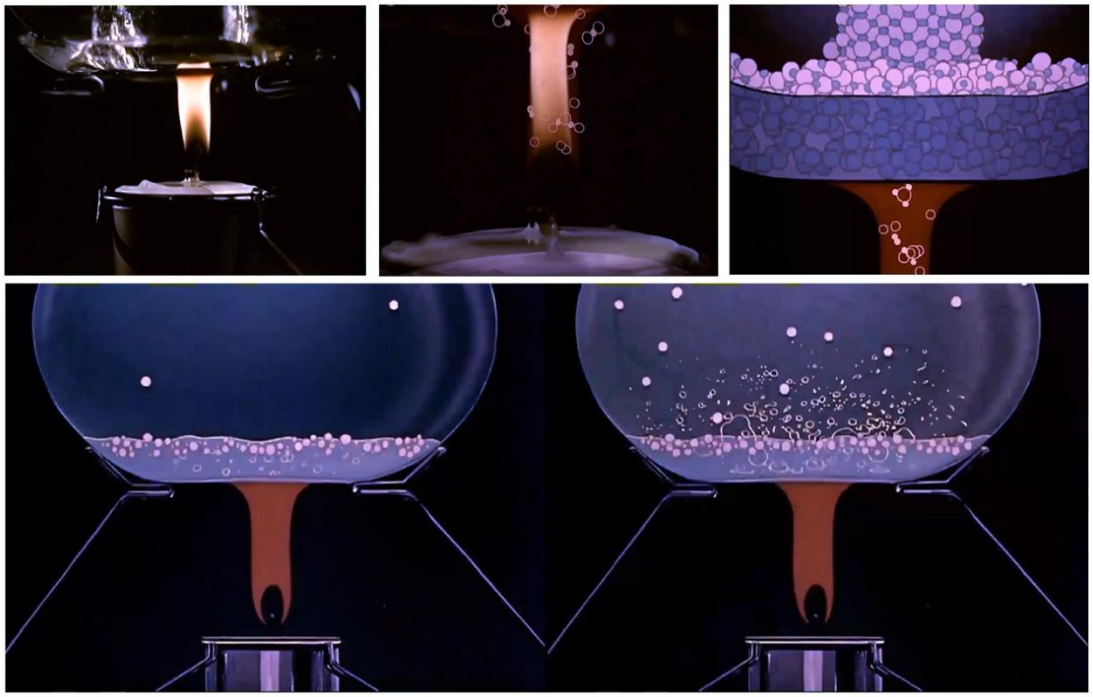


Figura 212. Fotogramas transmisión de energía, en Our Friend the Atom (1956)

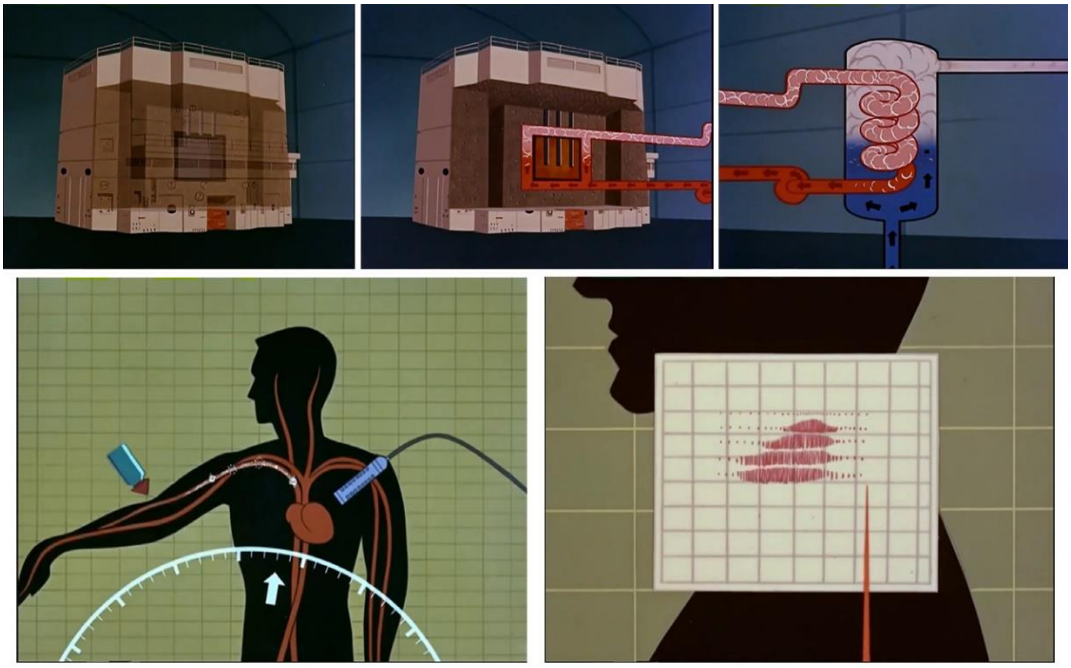


Figura 213. Fotogramas composición infográficas, en Our Friend the Atom (1956)

En *Our Friend the Atom* no se recurre tanto a las infografías como a la representación y recreación de las escenas que ilustran los conceptos: hay un marcado interés en recuperar los hechos tal y como sucedieron pero no se registraron a nivel fotográfico en lugar de optar por la síntesis esquemática de los procesos. Este hecho se encuentra ilustrado con el recorrido histórico de los científicos que intervienen en la investigación de la energía atómica, que se presentan como una sucesión de las escenas de investigación no como un esquema de los hitos que establecieron.

En la ambientación de la obra destacan tratamientos diferenciados para los relatos científicos en cuanto a color, luz y sombras; el naturalismo y el realismo de los científicos y sus demostraciones deja paso a un uso dramático de la luz y el color en las escenas que acompañan a la detonación de la bomba atómica.

Figura 214. Fotograma electricidad en ciudad, en Our Friend the Atom (1956)

Simbológicamente la obra de Luske se encuentra con la de urbano en la simbología atómica a través de un personaje poderoso y gigantesco de naturaleza servicial y mágica; el gigante amenazador de Urbano tiene muchos lazos en común con el genio de Luske, aunque el carácter del genio otorga un discurso en el que es más cercano y creíble el uso amable de la energía atómica, en parte porque la animación y expresión del genio lo humaniza y genera un toque humorístico que el gigante de Urbano no tiene, permanentemente ilustrado como un gigante inexpresivo y vigilante.

7.6 Moonbird

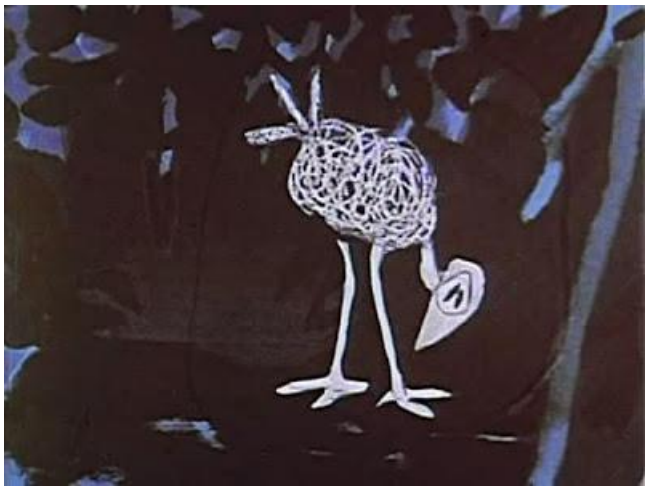


Figura 215. Fotograma de Moonbird, John Hubley (1959)

Título original: Moonbird
Título en España: -
Dirección: John Hubley
Ayudante de dirección: -
Dirección de arte: John Hubley
Animación: Robert Cannon y Ed Smith.
Técnica animación: Dibujos animados
Producción: Faith and John Hubley
Diseño de producción: -
Guión: -
Basada en: Basada en una conversación improvisada de Mark y Ray Hubley (hermanos).
Música: -.
Posicionamiento: Faith y John Hubley crean una obra que ilustra la imaginación infantil mediante la representación animada de una conversación grabada en la que sus dos hijos imaginan una aventura en el jardín para encontrar el pájaro Moonbird y llevárselo a casa.
Impacto: La obra es considerada como una obra de animación original y llega a ganar el Oscar al Mejor Cortometraje de Dibujos Animados en 1959.

Documentación: John y Faith Hubley desarrollan las acciones que Mark y Ray narran en la oscuridad de su habitación como si estuvieran viviendo realmente la aventura.
Sonido: Faith y John Hubley
Fotografía: -
Montaje: Faith y John Hubley
Escenografía: -
Efectos: -
Narrador: -
Voces de niños: Mark Hubley y Ray Hubley (Hampy Hubley)
Protagonistas: Representaciones animadas de Mark Hubley y Ray Hubley y el Moonbird.
País: Estados Unidos
Estreno: -
Género: animación
Duración: 53 min.
Clasificación: -
Idioma: Inglés
Formato: Color
Productora: Storyboard Productions
Distribución: -
Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0053080/
Ficha Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film189630.html
Ficha TCM, Turner Classic Movies: http://www.tcm.com/tcmdb/title/513430/Moonbird/
Publicado on-line: https://archive.org/details/Moonbird_797

La producción

Moonbird se basa en la grabación que realizan John y Faith Hubley de sus hijos Mark y Ray sin que éstos fueran conscientes de que sus voces estaban siendo registradas en una grabadora de casete. A través de la productora Storyboard Productions que fundan en 1953 tras verse obligados a abandonar la UPA, realizan este cortometraje de animación que en diez minutos recrea el mundo de fantasía de sus dos hijos pequeños, con el apoyo en animación de Robert Cannon y Ed Smith.

En Storyboard Productions continúa la línea estilística de los trabajos que John y Faith Hubley desarrollan en la UPA, a través de la simplificación, el geometrismo y abandono del estilo realista que abandera Disney Studios. Las obras de John y Faith Hubley destacan además por un marcado interés por el pictoricismo y un conocimiento de las vanguardias del siglo XX –especialmente del expresionismo y del impresionismo- a través de su estilo experimental.

Moonbird mantiene el carácter libre y espontáneo del relato a través de estos rasgos estilísticos con reminiscencias artísticas al estilo *fauve* a través de unos fondos que se liberan del dibujo para exaltar una gama creativa de colores de la noche imaginada, además de una distorsión de las figuras, de la perspectiva, del modelado o el claroscuro. Moonbird trata de expresar la emoción de la aventura que no sucede nunca pero que está presente en la imaginación infantil y que se olvida al crecer. En 1959 John y Faith Hubley, como director y productora, recogen el Oscar al mejor cortometraje de manos de la presentadora y actriz Olivia de Havilland.

Figura 216. Fotografía Gala de los Oscars. Olivia de Havilland, Faith y John Hubley (1959)

La obra se enmarca en las producciones que realizan los Hubley sobre las conversaciones lúdicas y los juegos de sus hijos.

Antes de *Moonbird* producen *Rooty Toot Toot* (1952), para posteriormente producir *Windy Day* (1968) y *Cockaboody* (1972), con una línea de animación y espontaneidad en el discurso que influiría en serie de producciones *Conversation Pieces* (1978-1983) de Aardman Animations, dirigidas por Peter Lord y David Sproxton (Sofian, 2005)

La animación

Moonbird es un cortometraje de dibujos animados realizados en animación limitada a través de cel-animation en el que utilizando un dibujo caricaturizado se muestra a los dos niños pequeños que salen por la ventana de su dormitorio en busca del mítico pájaro Moonbird, al que intentan atrapar –y al que en la vida real nunca han encontrado a pesar de haberlo buscado-, mientras el pájaro salta dentro y fuera de la trampa que le preparan, hasta que finalmente lo convencen para volver junto a su casa.

Figura 217. Fotogramas de espacios fílmicos en Moonbird, John Hubley (1959)

Las características del cortometraje de los Hubley tiene una proyección en los animadores posteriores a través del camino que se inicia de investigación y representación de la subjetividad, en tanto que supone una investigación animada sobre aspectos psicológicos, simbólicos y emocionales que si bien no son tangibles en tanto que no se encuentran en el mundo real de una forma corpórea, si están presentes en la identidad y personalidad. La animación comienza a reivindicar la representación de lo subjetivo en Moonbird como oposición creativa a la producción de fantasía y ficción de Disney.

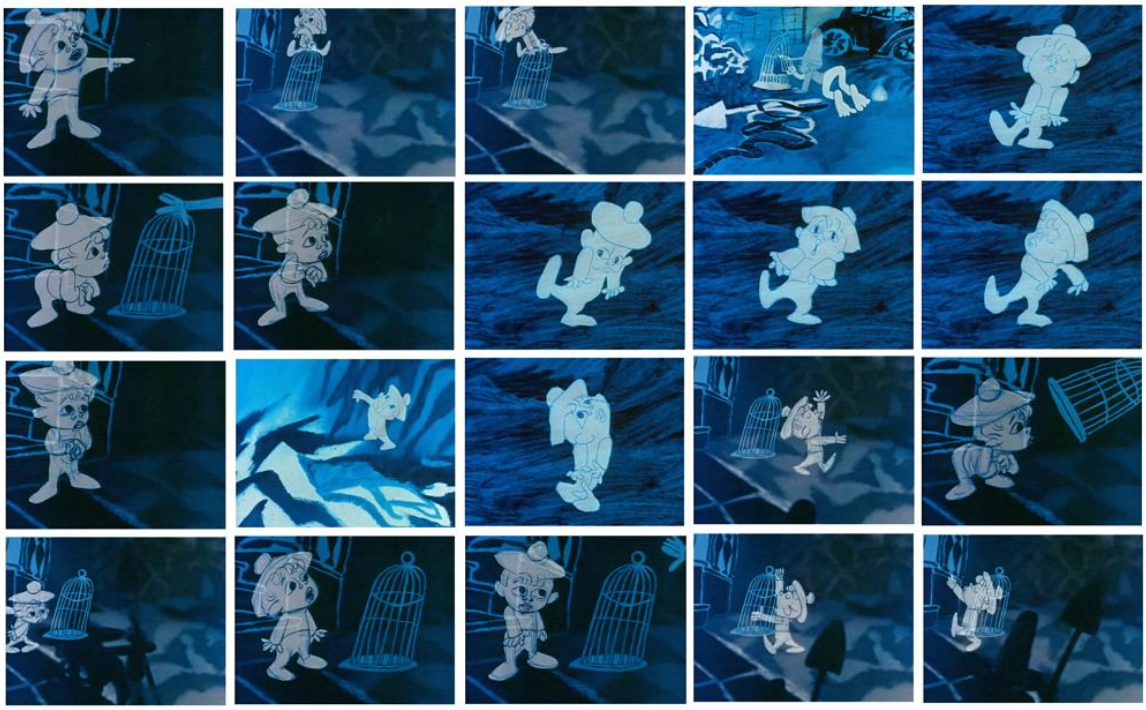


Figura 218. Fotogramas de secuencia animada de Moonbird, John Hubley (1959)

Figura 219. Fondos de dos escenas exteriores de Moonbird, John Hubley (1959)

7.7 Of Stars and men

Figura 220. Fotograma de Of Stars and men, John Hubley (1964)

Título original: Of a Stars and men

Título en España:

Dirección: John Hubley

Ayudante de dirección: -

Dirección de arte: Gary Mooney y Bill Littlejohn (William Littlejohn)

Animación: Pat Byron (Patricia Byron), Nina Di Gangi, Faith Hubley y John Hubley.

Técnica animación: Animación limitada / Cel animation

Producción: Faith and John Hubley

Diseño de producción: -

Guión: Faith Hubley, John Hubley y Dr. Harlow Shapley (autor del libro "Of Stars and Men")

Basada en: Adaptación del libro de filosofía científica "Of Stars and Men" del doctor en astronomía Harlow Shapley.

Música: Walter Trampler (director musical), Johann Christoph Pezel y Andrea Gabrieli, Johann Sebastian Bach, George Frederick Handel, Antonio Vivaldi, Wolfgang Amadeus Mozart, Ludwig van Beethoven.

Posicionamiento: Faith y John Hubley construyen una obra que sigue la línea de la obra del Dr. Harlow Shapley a favor de una concepción del hombre como pieza de un amplio universo.

Impacto: La obra recibe críticas a corto plazo por no ser fácilmente asimilable a los criterios tradicionales del género documental, aunque es premiada como documental y como animación, siendo nombrada en 1990, en el 30th Annecy Film Festival, como uno de The 20 Best Animated Films of All Times.

Documentación: John y Faith Hubley parten de la documentación teórica de Shapley para componer a través de animación limitada una obra íntegramente de animación.

Sonido: Roy Friedman

Fotografía: Jack Buehre

Montaje: Faith Hubley (acreditada como Fe Elliot Hubley)

Escenografía: -

Efectos: -

Narrador: Dr. Harlow Shapley

Voces de niños: Mark Hubley y Ray Hubley (Hampy Hubley)

Protagonistas: -

País: Estados Unidos

Estreno: 1962, Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, Francia.
1964, Distribución en Nueva York

Género: documental cultural / Educativo, Animación documental

Duración: 53 min.

Clasificación: -

Idioma: Inglés

Formato: 35 mm. (Aspect 1.37:1), Color (Eastman color)

Productora: Storyboard Productions, Anicam (filmación) y Reeves Sound Studio (sonido)

Distribución: Brandon Films

Ficha IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0055246/

Ficha Filmaffinity: -

Ficha TCM, Turner Classic Movies: http://www.tcm.com/tcmdb/title/85394/Of-Stars-and-Men/

Publicado on-line: https://vimeo.com/98123446 (Extracto)

La producción

Of a Stars and Men de John y Faith Hubley se basa en la obra del astrónomo Harlow Shapley para componer una película que plasma el trasfondo científico y filosófico del escrito, realizada en estrecha colaboración con el propio Shapley que interviene como narrador y guionista. Shapley plasma la visión astronómica del universo del que formamos parte, una gran organización de miles de millones de estrellas y galaxias, en contraste con la tradición visión antropocéntrica que sitúa al ser humano como rey de la creación, que se plasmará en la primera escena de la obra; el león, rey de los animales, cede la corona al niño después de que éste demuestre su dominio sobre los animales (ganadería), sobre los cultivos (agricultura), conocimientos técnicos (matemáticas) y conocimientos artísticos (a través de la música interpretada con una flauta).

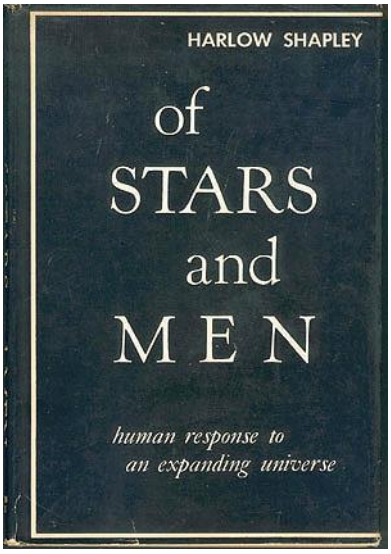


Figura 221. Portada del libro Of Stars and men, Harlow Shapley

Manteniendo el formato del documental con narrador presenta la búsqueda de la humanidad a través de un niño simbólico que representa las virtudes, errores y limitaciones de la especie para encontrar su lugar en el universo. Se tratan temas diversos que van desde la astronomía (espacio exterior) hasta la filosofía y la física (la materia física, el sentido de la vida) o la química (tabla periódica y composición química), tratados desde cuatro entidades básicas: espacio, materia, tiempo y energía (DelGaudio, 1997). La obra se construye a partir de animación, texto e ilustraciones, de forma visual, y conocimientos científicos de varias disciplinas distintas y obras

clásicas musicales en el aspecto sonoro, y sin embargo, Of Stars and Men es recibida como documental por público y crítica.

Figura 222.Fotogramas de cielos estrellados en Of Stars and men, John Hubley (1964)

"*Es un documental visionario. ¿Cómo puedes hacer un documental sobre la vida en otros planetas? –Tienes que imaginarlo. Es cuestión de tiempo, espacio, materia y energía. Es una manera de poner las cosas en relación a su justa medida. Ahí está lo que sabemos; lo que se nos olvidó y lo que podemos imaginar. No es un documental en el sentido estricto, sino que es un documental en el que se registra lo que nuestro lugar en esas cuatro entidades básicas ha sido, será, etc. Nos muestra cómo tomarnos con alegría ser simplemente un jugador en este universo –Es glorioso… Harlow Shapley, en mi opinión, nos enseñó genuina humildad"* Entrevista a Faith Hubley, 10 de septiembre de 1996 (DelGlaudio, 1997)

La primera proyección de la obra se realiza durante una conferencia en el *Departamento Visual del MIT, Massachusetts Institute of Technology*, tras la cual es muy criticada entendiéndola como *documental*[158] aunque llega a proyectarse en el Venice Film Festival (1961), y gana la categoría de Mejor Documental –en competición con documentales de imagen real- en el San Francisco Film Festival (1961) y el Premio Especial del Jurado en el Annecy International Animated Film Festival (1962).

[158] De acuerdo con Faith Hubley, fue muy atacada. Richard Leacock odió la película mientras que Kevin Smith fue más simpático (DelGaudio, 1997).

La animación

Of Stars and men se compone de una animación que combina fases animadas en cel animation para desarrollar las escenas de animales y del niño, con otras fases más estáticas y descriptivas de procesos o fenómenos, a través de recorridos de cámara por ilustraciones. Estas ilustraciones plasman desde espacios terrestres o simbólicos, hasta ilustraciones de la galaxia y del universo, además de otras formas más cercanas a la infografía; desde el poster científico que muestra microorganismos al cronograma que acompaña la evolución.

Destacan también otras formas de animación de fotografías solares, animadas mediante stop-motion y tratadas visualmente para convertir el movimiento en una animación de bitonal rojo y negro.

Of Stars of men utiliza de forma continua la transmisión de conocimiento escrita, ya sea con las narraciones en off de Shapley como con los títulos y definiciones que aparecen de forma continua en la obra. Como herramienta simbólica que acompañe las narraciones, John y Faith Hubley adoptan un estilo visual con cierto grado de abstracción que plantea de forma clara y concisa los conocimientos científicos del mismo modo que estiliza y compone la animación de animales y del niño de forma ágil y dinámica, no sin dejar de dotarle de cierto sentido del humor a la actuación de éstos.

Figura 223.Fotogramas escena de la demostración de conocimientos del niño y reconocimiento del león, en Of Stars and men, John Hubley (1964)

En cuanto al uso del humor, de la animación y de la 'verdad científica' de forma combinada, DelGlaudio (1997) establece una relación basada en la verdad representativa que simboliza el discurso científico, que ostenta la voz de la autoridad, y el cuestionamiento que establece la animación por su naturaleza de creación artística. A la función que ejerce la animación en *Of a Stars and Men*, DelGlaudio la define como *metacomentarios* de la verdad científica expuesta por Shapley (DelGlaudio, 1997, p.196)

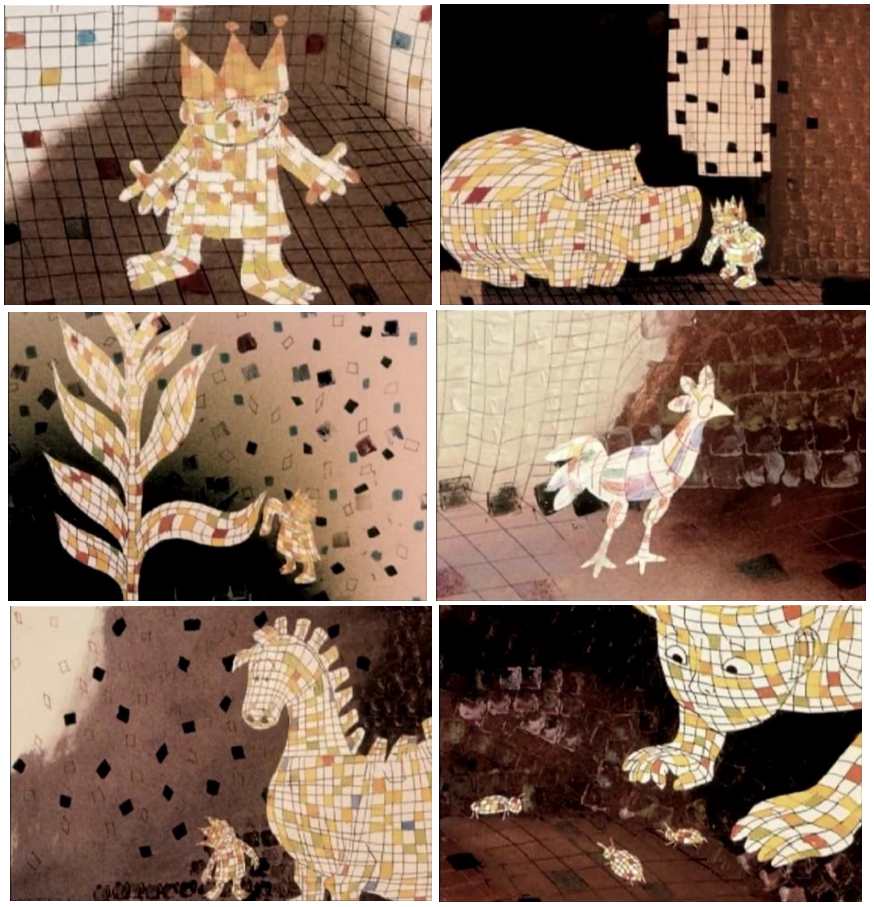


Figura 224. Fotogramas sobre la representación simbólica de la composición de los seres vivos en células, en Of Stars and men, John Hubley (1964)

Profundizando en la naturaleza de la animación y su sentido en *Of a Stars and Men*, de 1964, DelGlaudio establece una relación de animación y realismo con respecto a dos obras; *A Brief History of Time* de Errol Morris (1991) y *Fantasía* de Disney Studios (1940). Aunque visualmente el uso de la técnica acerque más la obras de Hubley a la de Disney, que intenta relatar la creación del mundo a través de fantasía, el sentido de realismo que utiliza *Fantasía* se limita al movimiento

de los personajes y la física de los entornos en un relato fantástico, mientras que *Of a Stars and Men* investiga y experimenta los conocimientos científicos y los límites del formato documental a través del sentido realista de la animación, de su discurso y contenido, no tanto por su forma de animación limitada, lo que en palabras del propio DelGlaudio plantea una *"...meditation on the issue of cinematic representation of the historical world"* (DelGlaudio, 1997, p.196)

Figura 225.Fotograma de magma volcánico en Fantasía, Walt Disney Pictures (1940)

En *Fantasía* John Hubley trabaja como director de Arte en parte de las escenas de construcción del mundo. Hubley relata que Walt Disney concibe la obra como un *documento científico* y John Culhane cita el concepto que Disney buscaba representar; el estudio debía suponer una expedición de regreso a la tierra seis millones de años atrás en el tiempo. El proceso técnico conllevó la rotoscopia de la erupción de los volcanes mediante un experimento de Josh Meador con una mezcla de harina de avena, barro y café, que con mangueras de aire burbujeaba. El nivel de realismo que alcanza *Fantasía* lleva al pionero documentalista Pare Lorentz a calificar la secuencia como *"la imagen en movimiento más extraordinaria que había visto en una pantalla: es con mucho, la parte más atrevida, poderosa y exitosa de Fantasía"* (DelGlaudio, 1997, p. 194)

Es por ello que se encuentra más cerca de *A Brief History of Time*, que presenta una revisión biográfica del trabajo del cosmólogo Stephen Hawkins. En ella aparecen imágenes de archivo e filmaciones de ámbito científico para acompañar las explicaciones, aunque en algunos casos muy concretos, se utilizan recursos de animación para ilustrar otros planteamientos científicos mediante

objetos cotidianos generados por ordenador para relacionarlos con esos planteamientos, generando animación 3D por ordenador para representar detalles de objetos reales que no pueden mostrarse sino es a través de esta técnica.

Figura 226. Fotogramas de la representación de la distancia entre cuerpos celestes en Of Stars and men, John Hubley (1964)

7.8 Periferias de la Animación como recurso documental educativo

A tenor de la naturaleza de las obras anteriormente expuestas se plantea una serie de producciones que si bien comienzan con una separación temporal considerable –de 1918 a 1937 y 1943- progresivamente se van produciendo con menos espacios temporales posteriormente -1943, 1953, 1957 y 1964-. Comparativamente las obras difieren en cuanto al volumen del equipo de trabajo, encontrándose prácticamente individualizado en los casos de *The Sinking of Lusitania* o *Trade Tattoo*, o como producción industrial en los casos de *Victory Through Air Power* o *Our Friend de Atom*, pero en todos los casos hay referencias a hechos reales, históricos o científicos, con distintos niveles de interpretación y estilos artísticos, pero manteniéndose en los procesos y conceptos a través de un tratamiento –cada obra con su propio estilo y método- que reivindica la capacidad de la animación de representar realidad o fragmentos de ella, cuestionando la comunicación veraz más allá del género documental clásico.

En este sentido Faith y John Hubley, como Hamilton Luske, Carl Urbano, Len Lye, Walt Disney Pictures o Winsor McCay plantean en sus obras, consciente o involuntariamente, una revisión de la pregunta clásica del documental de si éste debería o debe capturar la realidad, tal y como se plantea DelGlaudio (1997), a través de seis obras que o bien representan realidades históricas con una animación que sustituye a cualquier documento objetivo –ya sean documentos escritos o fotográficos-, o bien plantean representaciones reflexivas a partir de planteamientos científicos verídicos. En una reflexión sobre representación y realidad, DelGlaudio (1997) recupera a Bill Nichols[159] para sintetizar que todo proceso de representación cinematográfica requiere fabricación: "…*every filmmaker knows; that every representation, however fully imbued with documentary significance, remain a fabrication*".

Estos documentales se nutren total o parcialmente de una forma de animación reflexiva que no se deshace de su dimensión artística ni de su naturaleza como forma de entretenimiento; la idoneidad de estas representaciones en relación a los contenidos que plantean –con asesoramiento científico, técnico o sin él - suponen una nueva forma de animación que utiliza el término

[159] Nichols, Bill (1991) *Representing Reality.* Bloomintong: Indiana University Press.

documental como adjetivo de esta, cualificando, sin que documental pueda entenderse como nombre categórico, recuperando el planteamiento de Minh-Ha (1990).

Además de los films citados existen otras películas de animación que recurren a las bases de veracidad que investigan McCay, Hubley, Lye y que Disney comienza a popularizar a través de la gran producción audiovisual de su estudio, al servicio y en colaboración con el gobierno de Estados Unidos.

Los hermanos Fleischer estrenan dos obras cinco años después del impacto de la obra de McCay. En ellas existe una clara referencia científica: la teoría evolutiva de Charles Darwin y la teoría de la relatividad enunciada por Albert Einstein.

7.8.1 *The Einstein Theory of Relativity*, Dave Fleischer (1923)

Dave Fleischer dirige la obra The Einstein Theory of Relativity (1923)[160] y cuenta en labores de producción con Edwin Miles Fadiman y Max Fleischer, que además realiza los pasajes de animación de la obra. La productora Out of the Inkwell Films gestiona la producción de 20 minutos filmada en película en blanco y negro de 35mm que llega a estrenarse en Febrero de 1923.

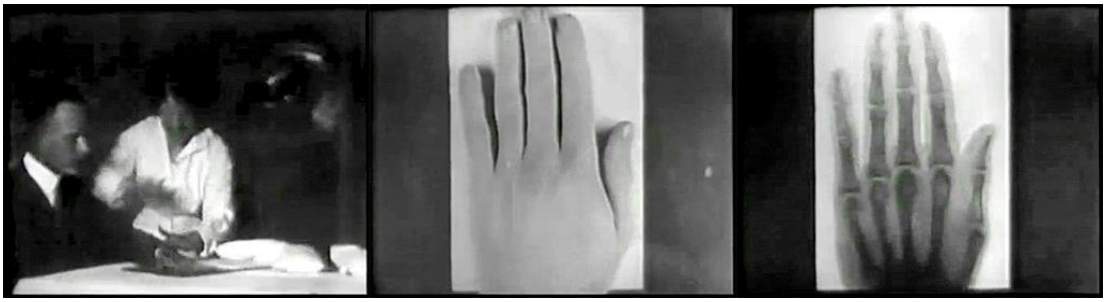


Figura 227.Fotogramas de The Einstein Theory of Relativity, Dave Fleischer (1923)

La obra aún se encuentra producida como cine mudo y cuenta con intertítulos para la narración además de secuencias de imagen real rodadas en interiores y exteriores.

La animación se encuentra al servicio de los efectos principalmente –la primera escena en la que aparece es para representar los huesos de una imagen a la que se realiza una radiografía de rayos x– utilizándose también para ilustrar de forma sencilla, en algunos casos de forma muy general, los principios teóricos –como la relatividad del color de un elemento, en este caso un tipo de gris, en función de si el fondo es negro o blanco- o demasiado sintética en otros –se representa la rotación de la tierra como un globo terrestre estilizado que gira sin parar, o la comparación entre planetas del sistema solar, que aparecen representados a través de sencillos círculos blancos para una comparación de tamaño-, encontrándose en unos pocos casos un uso realista de la animación para representar los efectos de la teoría en la realidad –en este caso sirve de ejemplo la secuencia de la estructura de madera con forma de pirámide y ruedas en la que una esfera desciende a medida que avanza.

---

[160] Ficha técnica de *The Einstein Theory of Relativity* en: http://www.imdb.com/title/tt0014013/

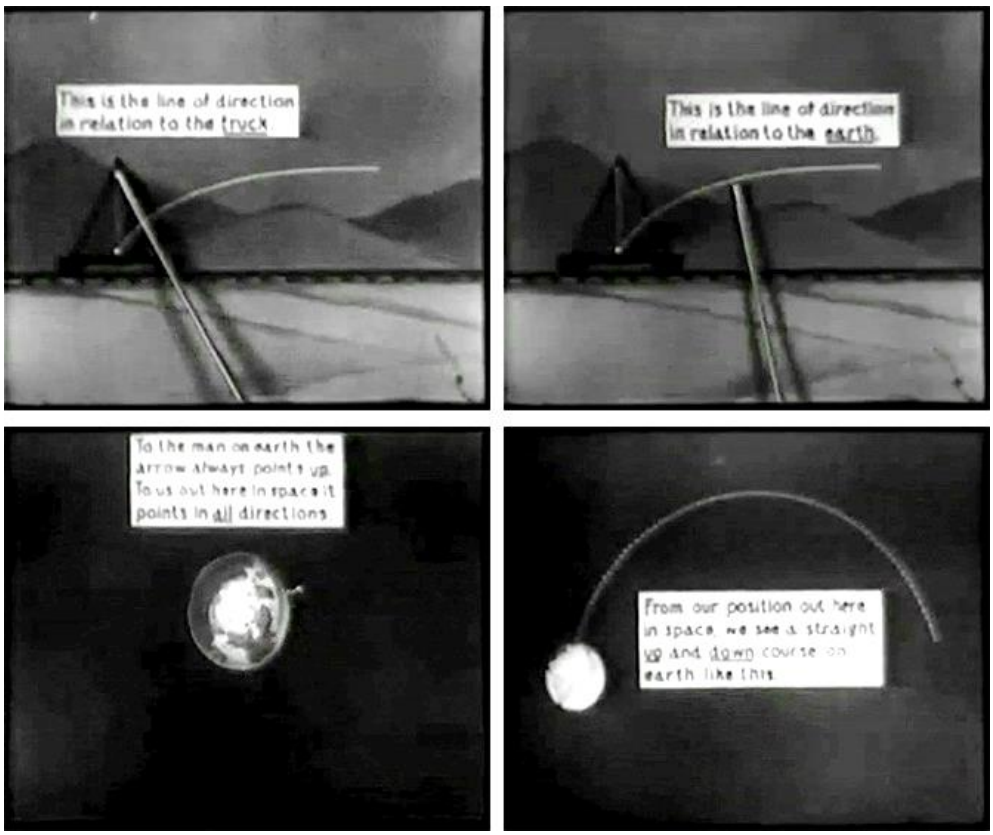


Figura 228. Fotogramas de la escena sobre la representación de trayectorias en The Einstein Theory of Relativity, Dave Fleischer (1923)

Las características de animación de The Einstein Theory of Relativity no son una representación de realidad o fragmentos de ella, sino símbolos con cierto nivel de abstracción que ilustran o acompañan visualmente la descripción textual que c ompone la narración.

7.8.2 *Darwin's Theory of Evolution*, Max Fleischer (1923)

Max Fleischer dirige junto al documentalista Ovide Decroly y su hermano Dave Fleischer la obra *Evolution*, también conocida como *Darwin's Theory of Evolution* (1923)[161]. El documental cuenta con el asesoramiento científico de Edward J. Fox –del Museo Americano de Historia Natural– y la producción se divide en los estudios Inkwell Studios, Out of the Inkwell Films y Red Seal Pictures llegando en su metraje final a 41 minutos en película de 35 mm en blanco y negro.

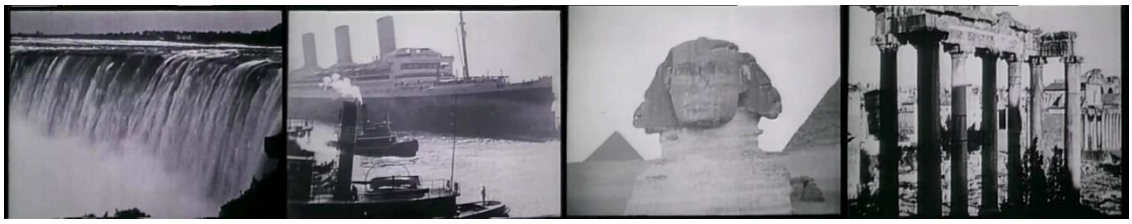


Figura 229. Fotogramas de imagen real en Evolution, Max Fleischer y Ovide Decroly (1923)

Evolution se estrena en Estados Unidos en junio de 1923 y llega a Reino Unido en Septiembre de 1926. La obra aún se encuentra producida como cine mudo se diferencia con el documental sobre la Teoría de Einstein y su discurso expositivo, en que Evolution comienza haciendo preguntas al público y continúa en un tono más narrativo que expositivo con intertítulos además de secuencias de imagen real rodadas en interiores y exteriores –además de imágenes de laboratorio y de entornos de ciudad, la obra recoge imágenes de lugares muy diferentes y alejados que van desde las ruinas de Stoneage a unas columnas romanas, además de una gran variedad de insectos y animales en sus hábitats–, además de filmaciones realizadas a través de microscopio.

Superpuestos a la imagen real, aparecen ilustraciones realizadas en cel animation de montañas y dinosaurios, así como huesos –en comparativa de tamaño del dinosaurio y el hombre–, y animaciones sobre el planeta Tierra y las estrellas. En *Evolution* además de animación limitada aparecen dinosaurios animados mediante stop motion, y a juzgar por la textura de estos, muy probablemente se trata de claymation.

---

[161] Ficha técnica de *Evolution* en: http://www.imdb.com/title/tt0144159/?ref_=nm_flmg_prd_583

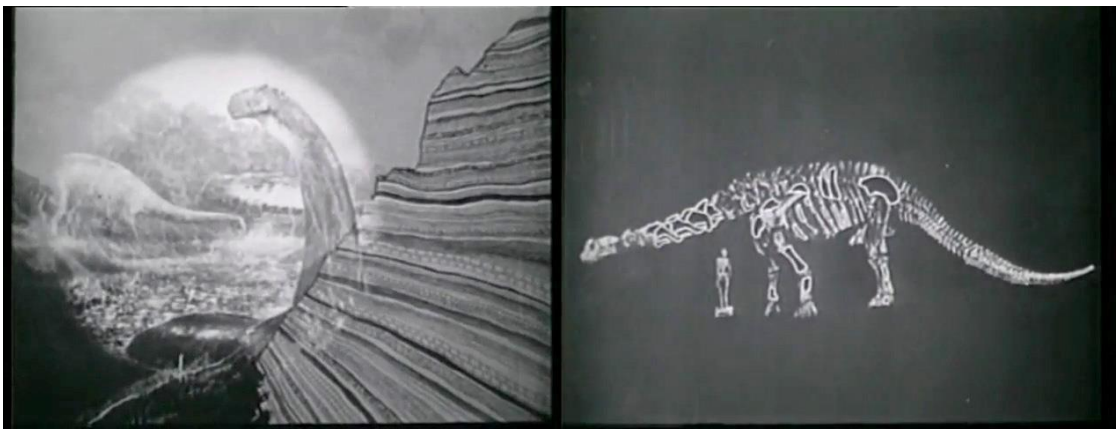


Figura 230. Fotogramas de animación en Evolution, Max Fleischer y Ovide Decroly (1923)

Figura 231. Fotograma con triceratops en Evolution, Max Fleischer y Ovide Decroly (1923)

Las características de animación de *Evolution* se entroncan con los principios de veracidad y representación que mostró McCay tan sólo unos años antes, con en las secuencias de representación descriptiva de dinosaurios y la escena de lucha entre un *tyrannosaurus rex* y un *triceratops*, como en la representación del planeta tierra en el universo como parte de un sistema. A pesar de ello no ha podido ser valorada como un antecedente directo de animación documental por la proporción de animación que contiene, puesto que con respecto a imagen real que compone la obra Evolution, tiene una proporción en tiempos muy inferior y supone más unos recursos secundarios que una técnica que fundamente la naturaleza del propio film.

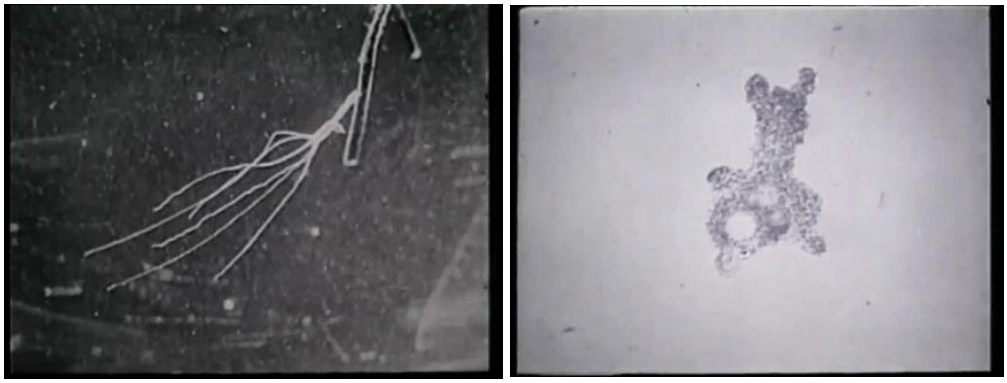


Figura 232. Fotogramas de muestras científicas en Evolution, Max Fleischer y Ovide Decroly (1923)

La influencia que la animación con un tratamiento más verosímil y realista va en aumento y se extiende a otros ámbitos. A medio camino entre el documental educativo, el documento formativo y los films de animación, aparecen una serie de obras que utilizan el magnetismo visual de la animación, en cualquiera de sus técnicas, y su capacidad de representación para generar films que se diseñan para la formación de niños y adultos.

7.8.3 *How to Bridge a Gorge*, Ray Harryhausen (1942)

En 1942 la Army Motion Picture Unit que colaboraría en la producción de *Victory Through the Air Power* de Disney, estrena un cortometraje de animación que se engloba dentro del programa formativo del personal militar en campaña a través de películas de animación con información y técnicas básicas de construcción civil.

La obra se conoce como *How to bridge a Gorge* o *How to build a Gorge*[162] que fue realizada por Ray Harryhausen y filmada en 35 mm bajo la supervisión del cineasta Frank Capra. Harryhausen decide realizar el trabajo mediante stop-motion y maquetas a escala de los vehículos militares y los entornos. Esta técnica de animación resulta objetivamente válida ya que le permite simular los movimientos paso a paso como si se tratara de un manual de instrucciones.

Harryhausen lleva a cabo dos documentales para el ejército norteamericano, *How to Bridge a Gorge* (1942) y *Guadalcanal* (1944), film que recrea con el mismo estilo de animación la toma de Guadalcanal -una de las primeras maniobras ofensivas de los Aliados en el Pacífico Sur- desde tierra, mar y aire; en el film se describe cómo realizar el desembarco y la creación de campamentos, con un tratamiento educativo desde la óptica de la organización militar.

Figura 233.Fotogramas de How to bridge a Gorge, Ray Harryhausen (1942)

[162] Ficha técnica de *How to Bridge a Gorge* en: http://www.imdb.com/title/tt0471746/?ref_=fn_al_tt_1

7.8.4 *Flat Hatting*, John Hubley (1944)

Dos años después un cortometraje producido por United Productions of America (UPA) y distribuido por The United State Navy para disuadir a partir de un tono humorístico, a los pilotos novatos lo peligroso que resultaban las maniobras de vuelo. *Flat Hatting*[163] es dirigido por John Hubley con guión de Bill Scott y la asistencia de William T. Hurtz. La obra adapta el manual de la Armada *Flat Hatting Sense* que tenía la misma finalidad de concienciación.

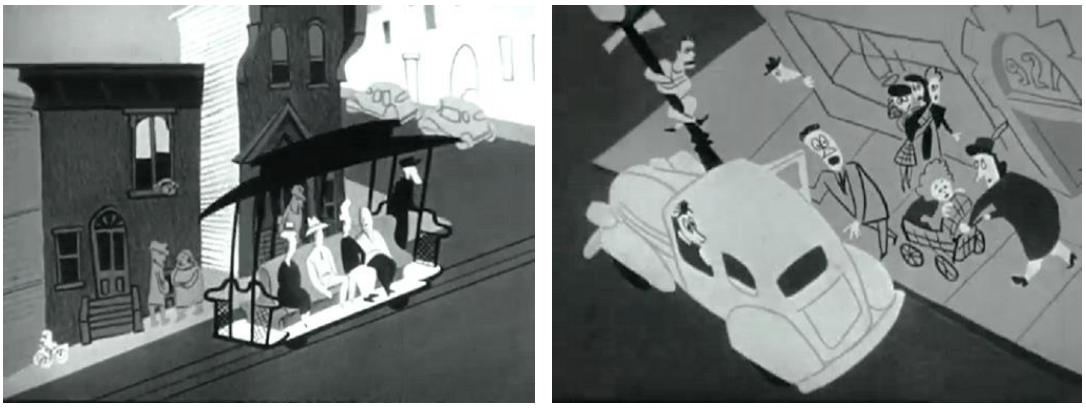


Figura 234.Fotogramas de Flat Hatting, John Hubley (1944)

Hubley era un antiguo trabajador de los estudios Disney con discrepancias artísticas con la línea estilística. En esta obra reivindica que los dibujos animados no deben buscar la tridimensionalidad ya que eso traiciona a su naturaleza bidimensional –motivo por el cual abandona Disney- y plantea una obra que si bien mantiene los ejes fundamentales de los objetivos que busca la Arma, *Flat Hatting* despliega una representación muy estilizada de los pilotos, aviones, peatones y de la propia ciudad de San Francisco.

Hubley pone el acento en la expresividad, el movimiento y los comportamientos de los personajes, claramente identificativos, para componer una obra formativa o persuasiva que expone lo que no debe hacerse, con un planteamiento totalmente opuesto al de Ray Harryhausen y demostrando ambas las posibilidades de representación y de transmisión de información de la animación.

---

[163] Ficha técnica de *Flat Hatting* en: http://www.imdb.com/title/tt0159445/

Figura 235. Fotogramas de la representación animada de las calles y puente de la ciudad de San Francisco en Flat Hatting, John Hubley (1944)

En el ámbito educativo orientado a un público infantil cabe citar tres obras que desarrollan la animación como medio de transmisión de información y educación.

7.8.5 *How to catch a cold*, Hamilton Luske (1951)

How to catch a Cold[164] de Hamilton Luske es una producción de International Cellucottom Company y Walt Disney Productions que cuenta con la distribución de RKO Radio Pictures. El film de Luske tiene una duración de 10 minutos en película de 35 mm. en Technicolor y es estrenado en agosto de 1951.

Disney presenta la historia de un chico al que su sentido común le aconseja sobre los factores que pueden producirle un resfriado y cómo evitarlos. La obra está patrocinada por la empresa de pañuelos desechables Kleenex.

Figura 236. Fotogramas de la secuencia del empeoramiento del enfermo en How to catch a cold, Hamilton Luske (1951)

La animación está realizada en dibujos animados de cel animation con un personaje principal, un *hombre común*, que se resfría y a quien su sentido común, una versión diminuta de él mismo semejante a un hada académica, le da consejos para recuperarse y advertencias de cómo evitar resfriarse y contagiar.

El sentido que Luske da a la animación es de representación caricaturesca; representan los síntomas y situaciones reales con un tratamiento que no busca el realismo, sino la caricatura, la expresión e incluso el humor, como puede apreciarse en la *figura 233*.

---

[164] Ficha técnica de *How to Catch a Cold* en: http://www.imdb.com/title/tt0168873/

Figura 237.Fotogramas de estornudo en público. How to catch a cold, Hamilton Luske (1951)

Figura 238. Fotogramas sobre las representaciones en How to catch a Cold, Hamilton Luske (1951)

7.8.6 *Donald in Mathmagic Land*, Walt Disney Pictures (1959)

Donald in Mathmagic Land [165] es un cortometraje de animación producido por Walt Disney Pictures que contó con la dirección de Les Clark, Hamilton Luske, Joshua Meador y Wolfgang Reitherman que se estrena en junio de 1959 como primer episodio de la serie *The Wonderful World of Color* y que llega a estar nominado como Mejor Cortometraje Documental en los Oscars Academy Awards de 1960.

La historia recoge la aventura de Donald en el mundo de las matemáticas para descubrir la aplicación real que estas tienen en la vida, mostrando que son mucho más que números y gráficos y son presentados como seres vivos mágicos; la obra presenta diferentes teorías y pasa de conocimientos básicos a algunos planteamientos matemáticos más complejos que son tratados de un modo motivador y sobre todo, como juegos.

Figura 239. Fotogramas de Donald in Mathmagic Land, Walt Disney Pictures (1959)

En el comienzo del film Donald no está interesado en las matemáticas, pero pronto descubre relaciones entre las matemáticas y la música de la mano de la caricaturas de un Pitágoras aficionado a la música.

[165] Ficha técnica de *Donald in Mathmagic Land* en: http://www.imdb.com/title/tt0052751/

Figura 240. Fotogramas sobre geometría y naturaleza en Donald in Mathmagic Land, Walt Disney Pictures (1959)

La historia continúa haciendo un recorrido por la sección áurea, da un repaso arquitectónico al Partenón y a la catedral de Notre Damme y revisa el rectángulo áureo en la Mona Lisa, en una petunia, en un jazmín estrella, en la flor de cera, en conchas y una estrella de mar.

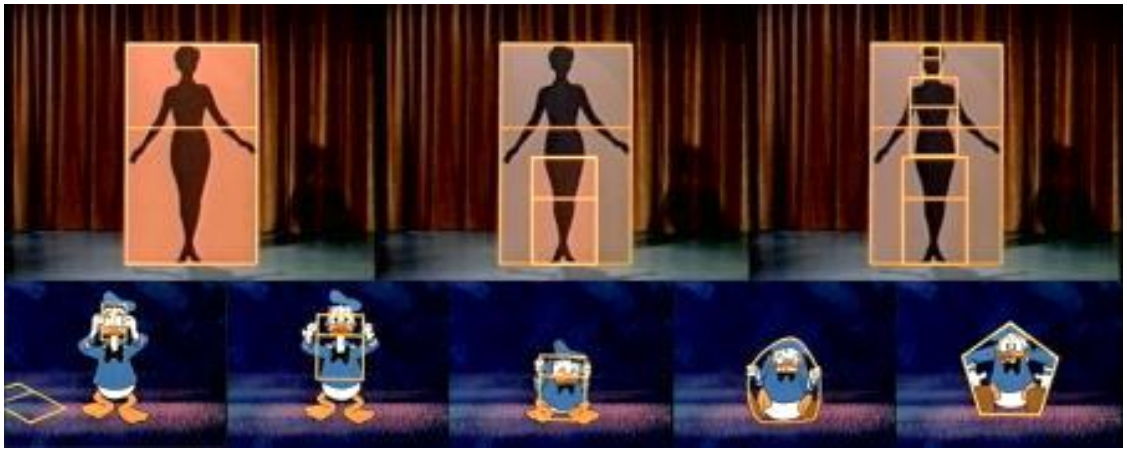


Figura 241. Fotogramas de la sección áurea en la figura humana y la geometría aplicada en el personaje, en Donald in Mathmagic Land, (1959)

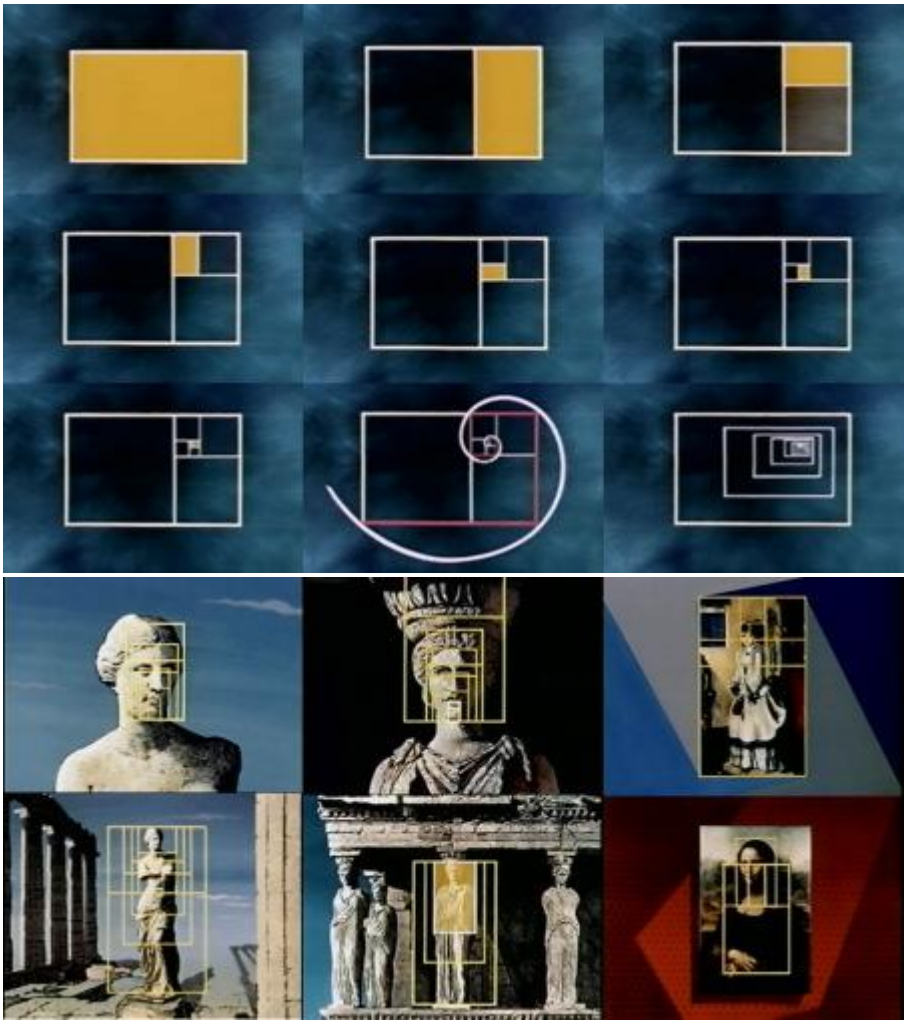


Figura 242. Fotogramas de la sección áurea a través de la geometría y su aplicación en obras de arte clásicas, en Donald in Mathmagic Land, (1959)

El desarrollo del film muestra además un tratamiento lúdico de las matemáticas relacionándolas con juegos como el ajedrez, el béisbol, fútbol, baloncesto y billar, además de dar un repaso a inventos como el volante, el tren, la lupa, la hélice y el telescopio, para cerrar el film proyecta el alcance de las matemáticas hasta el infinito para finalizar con una cita atribuida al físico y astrónomo Galileo Galilei: "*Las matemáticas son el alfabeto con el cual Dios ha escrito el universo*".

Figura 243. Fotograma con la representación de las numerosas teorías matemáticas en de Donald in Mathmagic Land, Walt Disney Pictures (1959)

La animación es realizada con dibujos animados de cel animation y presenta un tratamiento clásico en las obras Disney, buscando una naturalidad en la física de los movimientos y la expresividad de los personajes. Si bien referencia hechos y lugares reales, se plantean como alusión de éstos y no representan acontecimientos reales históricos. *Donald in Mathmagic Land* se convierte en una de las películas educativas más célebres de Disney, que llega a comentar de ella: "*La historieta es un buen medio para estimular el interés. Recientemente hemos explicado las matemáticas en una película y de este modo tan emocionante el interés público ha crecido en este tema*" (Smith, 2006)

7.8.7 *Where Did I Come From?*, Ian McKenzie (1985)

En 1985 se estrena la obra *Where Did I Come From?*[166] dirigida por Ian McKenzie y producida por Consolidated Productions y LCA con la colaboración de Burbank Films Australia en la producción de los fotogramas clave y Burbank Animation en la animación y coloreado de la película.

La obra de McKenzie se basa en el libro homónimo de Peter Mayle y Arthur Robins que Mayle adapta a la pantalla.

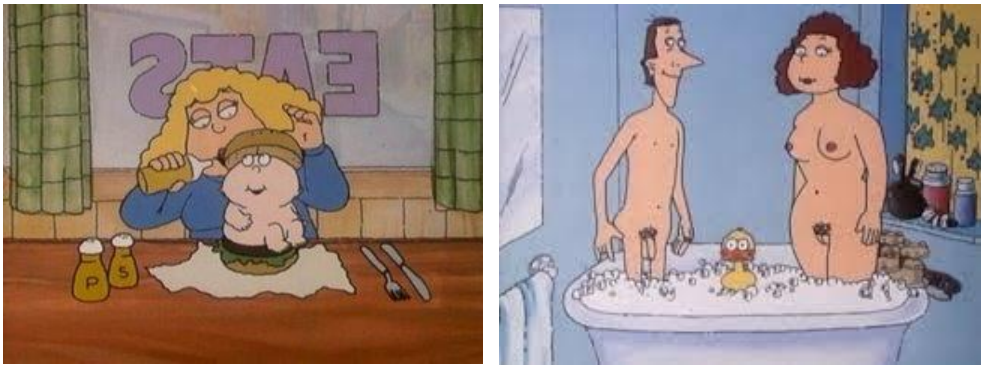


Figura 244.Fotograma de Where Did I Come From?, Ian McKenzie (1985)

Where Did I Come From? tiene un marcado carácter educativo sobre sexualidad y reproducción orientado a un público infantil. La obra relata los cambios físicos en niños y niñas cuando alcanzan la pubertad y recoge la historia de la concepción hasta el nacimiento en un tono humorístico y sensible planteando las respuestas que los niños necesitan a través de la información y el entretenimiento.

Where Did I Come From? se plantea con animación de forma íntegra, realizada con dibujos de animación limitada con cel animation. La película representa detalles anatómicos de forma simbólica en búsqueda de naturalidad y caricatura; hace alusión a hechos reales pero su nivel de

[166] Ficha técnica de *Where Did I Come From?* En: http://www.imdb.com/title/tt0368436/

representación no se plantea desde la fidelidad para captar cómo acontecen los hechos detalladamente, sino desde el conocimiento general y simbólico adaptado a un público infantil.

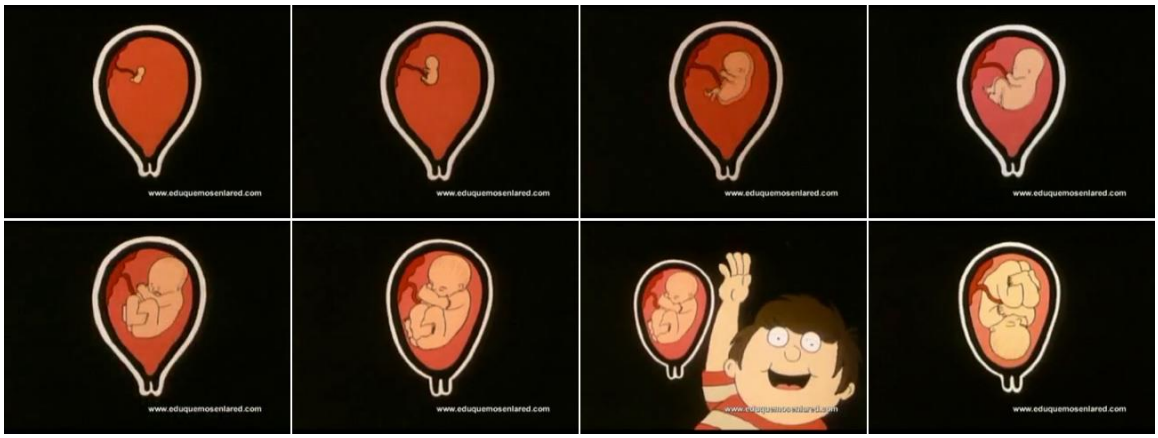


Figura 245.Secuenca sobre la gestación, Where Did I Come From?, Ian McKenzie (1985)

7.9 Documental de Animación: las nuevas tecnologías en el cine documental

El cine de animación adopta diferentes procesos de representación y niveles de realismo, ya sea como forma creíble de presentar historias fantásticas o como construcción y representación de hechos acontecidos.

En este sentido se encuentran films que utilizan la animación –mayoritariamente la técnica CGI o animación 3D– como recreación de hechos históricos de los que no existe o conserva registro fílmico o fotográfico; estas animaciones recrean hechos a partir de evidencias descriptivas de cómo acontecieron mediante documentos escritos o investigaciones científicas, matizando y poniendo énfasis en la correcta representación científica de los hechos.

Estas obras utilizan el cine de animación como vehículo para mostrar imágenes que de poder, se mostrarían con imagen real; el vínculo con su elemento profílmico se construye partiendo de datos objetivos. En estos casos la animación funciona como complemento del género documental, dotando a éste de una herramienta capaz de generar realidades ya desaparecidas o demasiado lejanas: estos casos se entienden como *documental de animación*, pues presentan además características clásicas del documental en su desarrollo expositivo y sus recursos fílmicos.

A pesar de compartir medios técnicos de animación, el *documental de animación* y la *animación documental* no son lo mismo. De igual forma que cualquier escena de animación o infografía comprendida en una obra de *cine documental de imagen real* no tiene por qué suponer que ésta sea un *documental de animación* o constituya *animación documental*.

Las escenas animadas de un documental de imagen real están comprendidas y estudiadas en Rabiger (2007) como *apoyos gráficos* al mismo nivel que la ilustración, la fotografía o la rotulación, constituyen elementos del cine documental. En *Bowling for Columbine* de Michael Moore (2002) su director narra y reflexiona sobre las causas de la masacre de Columbine de 1999 y sobre la violencia con armas de fuego. En el documental se representa de forma gráfica y caricaturiza la historia de (Norte) América, concretamente el ascenso de la tenencia de armas y el racismo en los Estados Unidos.

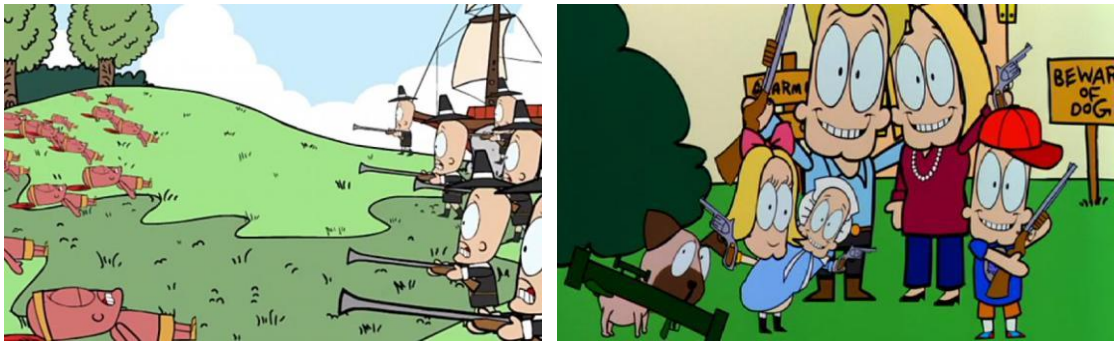


Figura 246. Fotogramas de animación en Bowling for Columbine, Michael Moore (2002)

Si bien la animación representa un punto de vista y tiene referencias históricas, no pretende un relato realista ni exacto de lo que pudiera suceder en las distintas épocas, ni representa testimonios ni relatos de personas. Ilustra el punto de vista del director-narrador a partir de un tratamiento temporal condensando y planteando de forma creativa la evolución de la sociedad. Este tipo de relato entre la realidad –porque no ha pasado como se describe- y la ficción –porque está relacionado con hechos y comportamientos documentos-, puede encontrarse en algunos documentales como el citado, pero también puede servir para construir la ficción de obras como *La tumba de las luciérnagas* de Isao Takahata (1988) o *La isla de Giovanni* de Mizuho Nishikubo (2014), relato parcialmente biográfico y vinculado a la posguerra de Japón después de la Segunda Guerra Mundial.

Profundizando en la diferencia entre el *documental de animación* y la *animación documental*, se encuentran varios hitos importantes en cuanto a su naturaleza.

A continuación se resumen los rasgos distintivos y diferenciadores entre el *documental de animación* y la *animación documental*.

Mientras que el *documental de animación* tiene su génesis narrativa en la *representación objetiva* de realidad histórica o hechos científicos, *la animación documental* encuentra su esencia en la representación *subjetiva* a través de los testimonios sobre experiencias vividas *–orientadas al relato y su contexto geográfico e histórico–*, sobre formas de pensar y entender la realidad que nos rodea *–relacionado con la percepción, la antropología y la psicología–*, sobre los testimonios biográficos *–orientados al relato de vivencias y relaciones personales-*, o sobre comportamientos *–orientados a la percepción y el relato de convivencia-*.

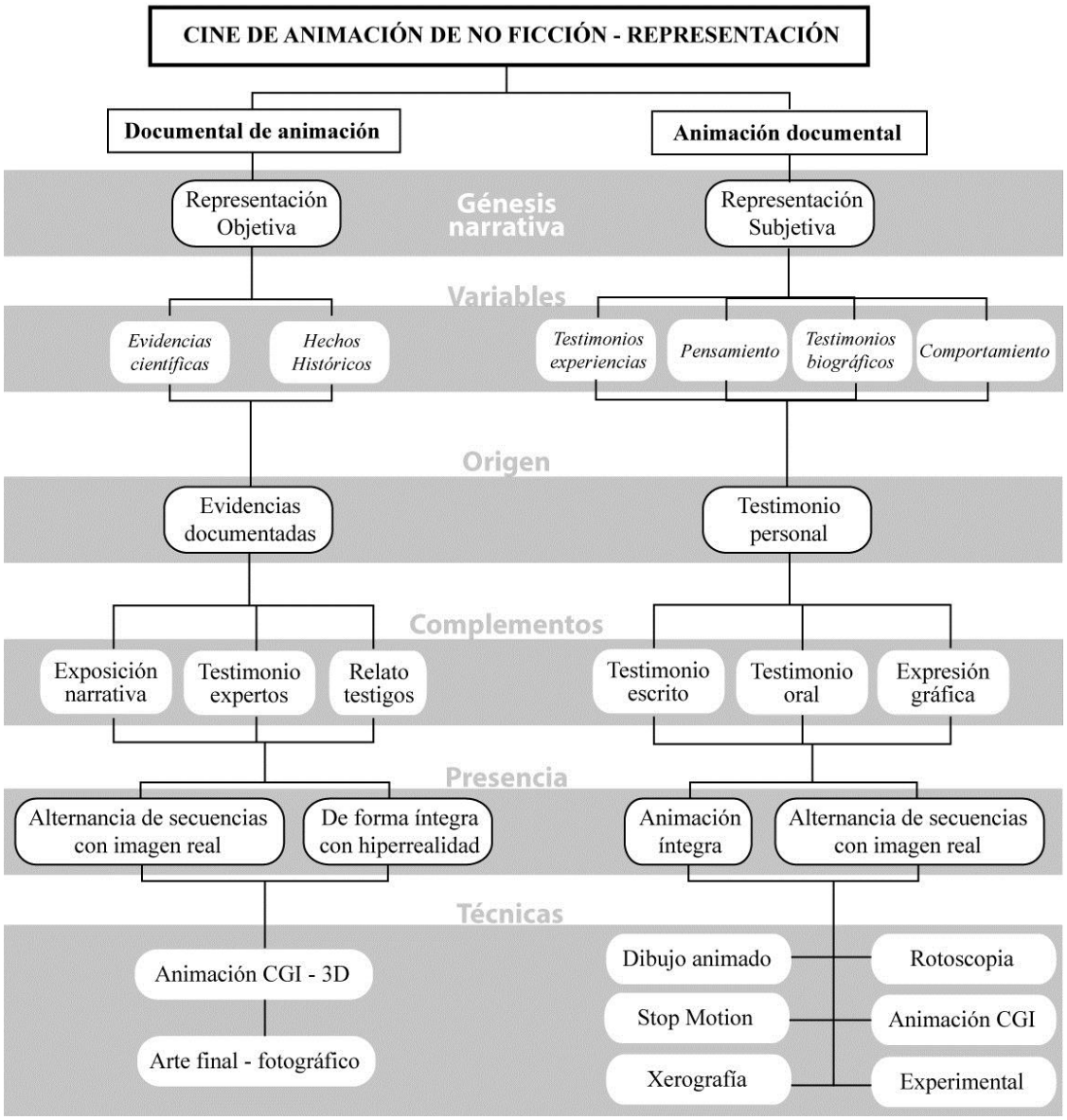


Figura 247. Esquema de la representación en el Cine de Animación de no ficción, diferencias entre el documental de animación y la animación documental.

Otra gran diferente entre el *documental de animación* y la *animación documental* recae en que su construcción recae sobre *evidencias documentadas* en el primer caso, y fundamentalmente *testimonios personales* en el segundo.

El *documental de animación* tiene su origen en *hechos documentados* que se complementan

con la exposición narrativa –documentada–, los testimonios de expertos y el relato de los testigos –orientados hacia el aspecto subjetivo de su vivencia–, con una tendencia a que todos los complementos estén presente en la obra como fuentes.

Por otro lado la *animación documental* se construye sobre el *testimonio personal*, que se complementa con *testimonios escritos* –autobiografías, diarios y obras literarias aparentemente fantásticas que tienen base en episodios biográficos–, *testimonios orales* –del protagonista o personas cercanas y conocedoras de su realidad–, además de la *expresión gráfica* –dibujos, ilustraciones o animación realizada por los protagonistas directos del testimonio-. En el caso de la *animación documental* los complementos de construcción sobre el testimonio personal pueden darse a la vez o aparecer solamente uno de ellos. Existen obras cuya construcción a partir del *testimonio personal* se encuentra reforzada a partir de la *aportación subjetiva y artística* del director y equipo realizador del proyecto, interpretando el testimonio personal original a partir únicamente de testimonios escritos o relatos de conocidos. En estos casos el *testimonio personal* se complementa con evocaciones y sensaciones, para aproximarse a la manera de pensar del protagonista a través de metáforas y sugerencias visuales.

La naturaleza de la animación documental y su naturaleza se analiza más detalladamente en el siguiente capítulo.

Hay que destacar también las *diferencias morfológicas*.

El *documental de animación* puede presentar alternancias con secuencias de imagen real –tanto directas (entrevistas) como representadas (dramatizaciones)- o presentarse realizado integralmente realizado en animación. La animación siempre requiere una relación estrecha y directa con la realidad, y su aplicación siempre se fundamenta en la mímesis de movimientos, estéticas, apariencias, fenómenos naturales y una paleta de color naturalista. Esto exige que se realice a través de animación CGI por las posibilidades de recreación visual de la animación 3D, a través de texturas fotográficas y animación construida en función de valores matemáticos.

En la *animación documental* las obras se construyen a partir de testimonios personales que pueden aparecer de forma representada en *animación integral* como representación que nace del relato sonoro –apoyado o no en la expresión gráfica original- pero también alternando animación e imagen real, combinando el *testimonio personal en imagen real* con su *representación animada*. A nivel técnico la *animación documental* no presenta concepciones tan rígidas como en el *documental de animación*, y aunque en principio el análisis de obras no presenta limitaciones de técnicas, hay una predominancia de los dibujos animados, rotoscopia, stop motion, animación CGI –en sus

vertientes de dibujo, vectorial, cut-out o 3d–, xerografía y también técnicas experimentales –por su potencial de representación de la subjetividad, sin que el orden aquí enumerado suponga ninguna importancia o predominancia de unas sobre otras.

7.9.1 *Walking with Dinosaurs*, Tim Haines y Jasper James

Algunos de estos casos pertenecen a la producción europea reciente. En 1999 se estrena la serie para televisión *Walking with Dinosaurs*[167] que dirigen Tim Haines y Jasper James con la producción de la cadena británica BBC, emitida en seis episodios de 30 minutos en Europa y en un único pase de 180 minutos en Estados Unidos.

Figura 248. Fotogramas de Walking with Dinosaurs, Tim Haines y Jasper James (1999)

Walking with Dinosaurs se realiza a través de gráficos generados por ordenador CGI con unos resultados visuales con un 'realismo' que impacto al público. La aparente fidelidad con la que la recreación plantea a estos seres extintos es realizada a través de fósiles y conjeturas que los científicos mantienen a partir de las evidencias históricas del entorno en el que se encuentran los restos fósiles, planteando de una forma verídica cómo debieron ser. En este sentido la BBC incorpora al equipo de producción a Ken Carpenter como consultor, a Keith Jodoin como investigador y a David Martill como asesor científico.

---

[167] Ficha técnica de *Walking with Dinosaurs* en: http://www.imdb.com/title/tt0214382/combined

En *Walking with Dinosaurs* se recrea la vida de los dinosaurios a partir de filmaciones de siete localizaciones distintas: Bahamas, California, Lonquimay (Chile), Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, Parque Nacional Conguillío (Chile) y Tasmania (Australia). Estas localizaciones fueron filmadas a partir del guión gráfico que elabora Martin Asbury para incorporarles la animación hiperrealista de los dinosaurios que se generaron por ordenador y se integraron en la imagen real.

Figura 249. Fotogramas de escenas de ambientes distintos con la integración de los dinosaurios en ellas, en Walking with Dinosaurs, Tim Haines y Jasper James (1999)

El discurso narrativo de la serie se construye a partir de la narración del actor Kenneth Branagh y sigue la línea trazada por los documentales de naturaleza, con un estilo descriptivo de la vida silvestre que se ha empleado en otros muchos documentales.

El documental recibe una gran cantidad de premios por su planteamiento innovador y nivel técnico, de entre ellos los *Emmy* (2000) a *Outstanding Animated Program, Outstanding Special Visual Effects y Outstanding Sound Editing in Non-Fiction Programa, además de los BAFTA Awards* (2000) *de Innovation y Best Original Television Music, el Annie Awards* (2000) *en Technical Achievement in the Field of Animation o Broadcasting Press Guild Awards* (2000) en la categoría *Best Documentary Series*, entre otros muchos. El nivel de veracidad de los dinosaurios, entendido por su comportamiento y aspecto visual, supera al de la película de ficción *Jurassic Park* dirigida por Steven Spielberg en 1993, y genera una corriente de secuelas y documentales sobre temática prehistórica.

Walking with Beasts (2001), serie de documentales de animación producido por la BBC y Discovery Channel sobre la era posterior a los dinosaurios y anterior al hombre.

Land of Giants (2002), documental sobre dinosaurios con la visión del zoólogo Nigel Marvin y rodado en Australia y las Islas Canarias, producido por BBC One.

Figura 250. Fotogramas de Land of Giants, BBC One (2002)

Figura 251. Fotogramas de Walking with Monsters, BBC Worldwide (2005)

Walking with Monsters (2005), es un documental de animación producido por Impossible Pictures sobre la vida de criaturas prehistóricas anteriores a los dinosaurios.

Figura 252. Fotogramas de Walking with Dinosaur, B. Cook y N. Nightingale (2013)

En 2013 se estrena el remake de *Walking with Dinosaurs* que dirigen Barry Cook y Neil Nightingale y producen Animal Logic con BBC Earth MD, BBC Earth, BBC Worldwide, Evergreen Films, Evergreen MD y Realiance Big Entertaiment. En esta nueva versión se plantea un documental de animación como una experiencia inmersiva a través de las nuevas tecnologías en 3D para que los espectadores vean y sientan el mundo de los dinosaurios.

7.9.2 *L'Odyssée de l'espèce,* Jacques Malaterre y Javier G. Salanova

En 2003 se estrena *L'Odyssée de l'espèce* dirigida por Jacques Malaterre y Javier G. Salanova con una co-producción de productoras de Francia, Canadá, Italia, Suiza y Bélgica. *L'Odyssée de l'espèce* es un documental de 90 minutos que retrata los orígenes de la Humanidad partiendo de los primates hasta el hombre moderno en un recorrido condensado de ocho millones de años.

Figura 253. Fotogramas de escenas dramatizadas de L'Odyssée de l'espèce (2003)

La obra cuenta con el asesoramiento científico de Juan Luis Arsuaga, Anne-Marie Bacon, Michael Bisson, José Miguel Carretero, Nuria García, Ana García, Ignacio Martínez, Sandrine Prat y Francis Thackery, además del asesoramiento principal del científico y paleontólogo Yves Coppens, co-descubridor del fósil de australopithecus que se conoce como Lucy y que se representa en el documental a través de una recreación CGI.

Figura 254. Fotograma con la representación de 'Lucy', L'Odyssée de l'espèce, (2003)

El documental retrata esta evolución a través de grabaciones con actores reales en localizaciones de Atapuerca, Burgos, China, Israel y Sudáfrica, en combinación con recreaciones realizadas por animación CGI que fueron integradas en imágenes de localizaciones reales. En *L'Odyssée de l'espèce* destaca la combinación de imagen real y animación consiguiendo un único

nivel de veracidad y representación; ambos tipos de recreación son supervisados y construidos a partir de los criterios científicos del equipo internacional de expertos. *L'Odyssée de l'espèce* tiene dos secuelas; *Homo sapiens* dirigida por Jacques Malaterre y Chip Proser (2005), sobre la especie humana *homo sapiens* a través de sus características como la creación cultural o sus diferentes tipos de piel; *Le Sacre de L'homme* dirigido por Jacques Malaterre (2007), sobre los hitos conseguidos por la humanidad en el Neolítico, como la ganadería o la agricultura, planteando un recorrido por las primeras civilizaciones del hombre.

7.9.3 *Into the Universe with Stephen Hawking*, M. y N. Williams e I. Riddick

En 2010 se estrena *Into the Universe with Stephen Hawking* dirigido por Martin Williams, Nathan Williams e Iain Riddick, producida por Darlow Smithson Productions y Discovery Channel es una miniseries de TV de tres episodios con una duración total de 240 minutos.

Figura 255. Fotograma de Into the Universe with Stephen Hawking, (2010)

La serie cuenta con tres temáticas abordadas en cada episodio; *Aliens, Time Travel y The Story of everything*, basándose en las teorías de Stephen Hawking a través de entrevistas y narraciones de Hawking y recreaciones con actores; Benedict Cumberbatch es la voz de Hawking interpreta a Hawking en los tres episodios, mientras que otros dos actores intervienen en un episodio de la serie; Melissa Ricci como Laura Jesson y Christopher Goh como científico.

El documental cuenta una gran producción de animación CGI – 3d que ilustra las teorías de Hawking con un tono veraz, sustentado en las conjeturas del científico.

Figura 256. Fotogramas de Animación CGI, Into the Universe with Stephen Hawking (2010)

La narración visual sigue los planteamientos que se vieron en *Walking with Dinosaurs* en cuanto al tratamiento como documental clásico en estas secuencias, planteando las posibilidades de vida extraterrestre, cómo se realizarían los viajes en el tiempo o el repaso a la historia universal. Destacan las animaciones que recrean los fenómenos estelares además del propio universo, a través de una animación CGI que representa de forma impecable los cuerpos astrales. Los recursos narrativos establecen licencias y efectos visuales para agilizar cada uno de los episodios, a menudo fundiendo las animaciones con las filmaciones de Stephen Hawking en una biblioteca, la escena central de toda la serie en la Hawking realiza la narración de cada episodio.

7.9.4 Apuntes sobre la producción documental de animación en la CARM

Uno de los objetivos prioritarios de la Agenda Digital Europea 2020 es la recuperación y difusión del Patrimonio y la Cultura que en la Región de Murcia encuentra canalización a través de las acciones de la Fundación Integra, que promueve diversas acciones culturas que contribuyen a la digitalización y creación de nuevos contenidos culturales de la Región en ámbito multimedia.

Desde el portal cultural Región de Murcia Digital, que difunde sus contenidos a través del portal www.regmurcia.com; el *Proyecto Carmesí*, para la digitalización de documentos antiguos custodiados en los archivos de la Región de Murcia; y las *Reconstrucciones virtuales-Documentales*, que mediante animación digital y contenidos digitales promueven el patrimonio histórico de la región.

Figura 257. Fotograma del puerto en Carthago Nova, el esplendor de una era (2011)

En el ámbito de las *reconstrucciones virtuales y documentales* encuentran también ejemplos de documentales de animación, realizados mayoritariamente en animación CGI y apoyos puntuales en animación cut-out o infografías animadas, que retratar y recrean acontecimientos localizados geográfica y temporalmente en la región.

Figura 258. Fotogramas con representaciones antropomorfas en Carthago Nova, el esplendor de una era (2011)

El documental de animación que más repercusión y proyección ha tenido es *Carthago Nova, el esplendor de una era*[168] que es nominado a los premios Goya en la categoría como Mejor Película de Animación en su edición de 2012, y se presenta en los festivales de cine de Málaga, Animabasauri y MUES.

El documental de animación recrea la ciudad de Carthago Nova en el siglo I a.C. y la topología de su entorno, a través de los restos arqueológicos de la cuidad y asesoramiento científico. Los personajes que aparecen recrean las vestimentas y ambientación que se cree como probable en una de las ciudades más importantes de Hispania.

Figura 259. Fotogramas de La Vera Cruz de Caravaca. Historia de una Devoción (2011)

[168] *Carthago Nova, el esplendor de una era* puede verse en: https://youtu.be/KmZ6HegULhk

Destaca el documental *La Vera Cruz de Caravaca. Historia de una Devoción* (2011) que retrata los peregrinajes a la Vera Cruz que durante siglos se realizan a Caravaca.

El documental de animación CGI combina una secuencia introductoria de imagen real, una secuencia en cut-out digital con una estética que imita las vidrieras de iglesia para introducir las peregrinaciones; la animación CGI es la técnica que compone el resto del documental, aunque destaca las reproducciones fotográficas de pinturas históricas y las infografías 3D en pergaminos con indicaciones geográficas.

Figura 260. Fotogramas de la secuencia cut-out en La Vera Cruz de Caravaca (2011)

Figura 261. Fotogramas con infografías en La Vera Cruz de Caravaca. Historia de una Devoción.

Si bien los documentales sobre *Carthago Nova* y *La Vera Cruz de Caravaca* introduce tramas de ficción para desarrollar los hábitos y las escenas que representan el modo de vida los lugares y épocas que tratan, existe el caso de otro documental producido por la Fundación Integra en el que la trama dramática tiene un papel fundamental en el planteamiento narrativo que introduce la ambientación.

Figura 262. Fotogramas del museo de ciencias en Murcia en 2032, tiempo y espacio fílmicos de partida del relato en La Cueva Negra (2012)

La animación plantea un mundo futuro cercano; en Murcia en 2032 los museos realizan inmersiones virtuales, pero por accidente la simulación se convierte en un viaje en el tiempo. La recreación CGI del entorno prehistórico de La Cueva Negra se construye a través del asesoramiento científico y restos arqueológicos –en colaboración con el área de Antropología Física del Departamento de Zoología y Antropología Física de la Universidad de Murcia liderado por el Dr. Michael J. Walker.

Figura 263. Fotogramas de la simulación prehistórica en La Cueva Negra (2012)

El documental *La Cueva Negra* (2012) se encuentra a medio camino entre el *documental de animación* y el *docuficción*, ya que aunque plantea una recreación histórica basada en evidencias no reconstruye hechos reales; los dos protagonistas de la obra viajan en el tiempo desde un tiempo futuro para vivir una aventura de acuerdo a las costumbres de los pre-neandertales residentes de la Cueva Negra y el área del Estrecho del río Quípar, por lo que se encuentra más cercano al concepto de docuficción: "*un modo representativo que supera barreras mediáticas y de género en el que se entrecruzan elementos, técnicas y estrategias documentales y ficcionales*" (Martínez Rubio, 2012)

7.10 Influencia del hiperrealismo en el cine de ficción

La evolución del cine de animación en términos de realismo y verosimilud encuentra un hito fundamental en las tecnologías digitales, principalmente con las técnicas CGI, de dibujo directo y vectoriales, que suponen un salto técnico que supera con mucho el desarrollo de las técnicas tradicionales fundamentadas en la intervención artística directa desde el nacimiento del cine de animación hasta la aparición de la tecnología digital, ya fuera dibujando animación limitada, fotografiando objetos para animarlos o interviniendo sobre sobre la película.

El avance técnico y artístico desde los primeros modelos poligonalmente simples, con una gama de colores reducida, iluminación básica y un uso de texturas caracterizado por superficies aparentemente plastificadas, queda patente si tomamos los ejemplos de *La Bella y la Bestia* (1991) y la primera escena en 3D de Disney –en la escena del baile con el que cierra la película, el fondo del castillo está modelado y renderizado con esta tecnología- o *Toy Story* (1995), primera película íntegramente de animación 3D de Pixar, que años más tarde asimilaría Disney, en comparación con las películas *Home: hogar dulce hogar* dirigida por Tim Johnson (2015) y producida por Dreamworks Animation o *Inside Out* dirigida por Pete Docter y Ronaldo Del Carmen (2015) producida por Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, obras en las que el enriquecimiento y posibilidades artísticas de color, textura e iluminación se han expandido haciendo posible la expresión artísticas mediante estilización o hiperrealismo.

La cota técnica alcanzada permite generar realidades virtuales a través de animación digital con un mayor detalle y riqueza de lo que se puede encontrar en el mundo que nos rodea, aludida con la denominación de estilo hiperrealista, lo que a su vez ha generado una influencia en la construcción narrativa que se había mantenido alejada del realismo o la verosimilitud.

La animación de ficción reflexiona sobre la realidad y la identidad, preguntándose qué es lo real en relación a lo digital, sobre la vida biológica y artificial a través de obras como *Ghost in the Shell* (1995) y *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) de Mamoru Oshii o la relación entre realidad, percepción y drogas en *A Scanner Darkly* de Richard Linklater (2006), mientras que otros films reflexionan sobre la realidad, el tiempo y los límites de la vida como ciclo; *Mind Games* de Masaaki Yuasa (2004) o *Colorful* de Keiichi Hara (2010).

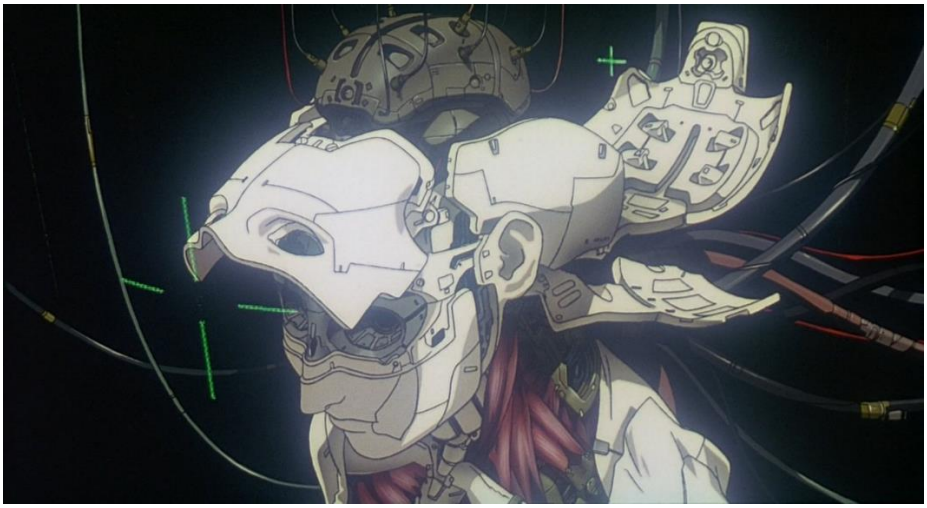


Figura 264. Fotograma de Ghost in the Shell, Mamoru Oshii (1995)

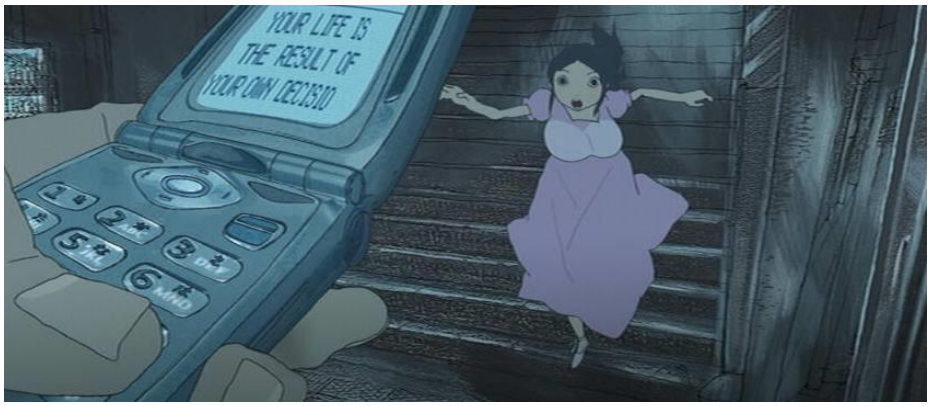


Figura 265. Fotograma de Mind Game, Masaaki Yuasa (2004)

Con la salvedad de la obra de Masaaki Yuasa de un marcado estilo experimental, el resto de las films de animación citados sirven como ejemplo de unión de dos conceptos muy distintos; hiperrealismo técnico en la representación de los mundos y reacciones físicas unido a la hiperfantasía de las narraciones que pueblan esos mundos hiperrealistas, rasgo que García López (2013) plantea como un elemento característico de la base que define a la *cultura visual digital*[169].

[169] *Cultura Visual Digital* es un concepto planteado y desarrollado por Andrew Darley (2003) en el que se evidencia el cambio de tendencia actual en la producción audiovisual acentuando la imagen y las sensaciones en detrimento de la historia, la representación y el significado y la interpretación. Darley plantea que los nuevos géneros visuales –comprendidos como parte de la cultura de masas- producen nuevos tipos de espectadores.

En él, la sustitución de cuerpos y objetos reales por síntesis y representaciones constituye la base de la simulación hiperrealista gracias al avance técnico en la cultura del entretenimiento y no sólo en el género de animación, pues recientemente se encuentran casos de cine de ficción hiperrealista e hiperfantásico que se cuestiona sobre lo real y lo simulado en películas como *The Matrix* de Andy y Larry Wachowski (1999), *Nivel 13* de Josef Rusnak (1999) o *Inception* de Christopher Nolan (2010); también la tecnología posibilita entorno de hiperrealismo científico que reflexionan sobre la exploración espacial con *Gravity* de Alfonso Cuarón (2013) o *Interstellar* de Christopher Nolan (2014); e incluso el hiperrealismo tecnológico posibilita reflexiones sobre los límites y las posibilidades de las tecnologías de inteligencia artificial a través de *Ex Machina* de Alex Garland (2015) o *Chappie* de Neil Blomkamp (2015) e incluso de los límites de ésta y la propia conciencia humana, con *Transcendence* de Wally Pfister (2014).

Figura 266. Fotograma de Inception, Christopher Nolan (2010)

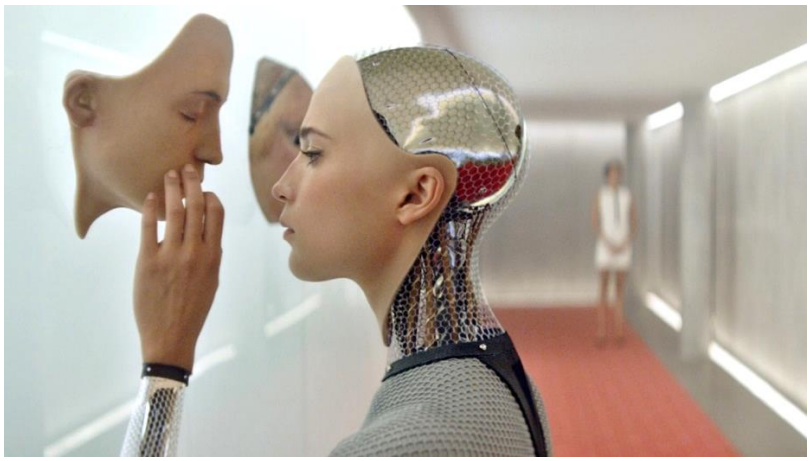


Figura 267. Fotograma de Ex Machina, Alex Garland (2015)

En el ámbito de la animación japonesa se han dado otros casos en los que el realismo y los hechos históricos componen obras muy cercanas a la propia Historia.

En ellos la narrativa se compone de una historia ficticia y las películas son consideradas como cine de ficción, cine de animación. Sin embargo no se encuentran tan lejos de la animación documental en cuestión de tratamiento histórico y recreación, parecen apoyarse en la historia para desarrollar historias que pudieron ser reales aportando momentos poéticos y dramáticos en la experiencia de sus personajes.

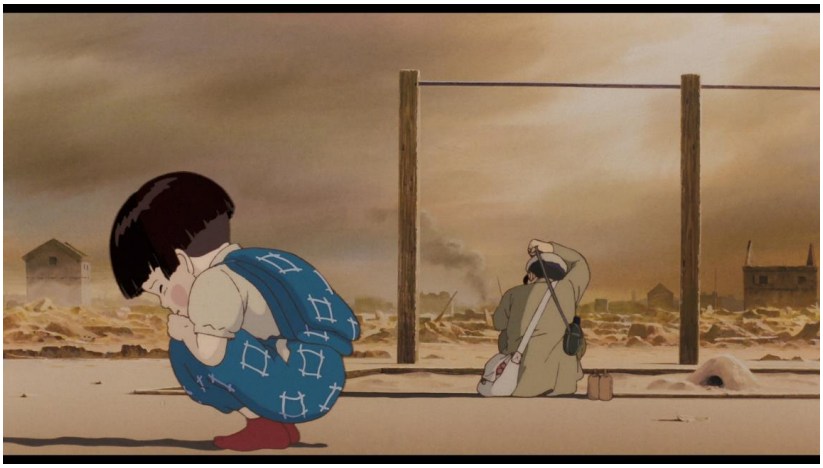


Figura 268. Fotograma de La tumba de las luciérnagas, Isao Takahata (1988)

Estas películas han encontrado un campo de exploración artística en la Segunda Guerra Mundial y en el papel que desarrolla Japón en ella. En 1988 *La tumba de las luciérnagas* de Isao Takahata se basa en la novela de Akiyuki Nosaka, una novela que mezcla autobiografía y ficción. En ella, el autor relata las vivencias que tuvo durante la guerra en convivencia con su hermana.

El sentido que tenía el fondo de la novela era utilizar palabras amables para suavizar lo ocurrido ya que intentaba enmendar todo lo que no hizo, según reconoció Nosaka. La historia de los dos hermanos Seita y Setsuko se ubica en Japón durante la Segunda Guerra Mundial, cuyo comienzo parte con el bombardeo del pueblo y su huida, tras estar un breve periodo de tiempo con unos familiares, acaban viviendo en el campo para ser más libres, lo que se convierte en su condena.

Curiosamente Takahata desarrolla la historia partiendo de una escena que sirve de punto de partida en el metro de la capital, con el cadáver de Seita en medio de la estación de metro y sin que nadie haga nada. Tampoco era el único chico en indigencia en la estación, al parecer algo común durante la guerra y posguerra.

Figura 265. Fotograma de Las Campanas de Nagasaki, Seiji Arihara (2005)

En la línea de la revisión histórica de hechos relacionados con la Segunda Guerra Mundial y la memoria colectiva japonesa a través de la ficcionalización parcial del relato de supervivientes, en 2005 se estrena *Nagasaki 1945. The Angelus Bells*, basado en el libro *Las Campanas de Nagasaki* de Takashi Nagai en el que describe vívidamente sus experiencias como superviviente de la bomba atómica de Nagasaki, lanzada en agosto de 1945.

En 2013 se estrena *El viento se levanta* de Hayao Miyazaki, que ficcionaliza parcialmente la vida de Jiro Horikoshi, un japonés que se convirtió en ingeniero para diseñar aviones ya que por su miopía no podía pilotar. Horikoshi viaja a Alemania y diseña para la Marina Imperial Japonesa el caza Zero, entre otros. La historia de Miyazaki recorre los acontecimientos reales que en los años 20 y 30 suceden en Japón, como el terremoto que destruye Kanto en 1923 o la gran depresión. A pesar de diseñar armas de guerra, Miyazaki compone un retrato de Horikoshi centrado en la belleza y el lirismo de volar, con varias referencias literarias; desde el leitmotiv de la película, la cita de Paul Valery *"¡El viento se levanta!¡Hay que intentar vivir!"* a las referencias a La Montaña Mágica de Thomas Mann.

En 2014 se estrena *La Isla de Giovanni*, de Mizuho Nishikubo, ambientada en el Japón vencido de la Segunda Guerra Mundial. A partir del relato biográfico de un superviviente, Nishikubo reconstruye los viajes y los sucesos para contar la historia ficticia de los hermanos Jun Pei y Tatsuo Senou y su amistad con Tanya, hija de un comandante ruso durante la ocupación soviética de la isla japonesa de Shikotan. La ocupación supuso primero una convivencia entre las

dos culturas, soviética y japonesa, muy distintas entre sí. Poco después los habitantes de la isla fueron deportados a territorio soviético en una aventura que finalizaría con su regreso a Japón muchos años después.

Figura 270. Fotogramas de La Isla de Giovanni, Mizuho Nishikubo (2014)

8. CINE DE ANIMACIÓN DOCUMENTAL

8. Cine de animación documental

8.1 Análisis técnico de cortometrajes

En 2001 Orly Yadin presenta una contribución para las conferencias *The Holocaust and the Moving Image* que se llevan a cabo en el Museo Imperial de la Guerra de Londres, publicándose un libro con el mismo título por la editorial Wallflower Press.

En relación a la exhibición de obras documentales relacionadas con la Segunda Guerra Mundial que se proyectarán en el Museo Imperal, presenta *Silence* codirigido con Sylvie Bringas, que es aceptado junto a otras películas y programas de televisión, aunque en el programa se presenta de forma diferente al resto.

Silence no contiene imágenes de archivo del Holocausto, no hay entrevistas con los supervivientes, no hay opiniones de expertos o investigadores ni filmaciones actuales de las localizaciones en las que sucedieron los hechos, y sin embargo Yadin afirma que su cortometraje de animación es un documental y una historia real (Yadin, 2003), ya que entiende que todas las formas de documental son representaciones de realidad y en ese sentido, la animación no es diferente a otras estilos cinematográficos.

Silence presenta los testimonios en primera persona de Tana Ross, nacida en Berlín en 1940 y enviada al campo de Theresienstadt siendo una niña. Su madre muere en Auschwitz pero Tana no conoce los detalles hasta varios años más tarde, tras pasar su infancia y adolescencia en silencio, sin respuestas, abandona Suecia para empezar una nueva vida en Estados Unidos. Allí sus familiares suecos le envían las cartas que su madre enviaba desde Berlín.

La historia de Tana se llena de silencios, a veces autoimpuestos, otros infringidos, de ahí el título de la obra según afirma Yadin (2003). La dificultad de producir una película documental en el sentido convencional era extremadamente difícil ante la falta de filmaciones. Nada aparte del par de fotografías y tres cartas que Tara Ross conservaba, que además tampoco tiene documentación fotográfica de su infancia. La búsqueda de materiales de archivo que referencien el campo de Theresienstadt sólo da como resultado un film de propaganda nazi, sin metraje sobre prisioneros o el propio holocausto.

Figura 271. Fotograma de Silence, Orly Yadin y Sylvie Bringas (1998)

Yadin continúa con el proyecto ante los deseos de Tana de contar su historia y acabar con el silencio, pero sin exhibirse delante de una cámara. El contacto entre Yadin y Sylvie Bringas de Halo Productions es fundamental ya que la productora tiene experiencia creando películas de animación basadas en hechos reales o 'asuntos' personales. Yadin reflexiona en su texto sobre la compatibilidad de la animación y el documental a través de cuatro principios:

1. *La animación puede ser la forma más honesta de cine documental*. La fotografía y la grabación de películas no es un registro transparente de la vida o de un momento histórico, sino que es la interpretación del director de ese momento mediante iluminación, encuadre, dramatizaciones o el propio montaje de secuencias que crean el significado de la obra. En cambio en la animación la interpretación es evidente y directa, el cineasta es honesto sobre su rol en la obra y en su intervención con el tema; si finalmente la película de animación se percibe como verdad, es porque creemos que la intención era cierta. En animación lo que ves no es una grabación fotográfica, aunque no deja de ser una representación de realidad.

2. *La animación explota menos sus temas y a sus protagonistas*. La ventaja del uso de animación sobre una persona viva, en mayor medida si habla de su pasado), es que no hay peligro de caer en registros incómodos o vouyeristas. Frecuentemente las películas penetran en las historias personales, en temas sensibles, y es fácil que el interés en el tema y en todo lo concerniente a los episodios reales se extienda de forma mórbida o vouyerista hacia el protagonista. Por ello elegir la animación como técnica es un gesto de respeto que el cineasta toma para con los protagonistas, en

oposición a las limitaciones y métodos del documental tradicional para que los supervivientes u otras personas revelen sus experiencias.

3. *La animación puede llevar al espectador a lugares inalcanzables por la fotografía convencional*. La animación puede mostrar un pasado no filmado y entrar en las profundidades de las emociones humanas. La mejor forma de representar la experiencia de un niño en un campo de concentrado recordada cincuenta años después es creando el mundo del niño a través de imágenes animadas, no una entrevista a una anciana o filmaciones simbólicas de luz y oscuridad. En el caso de Silence no querían utilizar imágenes de los campos como cliché, se buscaba cuestionar el rol que sus familiares suecos habían jugado a través de las emociones de Tana, mostrar el racismo inherente en Suecia que no se expresaba de forma directa, que siempre estaba presente entre la chica de pelo corto y oscuro y sus compañeros de clase de pelo rubio. Yadin y Bringas tratan de construir imágenes que reflejen las experiencias y sentimientos de Tana con el suficiente margen para que el público ponga su propia interpretación y experiencia en la película.

4. *Finalmente, los personajes animados parecen más reales que los actores*. Una vez comienza a desenvolverse el medio animado, realista o no, se acepta que se entra en un mundo animado en el que la incredulidad deja paso a la verosimilud. En los documentales dramatizados casi nunca se logra esto, estando muy presente la relación entre lo real y lo representado a través de personas que están ahí imaginándose como otras personas que nunca vieron.

Para Silence Yadin y Bringas utilizan extractos del poema que escriben y componen Tana Ross y Noa Ain en 1995 en Estocolmo. Aunque bello, era demasiado largo para que funcionara palabra por palabra como pista sonora del cortometraje, teniendo además en cuenta que Channel 4 financia una película de once minutos de duración. Ambos directores desglosan el poema y seleccionan los pasajes emotivos que mejor pueden funcionar con imágenes, y deciden dividir la obra en dos escenarios distintos con dos animadores y estéticas diferentes; Theresienstadt con Ruth Lingford y la estética de blanco y negro con cut-out, y Estocolmo, animado por Tim Webb mediante color. La obra tiene reminiscencias de Käthe Kollwithz en la imaginería del campo alemán y los trabajos de Charlotte Salomon en la parte sueca, que una joven artista judía que desarrolló un diario visual en su libro de clases de Berlin.

Silence se ha proyectado en festivales de cine, escuelas, en televisión y en museos. Yadin llega a la conclusión de que la documentación histórica no depende tanto del medio que se use –imágenes de archivo, reconstrucciones dramáticas o animación- para establecer los hechos, sino

que tiene éxito cuando se lleva al espectador al corazón del momento histórico a través de una visión clara de lo que está tratando de decir.

Resulta interesante la equiparación de la animación como una forma tan válida como la filmación como forma de representación honesta de la realidad, además de sus posibilidades en la investigación y comunicación de vivencias y hechos de modos que muy difícilmente pueden llevarse a cabo con filmaciones únicamente.

Queda patente el cuestionabilidad de los testimonios históricos filmados a través de películas y fotografías mediante del abuso de la imagen para construir realidades, hecho frecuente en los conflictos militares, cuyos productos audiovisuales portan la bandera del documento para mostrar una realidad manipulada, una verdad producida, inducida o extendida acorde al régimen en el poder, como afirma Minh-Ha (1990).

En esta línea se han producido obras de animación que reivindican su valor documental, en algunos casos para ofrecer un discurso alternativo al de los gobiernos en el poder y en otros casos incluso como resistencia y reivindicación.

Desde la versión de la matanza de Sabra y Chatila de Ari Folman en *Waltz with Bashir* a la reconstrucción de los hechos que vivió *Claudiu Crulic* en *Crulic: the path to beyond* de Anca Damian, pasando por el repaso biográfico a través de la memoria de Paul Fierlinger en *Drawn from Memory* o Marjane Satrapi en *Persepolis*.

La animación también permite ofrecer relatos que la historia olvida o ignora, como la figura del pionero de la agricultura transgénica de Iowa en *Hybrid* de Monteith McCollum, los desaparecidos en las dictaduras argentinas en *Los Rubios* de Albertina Carri o *Cuarenta Balas: el caso Fisher-Bufano* de Ernesto Gut y Dionisio Cardozo, o el recuerdo de los que se tuvieron que ocultar para sobrevivir, como ocurre en la obra de Manuel H. Martín *30 años de oscuridad*.

Pero también hay animación documental reivindicativa que denuncian crímenes contra la humanidad, como son los casos de *Camp 14 Total Zone Control* de Marc Wiese, con el relato directo de un superviviente de los campos de trabajo de Corea del norte y dos ex guardias, o la reivindicación de la falta de documentos históricos de Rithy Panh hacia todo lo que cuestionara la revolución que lideró Pol Pot en Camboya, en su film *The Missing Picture*.

La animación ha dejado de ser un mero vehículo para la fantasía y se ha erigido como una herramienta de representación válida, de madurez artística, capaz de valerse de una variedad inmensa de técnicas para representar cualquier relato y expresar la subjetividad. Desde los esbozos infantiles de *Los hijos del Ayllu* de Natalia Pérez y Mario Torrecillas, a los dibujos de personas

autistas en *A is for Autism* de Tim Webb. Desde la pintura sobre vidrio en el relato de un niño superviviente de la Guerra de los Balcanes en *A Conversation with Haris* de Sheila Sofian, al dibujo vibrante del retrato biográfico de *Kiki of Montparnasse* de Amelie Harrault, o al testimonio de la pareja de un terrorista en *Tussilago* de Jonas Odell. Desde el retrato del cineasta Claude Jutra en la obra de Marie Joseé Saint Pierre, *Jutra*, a conversaciones de ancianos sobre la sexualidad en *Backseat Bingo* de Luz Blazer, o las confesiones sobre la iniciación sexual en *Never like the first time!* de Jonas Odell.

La desmitificación de la veracidad de la imagen fotográfica o de la filmación da cabida a multitud de técnicas creativas. Dziga Vertov afirma en *Kino-Pravda* y *Camera-Truth* (Minh-Ha, 1990) que el documental satisface la necesidad de información de la gente; una reacción al monopolio que el cine de ficción establece a través de una identificación del cine como forma de entretenimiento.

Minh-Ha apunta que el cine documental se redefine como herramienta de adoctrinamiento social por su potencial para informar y formar, para observar y seleccionar la forma en sí. El cine se entiende como la apertura en la pantalla al mundo real, logrando una intimidad con el conocimiento que quedaba muy lejos de la mecánica de la industria y la interpretación de los actores.

El documental tiene su razón de ser en la estrategia de la función social del cine, acercándose a las personas reales y al mundo real. El valor del cine documental proviene del éxito de la representación de lo real, sin interferencias ni intermediarios en relación a la industria y a los actores, que crean imitaciones o fantasías.

El escenario en el cine documental se erige en la vida misma, un relato del que no se podían sacar nuevas tomas, con historias de gran alcance. La intencionalidad subyacente en el cine documental sigue teniendo validez, pero a menudo se ha encontrado con fórmulas narrativas y herramientas fílmicas que han cuestionado su definición decimonónica, centrándose a menudo en definir un género que contenía todo lo no ficticio.

La visión histórica del cine ha trasladado un discurso conservador con unas delimitaciones de géneros que actualmente están superadas. Las producciones de cine de animación citadas bien pueden inscribirse en las exigencias de representación y compromiso con la referencia pro fílmica que daban carácter al cine documental según Flaherty o Grierson.

Para Flaherty una característica muy importante de la realización artística del cine documental residía en la necesidad de conocimiento exhaustivo del referente por parte del cineasta para poder otorgarle a su film una coherencia entre descriptiva y dramática.

Por otra parte Grierson concibe el documental como el tratamiento creativo de la realidad, con un cineasta sensible a la descripción, el ritmo del referente o realidad a representar, pero también abierto a los comentarios y diálogos en su obra.

El documentalista Chris Marker creía que el cine documental nunca podría ser totalmente objetivo, por muchos medios tecnológicos que se superpongan en la creación fílmica porque siempre hay una interpretación, una representación.

El cine como arte no ha dejado de evolucionar como las demás artes tal y como prueban las obras citadas, y lo que antes se reducía a materiales de no ficción para definir la categoría documental ahora los códigos de representación del documental, como el uso de la animación, responde a necesidades y criterios estéticos que dependen de la implicación del cineasta en la obra e incluso en el testimonio, definiendo el carácter de cómo se va a representar éste.

A la investigación que temática y técnica que acompañaba la elaboración del documental tradicional, ahora se añade las investigaciones plásticas y comunicativas, en comunión estrecha con el testimonio personal.

Surge de nuevo el conflicto si se trata de definir el nuevo fenómeno de animación. Puede entenderse como una evolución del cine documental tradicional, adaptado a los nuevos medios. En este caso la denominación más correcta se compondría como *cine documental de animación*, atendiendo a que el cine documental mantiene sus códigos tradicionales, sus tratamientos de referente y realidades, tal y cómo establece Nicholls, pero sumando una nueva técnica que permite la representación de realidades a las que antes, por limitaciones técnicas, no se tenía acceso.

De este modo se puede recrear un determinado entorno o realidad a partir de los datos científicos y evidencias históricas para filmarla. En esta categoría entrarían los ya citados casos de *Walking with Dinosaurs* de Tim Haines y Jasper James, *L'Odyseé de l'espèce* de Jacques Malaterre y Javier G. Salanova o *Into the Universe with Stephen Hawking* de Martin y Nathan Williams e Ian Riddick entre otros documentales, con técnicas de animación supeditadas al realismo y la verosimilitud, a partir de datos técnicos objetivos.

Esta vinculación del *documental de animación* con la objetividad supone una denominación no se ajusta a la subjetividad de *Waltz with Bashir, Persepolis, A is for Autism, Never like the first time!* o *Pequeñas voces*.

En estas obras es la subjetividad la que prima, la que caracteriza la representación y configura del documento en defensa del testimonio personal. La animación en estos casos adopta valores representativos como testimonio, por lo que el componente de testimonio se construye a través del relato y el testimonio, la animación crea el documento: *documental* en este caso funciona como un adjetivo, otorgando ciertas capacidades que se pueden aplicar a las obras que esta tesis defiende como *animación documental*, proveniente de la denominación anglosajona *documentary animation* que defienden autoras como Sofian o Honess Roe, y al que se le aplica también la denominación contraída de *animadoc*.

La subjetividad es representada como expresión animada, fiel a los sentimientos y emociones, pero también a los recuerdos y a la memoria de sus protagonistas, consciente de las limitaciones del relato.

De este modo la *animación documental* construye realidades desde la ficción técnica, ya sea desde un discurso completa o parcialmente animado, con pasajes de *animación documental*; fragmentos animados que ilustran momentos recordados *–Drawn from Memory, Persepolis, 30 años de oscuridad-*, que retratan vidas *–Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir, In the Realms of the Unreal, El informe Toledo-* o autobiografías *–The Cutie and the Boxer, The Missing Picture, Camp 14 Total Control Zone-* reflexionan sobre la memoria y lo vivido *–Los Rubios, Waltz with Bashir, Ryan-*, muestran la convivencia y el concepto del mundo de una minoría *–María y yo, A is for Autism, The Even More Fun Trip, Faith and Patience, Moonbird, Camouflage-* recuperan pasajes de la historia para que sean contados desde perspectivas personales *–The Wanted 18, The Green Wave, Truth Has Fallen, The Kid Stays in the Picture, War Story, Silence-* o narran conflictos traumáticos a nivel personal *–Repetition Compulsion, Survivors, Abductees*.

Para ahondar en las características y propiedades de estas animaciones documentales se va a proceder a analizar cada uno de los films propuestos a continuación a través de fichas técnicas que recopilarán sus datos técnicos. De forma complementaria se va a proceder a extraer las referencias de tiempo y espacio fílmico para recoger también los elementos profílmicos que definen cada producción. :

El siguiente listado para el análisis de obras no debe entenderse como una propuesta definitiva y concluyente sobre la naturaleza del cine de animación documental en cuanto a que el listado excluya o descarte las obras que no recoge.

La enumeración es una aproximación al género mediante una serie de obras que han sido citadas como animación documental y documental de animación por la bibliografía consultada y por los portales de bases de datos de obras cinematográficos como IMDb, Filmaffinity o TCM.

El listado inicial era más amplio; formado por obras que en esta tesis se han clasificado como precedentes y periferias del cine de animación documental así como obras comprendidas como documentales de animación (comprendidas en el capítulo 7). Una vez confirmadas las referencias a elementos profílmicos en cada una de las obras, se procede a elaboración de la siguiente lista para comprender mejor esta nueva forma de hacer animación y así poder seguir profundizando en ella.

La presente tesis es una aproximación a una muestra mínima de obras para extraer unos datos sobre este tipo de producciones, realizar un análisis técnico y morfológico del género partiendo de la base de que no es posible catalogar y analizar toda la producción realizada hasta la fecha.

A continuación se enumeran las obras agrupadas en formato por su duración. Por debajo de los 50 minutos generalmente se considera cortometraje, por encima de esa duración se considera largometraje. De este modo a continuación se ordenan 29 cortometrajes y 22 largometrajes para su análisis.

Cortometrajes:

War Story, Aarmand Animation (1989), *Faith & Patience*, Sheila M. Sofian (1991), *A is for Autism*, Tim Webb (1992), *Abductees*, Paul Vester (1995), *Repetition Compulsion*, Elli Lee (1997), *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997), *Silence*, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998), *Mouseholes*, Helen Hill (1999), *A conversation with Harris*, Sheila M. Sofian (2002), *Camouflage*, Jonathan Hodson (2002), *Backseat Bingo*, Luz Blazer (2003), *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004), *Ryan*, Chris Landreth (2004), *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004), *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005), *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint Pierre (2006), *Never Like The First Time*, Jonas Odell (2006), *Talking About Amy*, Yorico Murakami (2006), *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Diaz (2007), *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007), *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007), *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009), *Sapporo Proyect*, Marie-Joseé Saint Pierre (2010), *Tussilago*, Jonas Odell (2010), *Andersartig*, Dennis Stein-Schomburg (2011), *Los hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013), *Kiki of*

Montparnasse, Amelie Harrault (2013), *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014), *Blue Pelikan*, László Csáki (2014).

Largometrajes:

Drawn from Memory, Paul Fierlinger (1995), *Hybrid*, Monteith McCollum (2000), *The Kid Stays in the Picture*, Nanette Burstein y Brett Morgen (2002), *Los Rubios*, Albertina Carri (2003), *Proteus A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004), *In the Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004), *Chicago 10*, Brett Morgen (2007), *Persepolis*, Vicent Paronnaud y Marjane Satrapi (2007), *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008), *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009), *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010), *Pequeñas Voces*, Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carillo (2010), *The Green Wave*, Ali Samadi Ahadi (2011), *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín (2011), *Crulic, The Path to Beyond*, Anca Damian (2011), *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir*, I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir (2011), *Camp 14 Total Zone Control*, Marc Wiese (2012), *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013), *The Missing Picture*, Rithy Panh (2013), Truth Has Fallen, Sheila M. Sofian (2013), *The Wanted 18*, Paul Cowan y Amer Shomali (2014), *Cuarenta balas: el caso Fisher-Bufano*, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015)

8.1.1 War Story, Peter Lord (1989)

Figura 272. Fotogramas de la entrevista animada en War Story, Peter Lord (1989)

Título Original: War Story

Nacionalidad: Reino Unido

Idioma: Inglés

Duración: 5 min.

Año: 1989

Estreno: 27 Septiembre 1989

Género: Animación / Bélico / Biográfico / Claymation / Cortometraje

Dirección: Peter Lord, Janet Sanger (asistente de dirección)

Guión: Peter Lord

Productores: Melanie Cole, Alan Gardner y Sara Mullock

Dirección de Arte: Janet Sanger

Dirección de Animación: Peter Lord

Dpto. Animación: Peter Lord (animador), Nick Park (animador), Janet Sanger (animadora), Elisabeth Hadley (modeladora), Roger Jones (modelador) y Debbie Smith (modeladora)

Técnica/s: Claymation / Stop motion.

Dirección de fotografía: Andy Maccormack, David Sproxton y Tustin Oliver

Música: -

Montaje: Helen Garrard

Sonido: Aad Wirtz (doblaje)

Fotografía: Color (35mm)

Intérpretes: Bill Perry (entrevistado), Peter Lawrence (entrevistador)

Producción: Aardman Animations / Channel Four Films

Premios: Nominación Best Animated Film (BAFTA Film Award, 1990)

Ganador Best Animation, Craft Price (Ottawa International Animation Festival, 1990)

Ganador Best Film Under 10 Minutes, OIAF Award (Ottawa International Animation Festival, 1990)

Tema: Biografía, Memoria y Recuerdos

Sinopsis: Con la base sonora de una entrevista real, este cortometraje de Aardman presenta retazos de memoria de Bill Perry, trabajador de una fábrica durante la Segunda Guerra Mundial, desde su juventud en Bristol en una casa que se caía a pedazos, el miedo a las bombas, su trabajo… recuerdos de un anciano teñidos de nostalgia.

Tiempo fílmico: A partir de una entrevista en 1989, Perry recuerda sus vivencias durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945)

Figura 273. Fotogramas de espacios fílmicos en War Story, Peter Lord (1989)

Espacio fílmico: La entrevista se desarrolla en una habitación debidamente iluminada para la entrevista en la localidad de Bristol. En las anécdota aparece esa misma casa y otras localizaciones contenidas en la narración; el hangar donde infla el neumático de un avión, el vagón de un tren, la fachada de una casa de ladrillo visto, el portal de su casa; una puerta verde con el número 16, el hall pintado de amarillo, el salón comedor, el baño, su dormitorio, su cama, etc.

Figura 274. Fotogramas sobre recuerdos en War Story, Peter Lord (1989)

Elementos profílmicos: El relato autobiográfico de Bill Perry describe su juventud durante las Segunda Guerra Mundial en Bristol, Inglaterra; desde su trabajo, el cansancio que arrastraba cada día, la compañía de sus mascotas, las comidas, las ropas, las costumbres, las comidas y el miedo que caracterizaba esa época. En el cortometraje aparece la voz real de Perry acompañada de una representación en claymation tanto de la entrevista como de los recuerdos.

Figura 275. Fotogramas sobre la inestabilidad en War Story, Peter Lord (1989)

Observaciones: La narración real grabada a Perry recoge anécdotas que contienen una enumeración de acciones narradas e impresiones personales; si bien la voz expone para

componer el relato de acontecimiento, es la animación mediante claymation la que enriquece y compone los detalles. A través de la representación de los hechos traslada un ritmo y unos tiempos que se corresponden al ritmo constante y carácter tranquilo del relato de Perry.

Figura 276. Fotograma sobre el miedo en War Story, Peter Lord (1989)

War Story pertenece a una serie de cinco capítulos que Aarmand Animations produce para Channel 4. La serie titulada *Lip Synch*[170] se basada en un formato que combinaba el registro sonoro de entrevistas reales y la animación en dos aspectos; sustituyendo la imagen de la entrevista 'real' y representando los pasajes o anécdotas que

[170] *Lip Sync* es también el término anglosajón que alude a la sincronización de movimientos en los labios de los personajes animados para adaptarse a un doblaje o voz grabada con antelación.

evoca el discurso. La serie se completa con *Creature Comforts*, Nick Park (1989) en la que los animales son entrevistados a propósito de su situación en el zoo; *Going Equipped*, de Peter Lord (1990); *Ident*, Richard Starzak (1990), que reflexiona sobre la forma de ser la identidad del ser humano y *Next,* Barry Purves (1990), en la que William Shakespeare interpreta escenas de sus obras a modo de audición teatreal.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0098620/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film842088.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/519933/War-Story/

Crítica: -

8.1.2 *Going Equiped,* Peter Lord (1990)

Figura 277. Fotograma de Going Equiped, Peter Lord (1990)

Título Original: Going Equiped
Nacionalidad: Reino Unido
Idioma: Inglés
Duración: 5 min.
Año: 1990
Estreno: 29 Noviembre 1990
Género: Animación / Biográfico / Claymation / Cortometraje
Dirección: Peter Lord
Guión: Peter Lord
Productores: Sara Mullock, William Ennals (diseño de producción)
Dirección de Arte: -
Dpto. de Arte: Nigel Cornford, Jeff Newitt, John Parsons y Cliff Thorne.
Dirección de Animación: Peter Lord
Dpto. Animación: Peter Lord (animador)
Técnica/s: Claymation / Stop motion.
Dirección de fotografía: Fred Reed, Dave Alex Riddett, Susannah Shaw y David Sproxton.
Música: -
Montaje: William Ennals

Sonido: Mike Ganley (grabación), Add Wirtz (mezcla)

Fotografía: Color (35mm)

Intérpretes: Derek Robinson (voz, entrevistador), Anónimo (voz, joven delincuente)

Producción: Aardman Animations / Channel Four Films

Premios: -

Tema: Biografía, Memoria y Recuerdos

Sinopsis: Un joven ladrón es entrevistado y habla sobre su vida, cómo llegó a prisión y cómo pasa el tiempo.

Tiempo Fílmico: No hay referencias temporales explícitas más allá de que la entrevista se realiza una noche y hay referencias al pasado del protagonista sin detalles ni fechas.

Espacio Fílmico: No hay referencias concretas a las localizaciones, ni detalles del lugar en el que se desarrolla la entrevista –una casa vacía de todo tipo de decoración-, con varios pasajes a la casa de su familia y a la prisión.

Factores profílmicos: El relato de joven ladrón es una entrevista real llevada a cabo por el escritor e investigador Derek Robinson sobre el pasado y presente del ladrón; desde su infancia en una familia numerosa muy pobre a su carrera criminal –que comienza a los siete años- y sus condenas en prisión por robo, agresión y posesión de armas.

Figura 278. Fotogramas de representación de los espacios profílmicos aludidos en la entrevista en Going Equiped, Peter Lord (1990)

Observaciones: La narración grabada por Robinson recoge anécdotas que contienen muy pocos detalles de los acontecimientos ya que está centrada en cómo piensa o se siente el entrevistado narradas e impresiones personales; resulta interesante el retrato físico del protagonista a través de la representación mediante claymation, que reproduce movimientos y gestos que dotan al relato de un realismo y dramatismo pocas veces visto en la producción animada de Aardman Animations.

Going Equiped pertenece a una serie de cinco capítulos que Aardman Animations produce para Channel 4. La serie titulada *Lip Synch*[171] se basada en un formato que combinaba el registro sonoro de entrevistas reales y la animación en dos aspectos; sustituyendo la imagen de la entrevista 'real' y representando los pasajes o anécdotas que evoca el discurso. La serie se completa con *Creature Comforts*, Nick Park (1989) en la que los animales son entrevistados a propósito de su situación en el zoo; *War Story,* de Peter Lord (1989); *Ident*, Richard Starzak (1990), que reflexiona sobre la forma de ser la identidad del ser humano y *Next,* Barry Purves (1990), en la que William Shakespeare interpreta escenas de sus obras a modo de audición teatreal.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0093099/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/519002/Going-Equipped/

Crítica: -

Figura 279. Fotogramas de la actuación del protagonista en Going Equiped, Peter Lord (1990)

[171] *Lip Sync* es también el término anglosajón que alude a la sincronización de movimientos en los labios de los personajes animados para adaptarse a un doblaje o voz grabada con antelación.

4.2.3 *Faith & Patience,* Sheila M. Sofian (1991)

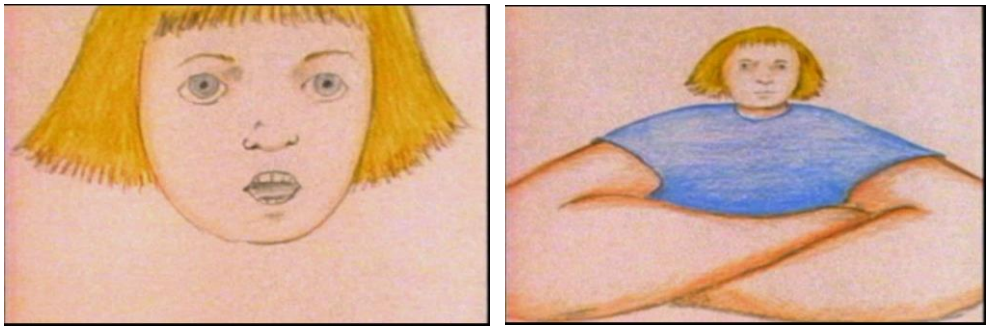


Figura 280. Fotogramas de Patience en Faith & Patience, Sheila M. Sofian (1991)

Título Original: Faith & Patience

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 6 min.

Año: 1991

Estreno: Junio de 1991

Género: Animación / Cortometraje

Dirección: Sheila M. Sofian

Guión: -

Productores: Sheila M. Sofian

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Sheila M. Sofian

Técnica/s: Dibujos animados fotograma a fotograma –rotoscopia- y xerografía.

Dirección de fotografía: Lowell Boston

Música: Maureen Spranza

Montaje: Sheila M. Sofian

Sonido: David Fain (grabación), Craig Smith (mezclas)

Fotografía: Color (Aspect 1.33:1, 16 mm.)

Intérpretes: Patience Pohjala (niña), Faith [Lynnette] Pohjala (bebé) y Sharon Pohjala Taylor (madre)

Producción: Experimental Animation Program at CalArts

Premios: Ganador, Juror's Commendation (Big Muddy Film Festival, Carbondale, 1993)

Ganador, Silver Juror's Choice Award (Charlotte Film and Video Festival, 1993)

Ganador, Outstanding Film Award (Slice of Life Film and Video Festival, 1992)

Ganador, Director's Choice Award (Annual Black Maria Film Festival, 1992)

Diplome D'Honneur (Festival de Film & des Realisateurs des Ecoles de Cinema, Nimes, 1992)

Certificate of Merit (Chicago International Film Festival, 1991)

Honorable Mention (Chicago International Children's Film Festival, 1991)

Tema: Comportamiento, Hermanas.

Sinopsis: Una conversación con una niña de cuatro años, Patience, sobre su nueva hermana, la recién nacida Faith Lynnette es la base de una investigación del mundo de las emociones en la infancia.

Figura 281. Fotogramas de Patience y 'baby robot' en Faith & Patience, Sheila M. Sofian (1991)

Tiempo fílmico: No hay evidencias temporales en la obra más allá del nacimiento de Faith, cuya fecha no aparece en la obra.

Espacio fílmico: Casa familiar Lynnette (gran parte del cortometraje se centra en la narración de Patience, aislada de entornos físicos salvo en la secuencia final)

Elementos profílmicos: La obra se basa en opiniones reales de la niña, grabadas y expuestas como voz en off, además de una animación basada en el aspecto, reacciones y movimientos realistas de la propia niña, mediante rotoscopia y dibujos animados, secuencia final construida a partir de xerografía.

Figura 282. Fotogramas de Patience cuidado a 'baby robot' en Faith & Patience (1991)

Observaciones: Se estima una recaudación de 2.000$

Ficha técnica completa IMDB:
http://www.imdb.com/title/tt0336203/?ref_=nm_flmg_dr_3

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

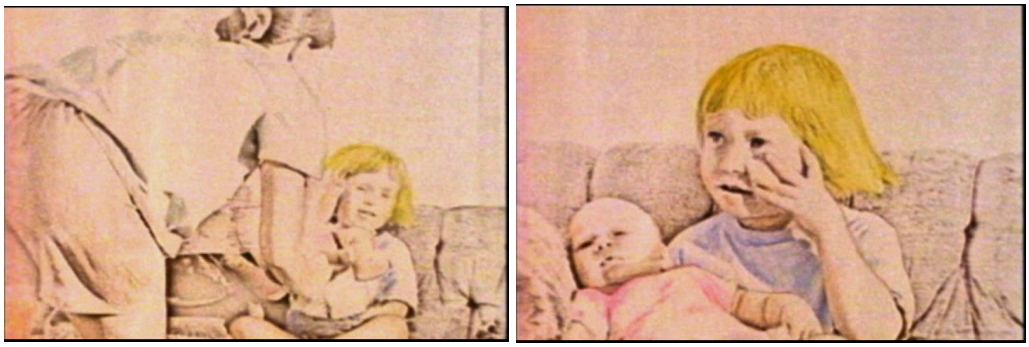


Figura 283. Fotogramas de secuencia xerografía en Faith & Patience, Sheila M. Sofian (1991)

4.2.4 *A is for Autism*, Tim Webb (1992)

Figura 284. Fotogramas de dibujo en directo en A is for Autism, Tim Webb (1992)

Título Original: A is for autism
Nacionalidad: Reino Unido
Idioma: Inglés
Duración: 11 min.
Año: 1992
Estreno: Octubre 1992 (Chicago International Film Festival)
Género: Animación / Drama / Autismo
Dirección: Tim Webb
Guión: Tim Webb
Productor: Dick Arnall
Dirección de Arte: -
Dirección de Animación: -
Dpto. Animación: Jayne Bevitt (color y rendering), Ron MacRae (animación), Daniel Sellers (animación), Sarah Strickett (color y rendering) e Ian Wells (color y rendering)
Técnica/s: Dibujos fotograma a fotograma.
Dirección de fotografía: Heather Reader (cámara), David Affleck-Green y Colin Hawkins (iluminadores)
Música: Alan Carter y Thomas Wickens
Montaje: Matthew Dennis
Sonido: -
Fotografía: Color (aspect 1.33:1)

Intérpretes: Matthew Beguley (voz), Sheila Beguley (voz), Temple Grandin (voz), Luke Hemstock (voz), Stewart Hogg (voz), Daniel Sellers (voz), Jean Stanley (madre) y Justin Sutton (voz)

Producción: Fine Take Productions y Channel 4 Television Corporation

Premios: Nominado, Best Short Animated Film (BAFTA Film Award, 1993)

Ganador, Best Short Film (Chicago International Film Festival, 1992)

Ganador, Best New British Animation (Edinburgh International Film Festival, 1992)

Ganador, OIAF Award Best Educational Production (Ottawa Internacional Animation Festival, 1992)

Ganador, Premio especial del Fondo Internacional para la Promoción de la Cultura.

Tema: Autismo

Figura 285. Fotogramas de colocación de dibujo en A is for Autism, Tim Webb (1992)

Sinopsis: *A is for Autism* es un retrato emocional del autismo compuesto a través de testimonios directos, desde las narraciones en off de pacientes a los dibujos de éstos.

Tiempo fílmico: No hay tiempo concreto; es un recorrido por testimonios que reflejan distintos modos de percepción planteando una generalidad.

Espacio fílmico: No hay un espacio concreto explícito. Los testimonios recogen detalles de imagen real –el niño dibujando al inicio, o el pomo de una puerta roja- en un recorrido por testimonios y diferentes entornos.

Elementos profílmicos: Las voces en off de la obra pertenecen a declaraciones de personas con autismo que hablan sobre el mundo, en relatos de percepción y contexto. Los dibujos han sido realizados por Nicky Braithwaite, Stephen Quinn, Daniel Sellers, Christine Taylor, Darren White, autistas con diferentes técnicas y estilos, y animados por profesionales para plasmar desde diferentes perspectivas la subjetividad del autismo.

Figura 286. Fotogramas de la representación animada del estado emocional de la protagonista del relato en A is for Autism, Tim Webb (1992)

Observaciones: Durante un año Tim Webb realiza una labor de documentación a través de entrevistas con especialistas sobre el autismo, previa a la producción de la obra. Con su experiencia en animación valora las opciones de animar los dibujos que las personas con autismo realizan. Hay que tener en cuenta que no existía ningún film sobre el autismo previo a la obra de Webb, y es la primera que conjuga testimonios directos de forma gráfica y sonora para construir una obra de la que son conscientes todos los participantes. La psiquiátra Elizabeth Newson es acreditada en la obra como consultora.

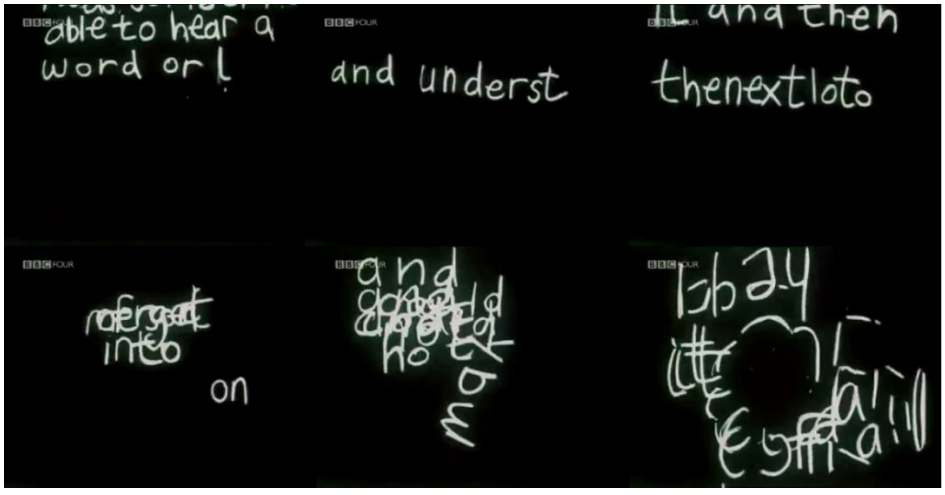


Figura 287. Fotogramas sobre pensamiento y agobio. A is for Autism, Tim Webb (1992)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0205719/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film523588.html

Ficha técnica completa TCM: -

Críticas:

"Una celebración de optimism por y para las personas autistas / A celebration of optimism for and by autistic people". Elizabeth Newson, Emeritus Professor of Developmental Psychology, University of Nottingham

"*Este cortometraje es atemporal. Ofrece ideas sorprendentes sobre cómo alguien con autismo procesa el mundo que les rodea / This short film is timeless. It offers astonishing insights into how someone with autism processes the world around them*" Cathy Mercer, National Autistic Society

"Una deslumbrante impresión animada por los niños afectados sobre cómo es vivir en sus mundos / A brilliant animated impression by afflicted children of what it is like to live in their world" The Guardian

Figura 288. Fotogramas de estados de ánimo y metáforas en A is for Autism, Tim Webb (1992)

4.2.5 *Abductees*, Paul Vester (1995)

Figura 289. Fotograma de Abductees, Paul Vester (1995)

Título Original: Abductees

Nacionalidad: Reino Unido

Idioma: Inglés

Duración: 11 min.

Año: 1995

Estreno: 14 Junio 1995, 14 Febrero 1996 (EE.UU.), Octubre 1996 (Chicago Internacional Film Festival)

Género: Cortometraje, Animación parcial, cine independiente

Dirección: Paul Vester

Guión: -

Productores: Irene Kotlarz y Chris Shepherd (Coordinador de producción)

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: Jayne Bevitt (animation checker)

Dpto. Animación:

Animación; Alan Andrews, Barry Baker, Luc Chamberland, Jane Colling, Damian Gascoigne, Jonathan Hodgson, Karen Kelly, Susan Loughlin, Ron MacRae, John Parry, Anna Saunders, Marcos Pastor, Ravindranath Narayanswami, Duncan Varley, Tim Webb y Brian Wood.

Asistentes de Animación: Jayne Bevitt, Andrea Friedrich, Cathy Lowdell, Sophie Mobbs, Barnaby

Qinton y Michele Smith.

Color: José Amoros-Sanz, Angela Bristow, Ann Goodall, Sandra Colina, Jung Suk Lee, Brian Philips y Corina Poore.

Técnica/s: Dibujo fotograma a fotograma / dibujo directo digital / técnicas experimentales

Dirección de fotografía: Begonia Tamarit (rostrum)

Música: Francis Haines y Stephen W. Parsons

Montaje: Mark Farrington

Sonido: -

Fotografía: Color

Intérpretes: -

Producción: Speedy Films, Channel 4 y G & M Productions.

Premios: Ganador, Best Narrative Short Film Silver Hugo (Chicago International Film Festival, 1996)

Ganador, Mejor Cortometrajes (Sitges, Festival Internacional de Cine de Cataluña, 1996)

Tema: Testimonio de abducidos

Figura 290. Fotogramas sobre los relatos en Abductees, Paul Vester (1995)

Sinopsis: *Abductees* compone un conjunto de testimonios de diferentes personas que afirman haber sido abducidas por extraterrestres, a través de grabaciones de las entrevistas y representaciones animadas de las experiencias tal y como las describen.

Tiempo fílmico: El tiempo de la obra se fragmenta en cinco entrevistas que no contienen referencias explícitas sobre fechas.

Espacio fílmico: El espacio de la obra se compone con las localizaciones narradas en las entrevistas, muy variadas, que sitúan la acción desde entornos urbanos, casas particulares, a viajes por carretera y naves espaciales.

Elementos profílmicos: Vester recopila cinco testimonios reales de personas que afirman haber sido secuestradas y observadas por entidades o criaturas de fuera del planeta. *Abductees* no puede valorarse como documental sobre abducciones ya que no busca probar o sugerir la veracidad de los relatos compilados. El cortometraje es una reflexión sobre las emociones, sensaciones e iconografía diversa –a veces contraria- que existe sobre los extraterrestres y las abducciones a través de cinco estéticas animadas mediante dibujos animados y técnicas experimentales, y cuenta con el asesoramiento de Budd Hopkins –conocido por la publicación del libro *Intruders*- y considerado padre del movimiento de abducción que recopiló y estudió junto a la doctora Elizabeth Slater los testimonios de abducidos a través de pruebas psicológicas.

Observaciones: La obra de Vester cuenta con el asesoramiento de Budd Hopkins, un artista multidisciplinar conocido por la publicación del libro *Intruders*, por el que se conoce como padre del movimiento de abducción, que recopiló y estudió junto a la doctora Elizabeth Slater a través de pruebas psicológicas a los abducidos. Hopkins comparó estas experiencias con violaciones como método de estudio de las capacidades reproductivas de los seres humanos, a partir de un tono alarmista que se centraba en las posibilidades apocalípticas de estos contactos.

Claire Kitson dedica un capítulo al cortometraje en su libro *British animation's great moments and Channel 4;* describiendo la relación entre las ilustraciones de extraterrestres y la ilustración outsider, además de los problema de financiamiento del proyecto ya que las emisoras buscaban una investigación conclusiva sobre el fenómeno, no una visión subjetiva y emotiva.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0178214/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Abductees de Paul Vester de 1995 es un intento ligero de sátira en que se basa en un

collage de materiales de las experiencias de cinco neoyorquinos que creen que han sido secuestrados por extraterrestres. La mezcla de cel animation y vídeo procesado consiguen un experimento interesante, pero los dibujos de colores brillantes disminuyen el impacto sobrecogedor de las cinco historias. Puede parece que Vester se ríe gratuitamente y con aires de suficiencia de los sujetos"

"*Paul Vester's Abductees, from 1995, attempts lighter satire in a collage of material based on the experiences of five New Yorkers who believe they have been abducted by aliens. The blend of cel animation and processed video makes an interesting experiment, but the brightly colored drawings diminish the eerie impact of the five stories. It also seems Vester is laughing smugly and gratuitously at his subjects*"

Eric Monder, Film Journal[172]

[172] Ver: http://www.filmjournal.com/cartoon-noir

4.2.6 *Repetition Compulsion*, Ellie Lee (1997)

Figura 291. Fotograma de Ellie Lee en la introducción de imagen real al cortometraje Repetition Compulsion, Ellie Lee (1997)

Título Original: Repetition Compulsion

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 7 min.

Año: 1997

Estreno: 4 Agosto 1998

Género: Cortometraje / Animación / Drama

Dirección: Ellie Lee

Guión: -

Productores: Ellie Lee

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: Ellie Lee

Dpto. Animación: Nneka Bennett, Ellie Lee y Naima Workman.

Asistentes: Thomas Z. Lukowa, Michael Garcia Montoya y Katharine Sheehan.

Asistentes de Color: Judy Budnitz, Cornelius Howland y Mathew Williams

Técnica/s: Dibujo fotograma a fotograma / grafito y carbón

Dirección de fotografía: Ellie Lee

Música: Christopher Libertino

Montaje: Ellie Lee

Sonido: Ellie Lee (Grabaciones de Entrevistas)

Fotografía: Color (35 mm.)

Intérpretes: Ed Barrata (First Church Shelter), Nancy Cavanaugh (York Street Women's Shelter), Macy Delong (Solutions at Works), Katya Fels (testimonio), Sheree Jemmott (testimonio), Peggy Perry (testimonio), Dr. Fred Reisz (University Lutheran Shelter)

Producción: University Lutheran Shelter, Cambridge, Massachusetts

Premios: Ganador, Silver Mikelki (Bilbao International Festival of Documentary and Short Films, 1998)

Ganador, CINE Golden Eagle (CINE Competition, 1998)

Nominado, Short Documentary IDA Award (International Documentary Association, 1998)

Ganador, Best of Festival (New England Film & Video Festival, 1998)

Ganador, First Place, Experimental (USA Film Festival, 1998)

Tema: Consecuencias del abuso continuado a niñas en mujeres sin hogar.

Sinopsis: El cortometraje trata sobre el trauma en círculos de abusos sufridos por mujeres y sus consecuencias, estableciendo una relación entre éstos y las mujeres en situación de exclusión social.

Tiempo fílmico: El tiempo del film describe las distintas etapas en la experiencia de una mujer maltratada sin explicitar tiempos concretos.

Espacio fílmico: El espacio representado en *Repetition Compulsion* se construye con la representación de casas particulares, calles, comedor social y una habitación-prisión.

Elementos profílmicos: *Repetition Compulsion* es el resultado de cuatro años de investigación en los que Ellie Lee se entrevista con hombres y mujeres que viven en la calle –el proyecto comienza en 1991-. De entre todos ellos y la colaboración de fundaciones y entidades de acogida, realiza una obra que recoge y ordena las vivencias y miedos de las víctimas de violaciones y abusos en la infancia y sus consecuencias en la vida adulta; exclusión social, malos tratos y fobias. La obra además recoge testimonios reales con voz en off que acompañan la narración visual. El cortometraje realiza un retrato del proceso y las emociones, fundiendo varios testimonios de

víctimas de violación para crear una visión unificada y progresiva del sufrimiento de estas víctimas, que son representadas prisioneras de una repetición compulsivas de los traumas pasados a través de animación en dibujos animados y carbón con un estilo expresivo y visceral.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0126636/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Haciendo un uso completo del poder de la animación para transmitir una pesadilla, Repetition Compulsion *se introduce íntimamente en el mundo de las mujeres maltratadas. Completamente merecedor del premio, la película de Lee es más esclarecedora en sus siete minutos que una pila de documentales o dramas"*

"*Making full use of animation's power to convey a nightmare,* Repetition Compulsion *burrows intimately into the world of battered women. Thoroughly deserving of the grand prize, Lee's film is more enlightening in its seven minutes than a stack of documentaries or dramas*"

The Boston Globe

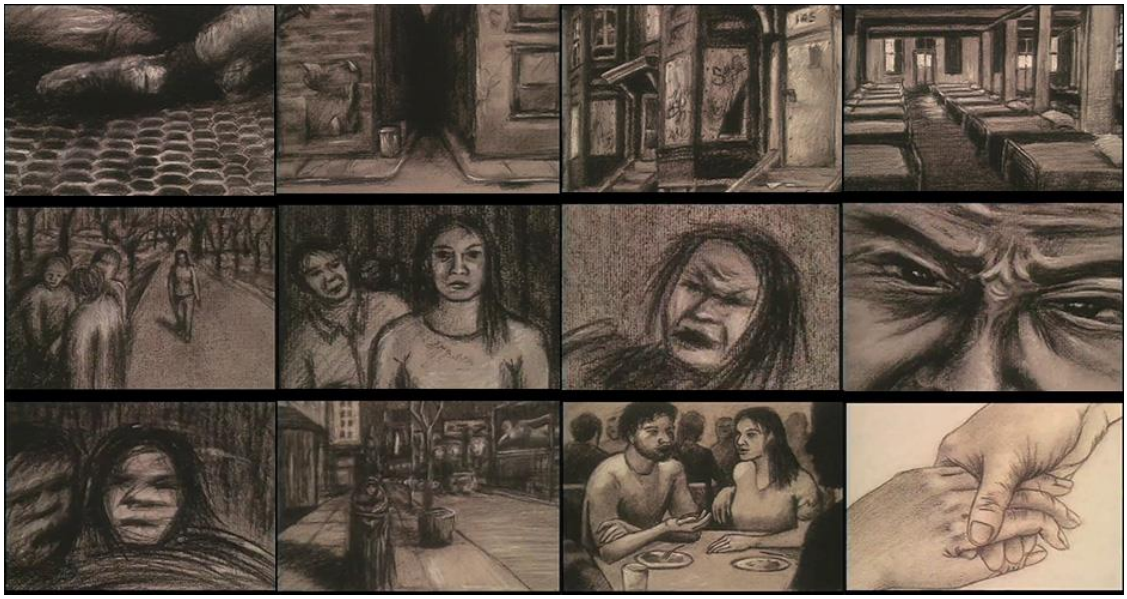


Figura 292. Fotogramas de Repetition Compulsion, Ellie Lee (1997)

4.2.7 *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997)

Figura 293. Fotogramas de Survivors, Sheila M. Sofian (1997)

Título Original: Survivors
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 16 min.
Año: 1997
Estreno: Noviembre de 1997, Philadelphia.
Género: Animación / Documental / Cortometraje
Dirección: Sheila M. Sofian
Guión: -
Productores: Sheila M. Sofian
Dirección de Arte: -
Dirección de Animación: Sheila M. Sofian
Dpto. Animación: Karin Frye, Benjamin Ridgway, Jeff Koone, Robert Shaw, Monique Ligons, Sheila M. Sofian, Brian Monte, Suzanne Twining y Jason Neuman.
Técnica/s: Dibujo fotograma a fotograma con conté crayón.
Dirección de fotografía: -
Música: Caleb Sampson
Montaje: Sheila M. Sofian, Karin Frye (Títulos y créditos de cierre)
Sonido: David Fain

Fotografía: Color (Aspect 1.33:1, 16 mm.)

Intérpretes: Dr. Sandra Folzer (voz), Patricia M. Smith (voz), Brian Hanstock (voz), Von Doane (Voz), Heather (Voz), Cheryll (voz)

Producción: Sofafilms Production

Premios: Ganador, Special Award (ASIFA/East Animation Festival, 1998)

Nominado, Best Animated Film (Ann Arbor Film Festival, 1998)

Nominado, Experimental and Short Film (Black Maria Film and video Festival, 1998)

Ganador, Animation – CINE Golden Eagle (CINE Competition, 1998)

Ganador, Animation Award (Central Florida Film & Video Festival, 1998)

Segundo lugar, Silver Apple for Animated Film or Video (National Educational Media Network, USA, 1998)

Ganador, WAC Winner – Animated Works Between 15 and 30 minutes (World Animation Celebration, 1998)

Tema: Violencia doméstica, maltrato.

Sinopsis: Testimonios sobre la violencia doméstica.

Tiempo fílmico: Fragmentación del tiempo a través de una recopilación de diferentes relatos y protagonistas.

Espacio fílmico: El cortometraje presenta los relatos en un discurso sin localizaciones concretas para centrarse en los personajes a través de sus relaciones e interacciones. Los espacios quedan reducidos a fondos monocromos con detalles ocasionales.

Elementos profílmicos: *Survivors* retrata la pena, el dolor, la angustia física y emocional que sufren las víctimas de violencia doméstica representando las escenas narradas por sus protagonistas. El relato se compone de las voces en off de cuatro víctimas, Patricia Smith, Von Doane, 'Heather', 'Cheryil', y un consejero, Brian Hanstock –profesional que trabaja con víctimas y maltratadores para revertir las situaciones de abuso. La obra cuenta con el asesoramiento profesional de la Doctora Sandra Folzer y la colaboración del The Women's Center de Providence. *Survivors* destaca el nivel de representación que utiliza Sofian, desde el realismo de la descripción física de los relatos hasta la abstracción para plasmar emociones y estados de ánimo, a través de los dibujos animados realizados con conté crayón.

Observaciones: Se estima una recaudación de 30.000$. La obra cuenta con el asesoramiento profesional de la Doctora Sandra Folzer y la colaboración del The Women's Center de Providence.

Figura 294. Fotogramas de dos secuencias descriptivas sobre el maltrato y una con un tratamiento metafórico en Survivors, Sheila M. Sofian (1997)

Destaca los distintos niveles de representación que utiliza Sofian: desde el realismo de la descripción física de los relatos hasta la abstracción para plasmar emociones y estados de ánimo.

Ficha técnica completa IMDB:
http://www.imdb.com/title/tt0808489/?ref_=nm_flmg_dr_4

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*A través de una poderosa empatía, Sofian combina entrevistas en voz en off de mujeres maltratadas con la voz de un consejero que trabaja con 'recuperar' los agresores masculinos a través de una elegante animación para explorar la experiencia de la violencia doméstica desde todos los lados. A medida que la cineasta representa literalmente eventos específicos y da forma abstracta al complejo dolor emocional tales crímenes desatan, su película viene a presentarse como un testamento en movimiento que fortalecerá a sus protagonistas*."

"*With powerfully understated empathy, Sofian combines voice-over interviews with battered women, and a counselor who works with 'recovering" male batterers, with elegant animation to explore the experience of domestic violence from all sides. As the filmmaker both literally depicts specific events and gives abstract shape to the complex emotional pain such crimes unleash, her film comes to stand as a moving testament to the strength of her subjects*"

LA Weekly

4.2.8 *Silence,* Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998)

Figura 295. Fotogramas de Silence, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998)

Título Original: Silence
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 10 min.
Año: 1998
Estreno: Octubre 1998
Género: Cortometraje / Animación / Cine independiente
Dirección: Sylvie Bringas y Orly Yadin
Guión: Adaptación de un poema de Tana Ross y Noa Ain
Productores: Orly Yadin y Sylvie Bringas
Dirección de Arte: -
Dirección de Animación: Tim Webb
Dpto. Animación: Ron MacRae, Felipe Alçada, Liz Loveless, Joe Falvell (asistente de animación) y Ruth Lingford (animación de los campos).
Color: Mark Shepherd, Lisa Hather, Susan Haycock, Liz Loveless, Suzie Templeton, Sue Allen, Louisa Duthie y Nazfar Sadoughi.
Técnica/s: Esgrafiado monocromo (scratchboard) y dibujo fotograma a fotograma con color en acuarela.

Dirección de fotografía: Begonia Tamarit

Música: Noa Ain (adaptación de *Through the silence* y *Fate la Nonna*) y Erik Friedlander (Cello), Gail Hadani (voz de *Fate la Nonna*)

Montaje: Tony Fish

Sonido: Nigel Heath

Fotografía: Color (Cinesite Europe)

Intérpretes: Tana Ross (narración)

Producción: Halo Produccions LTD, RockFilm Sweden y Channel 4

Premios: Ganador, Best Animation (Melbourne International Film Festival, 1999)

Ganador, Grand Prix (Odense Film Festival, Denmark, 1999)

Ganador, Gold Hugo Animated Short (Chicago International Film Festival, 1998)

Ganador, Best short Film (Oslo Animation Festival, 1998)

Ganador, First Prize Shorts (Cinanima Int'l Animation Festival, 1998)

Sinopsis: Biografía de Tana Ross, superviviente milagroso de los campos de concentración nazi gracias al ingenio de su abuela. *Silence* parte de su vivencia en el campo de concentración y en sus vivencias durante los siguientes cincuenta años, a partir de la grabación de su relato biográfico narrado por primera vez en 1995.

Tiempo fílmico: Se plantea desde una introspectiva hacia recuerdos pasados; en 1995 Tana Ross relata su infancia, nacida en Berlín en 1940, en el campo de concentración entre 1943 y 1945, además de diferentes momentos de su vida posterior condensando las vivencias de los siguientes cincuenta años.

Figura 296. Fotogramas de materiales de archivo en Silence, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998)

Espacio fílmico: El espacio de la película es el espacio de la memoria de Tana Ross, fragmentado en dos grandes entornos –con distintos estilos gráficos- su relato en Estocolmo, Suecia, y el campo de concentración de Theresienstadt en Checoslovaquia.

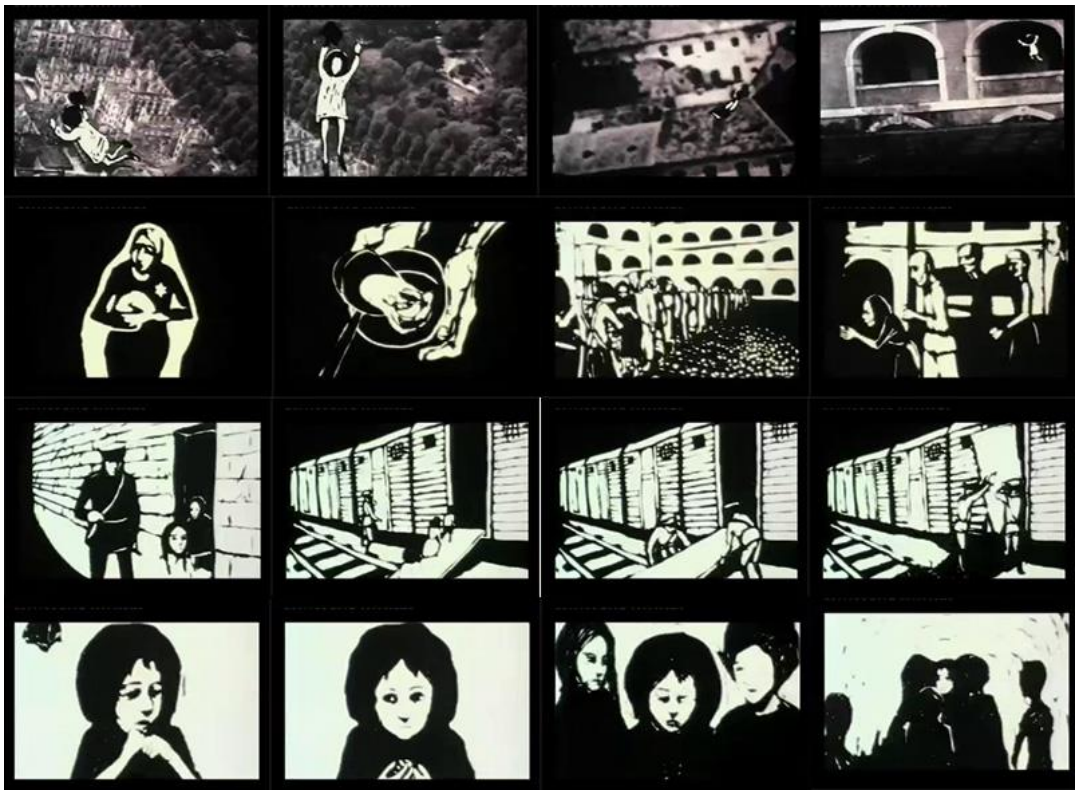


Figura 297. Fotogramas de los recuerdos en el campo de concentración en Silence (1998)

Elementos profílmicos: Obra basada en la vida de Tana Ross y su poema biográfico. *Silence* retrata las estrategias de Tana para sobrevivir cuando con la mayoría de edad, recibe las cartas que su madre le escribió antes de morir en Auschwitz, y se le prohíbe hablar de su dolor y sus recuerdos. Grabando por primera vez a Tana contando su historia, su pasado y las razones de su silencio durante cincuenta años se compone la narración en off de *Silence*. La obra utiliza filmaciones históricas del campo de concentración en momentos

puntuales de la obra, combinados con animación monocroma en scratchboard para las representaciones de vivencias de Tana en el campo. La animación de dibujos y acuarela en color es utilizada para las representaciones de sus vivencias en Estocolmo.

Figura 298. Fotogramas de la vida en Estocolmo, Silence, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998)

Observaciones:

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0176141/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*... El siguiente es* Silence, *un clásico instantáneo de Sylvie Bringas y Orly Yadin. Es una historia animada del Holocausto que emplea hábilmente diferentes estilos (nervioso, rallado en pantalla monocromática para la vida en los campamentos, palpitante acuarelas para la vida en la posguerra Suecia) junto con algo de narración sumamente efectiva por Tana Ross. La película nos da una visión horriblemente silenciosa, desde el punto de vista de un niño, de los campos sin caer una sola vez en sermones o mano dura. Es un ganador en todos los aspectos.*

"..Next up is Silence, an instant classic from Sylvie Bringas and Orly Yadin. It's an animated

tale of the Holocaust that artfully employs different styles (edgy, monochromatic scratchboard for life in the camps, throbbing watercolors for life in postwar Sweden) along with some supremely effective narration by Tana Ross. The film gives us a quietly horrifying, kid's-eye view of the camps without once lapsing into preachiness or heavy-handedness. It's a winner on all counts"

Greg Stacey, en OC WEEKLY del 13 de Julio de 2000

"*A pesar de que* Silence *solo dura 11 minutos, es sin duda el documental sobre el Holocausto más eficaz de todos"*

"[...] Silence, despite being only 11 minutes long, is arguably the most effective of all Holocaust documentaries."

Brian Winston (2008) Claiming the Real II. Documentary: Grierson and Beyond. London: British Film Institute.

4.2.9 *Mouseholes*, Helen Hill (1999)

Figura 299. Fotogramas sobre la metáfora en Mouseholes, Helen Hill (1999)

Título Original: Mouseholes

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 8 min.

Año: 1999

Estreno: -

Género: Animación / Cortometraje

Dirección: Hellen Hill

Guión: Helen Hill

Productores: Hellen Hill

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Hellen Hill

Técnica/s: Dibujo fotograma a fotograma, Stopmotion, cut-out

Dirección de fotografía: -

Música: M Lecuona, Ralph Font

Montaje: Hellen Hill

Sonido: Rene Beaudry

Fotografía: Color (16 mm)

Intérpretes: -

Producción: Hellen Hill

Premios: -

Tema: La muerte y recurdos de un familiar.

Sinopsis: Helen Hill reflexiona sobre la muerte con el recuerdo de su abuelo justo antes de su muerte, con una metáfora en la que lo presenta como un ratón que va encogiendo.

Tiempo fílmico: La obra describe un periodo de tiempo indeterminado sobre la muerte de su abuelo en 1995, recogiendo pasajes anteriores a su muerte y el propio funeral con un tratamiento temporal que intenta representar instantes en tiempo real.

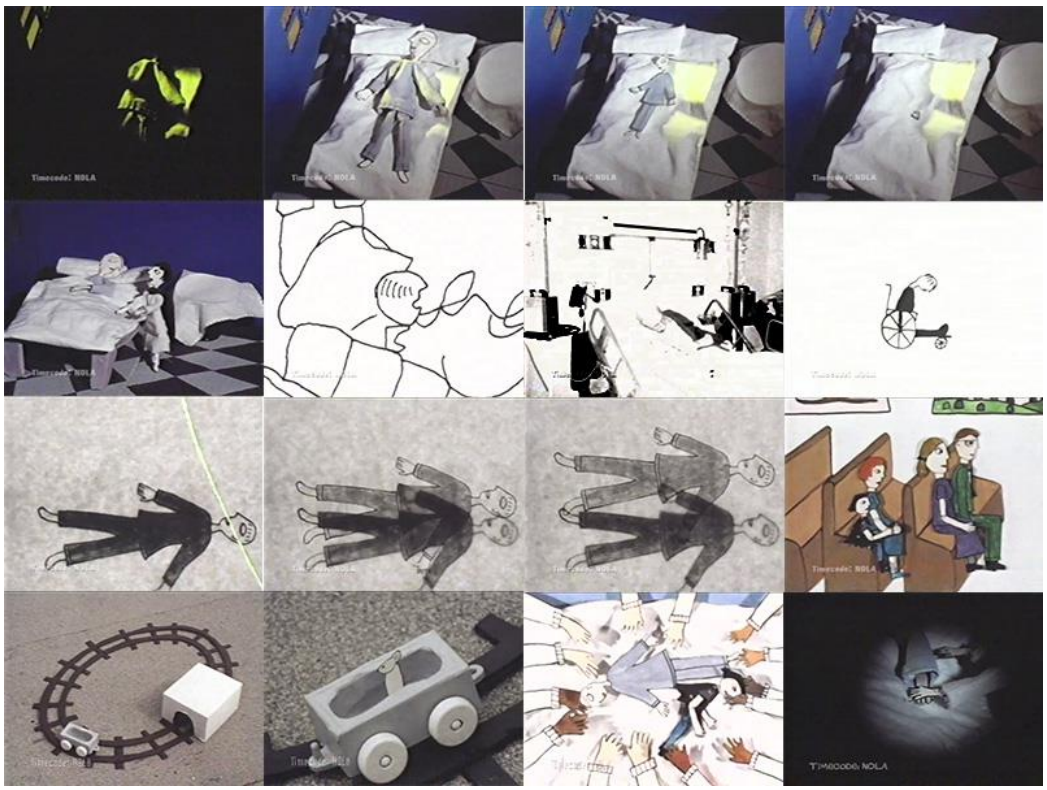


Figura 300. Fotogramas de las distintas técnicas de animación en Mouseholes (1999)

Espacio fílmico: El espacio del film recoge espacios en los que estuvo su abuelo; desde el comedor de la casa, a su habitación –representada con fotografías y animación de tres formas diferentes (dibujos, stop-motion y cut-out)-, la calle en la que paseaba a sus nietos retratada con films caseros y la representación del funeral.

Elementos fílmicos: Hellen Hill plasma la decadencia física y la enfermedad que acaba matando a su abuelo, Albert Kenneth Wingard (1904-1995). En su relato describe sus sentimientos y narra el estado de su abuelo a través de una voz en off que se combina con pequeñas entrevistas a su abuelo cuando estaba enfermo, antes de que muriera. *Mouseholes* representa también la muerte y posterior funeral religioso. Hill combina fotografía, grabaciones caseras de su abuelo con representaciones animadas de los estados de su abuelo –desde dibujos a stopmotion- y del funeral, además de grabaciones reales en concepto de dramatización; de una vía de tren de juguete con un ratón a bordo del tren, como metáfora visual de lo narrado por su abuelo.

Observaciones: A partir de la muerte de Helen Hills a los 37 años, asesinada en enero de 2007 en su casa de Nueva Orleans, se ha promovido la conservación y promoción de sus obras por Peripheral Produce[173] –que produce y distribuye animación experimental y cine underground- y la Universidad de Harvard[174], que conserva copias originales de sus obras en formato de 16 mm. para la promoción de las mismas en Festivales y conferencias. Hill fue animadora experimental y realizadora de cortometrajes, además de educadora, escritora y activista social.

Ficha técnica completa IMDB: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.imdb.com/title/tt0960805/

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

---

[173] Peripheral Produce tiene a la venta la recopilación de cortometrajes de Hellen Hill con el título de *The House of Sweet Magic* en formato DVD. Ver: http://peripheralproduce.com/dvd-catalog2/helen-hill-the-house-of-sweet-magic#

[174] Ver: http://oasis.lib.harvard.edu/oasis/deliver/deepLink?_collection=oasis&uniqueId=hfa00008

4.2.10 *A conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002)

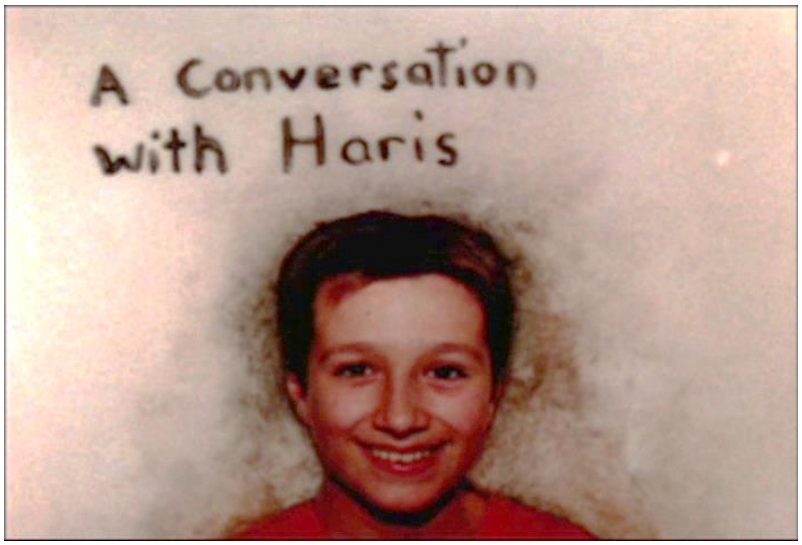


Figura 301. Fotogramas de A Conversation with Haris, Sheila M. Sofian (2002)

Título Original: A Conversation with Haris Alic

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 6 min.

Año: 2002

Estreno: 1 Marzo de 2002

Género: Animación / Documental / Cortometraje

Dirección: Sheila M. Sofian

Guión: -

Productores: Sheila M. Sofian

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Sheila M. Sofian

Técnica/s: Pintura sobre vidrio.

Dirección de fotografía: -

Música: Googe, Janice Bouchet (soprano), Sergei Rachmaninoff (Fragmentos de *Vocalise*)

Montaje: David B. Fain

Sonido: Steve Rowland

Fotografía: Color (16 mm.)

Intérpretes: Haris Alic (voz)

Producción: Sofafilms Production

Premios: Ganador, Best Documentary Short Film, Honorable Mention (Cleveland International Film Festival, 2003)

Segundo lugar, Festival Prize for Animated Film or Video (Black Maria Film and Video Festival, 2003)

Ganador, John Michaels Memorial Film (Big Muddy Film Festival, 2002)

Ganador, Best Animation (Ojai Film Festival, 2002)

Ganador, Grand Jury Award (New Orleans Film Festival, 2002)

Ganador, Best Animation (Humboldt International Film Festival, 2002)

Tema: Memoria, Guerra, Integración e Infancia.

Sinopsis: Representación de la conversación con Haris Alic, un niño de once años inmigrante en Estados Unidos que cuenta sus experiencias en la guerra de Bosnia y la tragedia que afectó a su familia.

Tiempo fílmico: No hay referencias explícitas ni concretas sobre fechas. El tiempo del film se compone con la experiencia de la familia Alic en Bosnia durante la guerra (1991-1995) y su viaje posterior.

Figura 302. Fotogramas de la representación de espacios profílmicos de Bosnia en A Conversation with Haris, Sheila M. Sofian (2002)

Espacio fílmico: Haris menciona un viaje a Islandia y su residencia en New York City. Hay un recorrido por distintos lugares de Bosnia; su casa, calles y ruinas.

Figura 303. Fotogramas de la secuencia como la metáfora visual de la muerte de familiares en A Conversation with Haris, (2002)

Elementos profílmicos: La narración de Haris Alic sitúa su experiencia en el conflicto bélico que afecta a Yugoslavia de 1991 a 1995; los bombardeos, las ruinas. y cuenta los recuerdos de la tragedia familiar –mueren sus tíos y abuelos- que origina el traslado de Haris a Estados Unidos junto a sus padres, Ismeta y Meho Alic, y sus hermanos, Adi y Adnan. La animación dibuja y desdibuja los personajes y momentos relatados por Halic con un estilo muy expresivo a modo de foco cinematográfico, gracias a la técnica de pintura sobre vidrio.

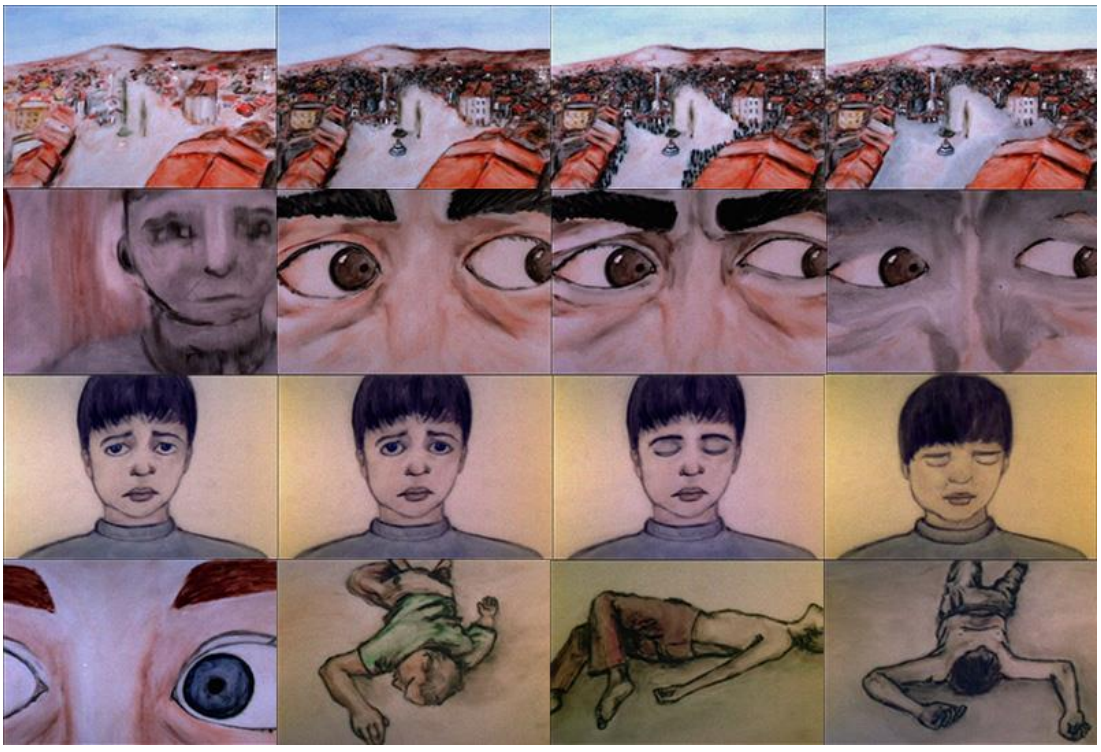


Figura 304. Fotogramas sobre la representación de recuerdos y emociones en A Conversation with Haris, Sheila M. Sofian (2002)

Observaciones: *A conversation with Haris* es el tercer cortometraje de animación documental de Sheila M. Sofian antes de su largometraje *Truth Has Fallen*.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0336203/?ref_=nm_flmg_dr_3

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.11 *Camouflage*, Jonathan Hodgson (2002)

Figura 305. Fotogramas de Camouflage, Jonathan Hodgson (2002)

Título Original: Camouflage
Nacionalidad: Reino Unido
Idioma: Inglés
Duración: 8 min.
Año: 2001
Estreno: 18 Abril 2002 (Dresden Film Festival, Alemania), 5 Junio 2002 (Worldwide Short Film Festival, Canada) y 8 Agosto (Palm Springs International Short Film Festival, USA)
Género: Animación / Documental / Cortometraje
Dirección: Jonathan Hodgson
Guión: -
Productores: Jonathan Bairstow y Clare Spancer (coproducción de imagen real)
Dirección de Arte:
Dirección de Animación:
Dpto. Animación: Tim Webb (animación), Siri Melchior (animación), Emily Mantell (asistente), Shelley Revill (asistente), Layla Atkinson (artefinal), Christine Tongue (artefinal)
Técnica/s: dibujos animados fotograma a fotograma; variedad de técnicas, desde pintura, tinta, bolígrafo, chinagraph, tipp-ex, color digital y filtros digitales.
Dirección de fotografía: Mike Beresford-Jones.
Música: Donovan Hide
Montaje: Tanya Trohoulia, Donovan Hide (composición digital), Luke Carpenter (asistente técnico).

Sonido: Michael Prestwood Smith

Fotografía: Color (35 mm.)

Intérpretes: David Benson (padre), Johnnie Hannah (hombre invitado), Alice Keane (chica joven), Lydia Pala (oldest girl), Kirsten Peebles (mujer invitada), Naomi Seekings (madre), Clare Spencer (enfermera) y Tom Wallis (chico). Jill Scholl (voz), Katalina Vira'g (voz) y Tim Sagar (voz).

Producción: Sherbet, con financiación del Art Conceil of England y Channel 4.

Premios: Nominado, Best Short Animation (BAFTA Awards, 2002)

Ganador, Best Animation Film (Leipzig DOK Festival, 2002)

Ganador, Prize of the Ministry of Development, Culture and Sports (Oberhausen International Short Film Festival, 2002)

Ganador, UNICEF Award (World Animation Celebration, 2001)

Tema: Familia, Esquizofrenia.

Sinopsis: *Camouflage* presenta las vivencias de los niños que crecen con padres esquizofrénicos a través de la dramatización y representación animada de los relatos reales en off de tres niños.

Figura 306. Fotogramas de espacios fílmicos en Camouflage, Jonathan Hodgson (2002)

Tiempo fílmico: El tiempo del film se compone de anécdotas que recuerdan las

voces en off sin referencias temporales concretas. El desarrollo es discontinuo desde el punto de vista temporal aunque permite generalizar y describir comportamientos a través de las vivencias familiares.

Espacio fílmico: La acción se desarrolla en el domicilio familiar y su jardín, aunque varios pasajes aparecen descontextualizados espacialmente, centrados en personajes y acciones.

Elementos profílmicos: *Camouflage* comienza con la frase "*La mayoría de las madres están locas. La mía tiene esquizofrenia"*, y se basa en los testimonios personales de Jill Scholl, Katalina Vira'G y Tim Sagar –voces en off- que son combinados con imagen real, animación y composiciones digitales.

A través de pasajes concretos se definen las conductas y reacciones de los niños a propósito de la enfermedad de su madre. La relación de los niños con su madre es representada a través de una red de significados simbólicos y referencias reales, representadas a través de diferentes técnicas experimentales y distintos niveles de iconicidad; desde detalles realistas y concretos a explicaciones abstractas.

Observaciones: Durante el desarrollo de la obra se plasma la relación difícil de los niños con su madre, pues aprenden a reconocer las distorsiones mentales de la enfermedad y los periodos en los que no pueden confiar en ella: se establece una situación particular en la que los hijos cuestionan la autoridad de una madre enferma, representada a través de una red de significados simbólicos y referencias reales, animadas por Tim Webb y Siri Mechior. El punto fuerte de *Camouflage* reside en la animación pues el nivel que ofrecen las dramatizaciones restan calidad al cortometraje.

Figura 307. Fotogramas de técnicas de animación en Camouflage, Jonathan Hodgson (2002)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0308083/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film284856.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.12 *Backseat Bingo*, Liz Blazer (2003)

Figura 308. Fotogramas del único espacio exterior en Backseat Bingo, Liz Blazer (2003)

Título Original: Backseat Bingo!

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 6 min.

Año: 2003

Estreno: -

Género: Animación

Dirección: Liz Blazer

Guión: Liz Blazer y Jeffrey Oliver (asistente para la history)

Productores: Liz Blazer

Dirección de Arte: Liz Blazer

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Liz Blazer (diseño y animación), David Galindo (diseño de fondos) y Bill Moore (diseño de bocas)

Técnica/s: Cut-out digital a partir de dibujos y texturas (collage y acuarelas)

Dirección de fotografía: Liz Blazer

Música: Gordy Haab y Kyle Newmaster. Jesse Anderson (batería), Matt Franko (trombón), Gordy Haab (trombón), Karoly Kiss (percusión), Eric Morones (saxo y clarinet), Kyle Newmaster (piano y trompeta).

Montaje: Peter Alton

Sonido: Juri Hwagn. *Grabaciones:* Josh Eckberg, Juri Hwang y Gabriel Serrano,

Fotografía: Color Fotokem

Intérpretes: Sunga Greisman-Ruben, David Bialobroda, William Enenstein, Evelyn Swardlow, Lou Bernoff, Ruth Cooper.

Producción: The Division of Animation and Digital Arts, School of Cinema-Televisión. University of Southern California.

Premios: -

Tema: Sexualidad y tercera edad.

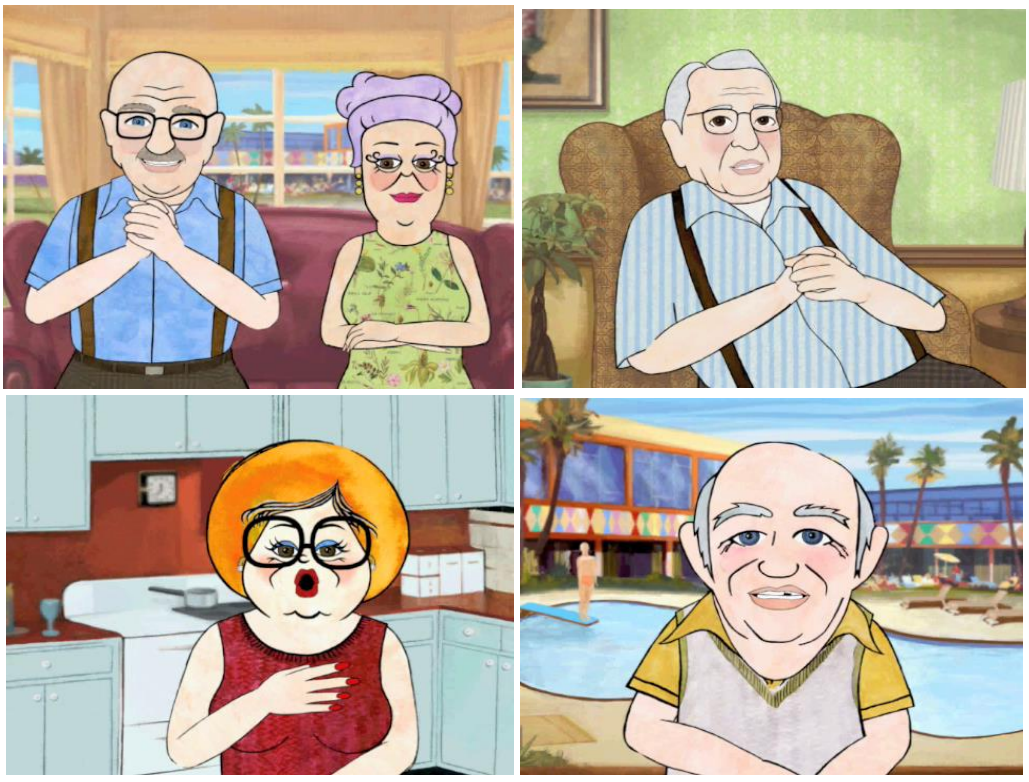


Figura 309. Fotogramas de las entrevistas en Backseat Bingo, Liz Blazer (2003)

Sinopsis: Un recorrido por la sexualidad activa de las personas mayores, intervienen hombres y mujeres de entre setenta y noventa años, a través de entrevistas y revelaciones íntimas en tono cómico y conmovedor.

Tiempo Fílmico: No hay referencias temporales explícitas.

Espacio Fílmico: Cada entrevistado es representado en un domicilio distinto, aunque se intuye que son entrevistas realizadas en domicilios particulares, no hay referencias.

Elementos profílmicos: La obra de Blazer utiliza entrevista reales sobre experiencias y concepciones de la sexualidad en la tercera edad. *Backseat Bingo* presenta una animación basada en caricaturas animadas que son sincronizadas al discurso real de cada uno de ellos; Sunga Greisman-Ruben, David Bialobroda, William Enenstein, Evelyn Swardlow, Lou Bernoff y Ruth Cooper. Destaca la incorporación de fotografías de cada uno de los entrevistados para explicitar que el uso de la animación no busca mantener en el anonimato a los intervinientes, sino que es una decisión estilística consciente.

Observaciones: Dado que la realización de esta obra se ubica en el ámbito académico, hay muy poca información sobre ella. En el portal *Animated Docs* (Widdowson, 2013) se afirma que la obra se ha proyectado en más de 180 festivales y ha ganado 25 premios.

Ficha técnica completa IMDB: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.13 *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004)

Figura 310. Fotograma de Grasshopper, Bob Sabiston (2004)

Título Original: Grasshopper
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 14 min.
Año: 2004
Estreno: Enero 2004 (Sundance Film Festival)
Género: Animation / Short
Dirección: Bob Sabiston
Guión: -
Productores: Bob Sabiston
Dirección de Arte: Bob Sabiston
Dirección de Animación: Bob Sabiston
Dpto. Animación: Chris Chappell, Randy Cole, Jennifer Drummond, Holly Fisher, Dan Gillotte, Nathan Jensen, Mike Layne, Katy O'Connor, John Paul, Susan Sabiston, Nathan Spondike, Patrick Thornton, Penny Van Horn y Constance Wood
Técnica/s: Rotoshop / rotoscopia vectorial automatizada.

Dirección de fotografía: -

Música: -

Montaje: Bob Sabiston

Sonido: Bob Sabiston

Fotografía: Color (Negativo a partir de Sony HDCAM)

Intérpretes: Amrit J. Vadehra (voz)

Producción: Flat Black Films

Premios: Nominado, The Annecy Cristal (Annecy International Animated Film Festival, 2004)

Tema: Soledad, Percepción, Contemplación.

Sinopsis: *Grasshopper* es un cortometraje sobre la entrevista a completo desconocido en un parque público que se convierte en un monólogo sobre astrología y contemplación en busca de la verdad.

Figura 311. Fotogramas sobre el desarrollo de la representación y la estética en Grasshopper, Bob Sabiston (2004)

Tiempo Fílmico: *Grasshopper* se desarrolla en plano secuencia sin referencias temporales al momento de realización.

Espacio Fílmico: El espacio de la obra es un parque público; el personaje aparece sentado en un banco, con un fondo de vegetación.

Elementos profílmicos: *Grasshopper* se plantea como una entrevista sin cortes a un completo extraño en el contexto de un parque público. Mediante animación se interpreta la expresividad del discurso de Amrit J. Vadehra, que aparece centrado en la meditación sobre la verdad y la percepción. Mediante la animación el entorno y la propia imagen del personaje reacciona al discurso apareciendo en constante movimiento y deformación para plasmar la sinceridad y emociones que expresa Vadehra –desde un estilo más realista al comienzo a la ampliación de los ojos y la cabeza cuando habla de percepción y meditación.

Observaciones:-

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0392064/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*No estoy seguro de si considero que es un documental - supongo que lo es porque es real," dijo Sabiston de Grasshopper. "Las personas que han visto mis películas me han dicho que la gente de alguna manera parecen más reales que lo harían si era sólo vídeo. Y prestan más atención a lo que se dice. La animación es útil porque se puede aumentar lo que es interesante y abandonan lo que no es*."

"*I'm not sure if I consider it a documentary - I guess it is because it is real," Sabiston said of Grasshopper. "People who have seen my films have told me that the people somehow seem more real than they would if it was just video. And they pay more attention to what is said. The animation is useful because you can heighten what is interesting and drop out what is not*."

Bob Sabiston about Grasshopper in Wired (Silverman, 2004)

4.2.14 *Ryan*, Chris Landreth (2004)

Figura 312. Fotograma de Ryan, Chris Landreth (2004)

Título Original: Ryan
Nacionalidad: Canadá
Idioma: Inglés
Duración: 14 min.
Año: 2004
Estreno: 17 Mayo 2004 (Cannes Film Festival, Francia), 14 Marzo 2005 (Cleveland International Film Festival, EE.UU.), 14 Abril 2005 (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, Argentina), 17 Septiembre 2005 (Tokyo), 8 Enero 2006 (Finlandia), 10 Marzo 2006 (Hong Kong).
Género: Animación / Documental / Drama / Biográfico / Cine experimental / Surrealismo
Dirección: Chris Landreth
Guión: Chris Landreth
Productores: Steven Hoban (producción), Marcy Page (producción), Mark Smith (producción), Jed DeCory (productor ejecutivo), Karyn Nolan (productora ejecutiva), Noah Segal (productora ejecutiva), David Verrall (productor ejecutivo), Jeremy Edwardes (productor asociado), David Baas (producción CGI)
Dpto. de Arte: Paul Cieniuch (escenografía), Brian Lemay (guión gráfico), Ian MacLeod (escenografía) y Helen Zotalis (diseño de set)
Dirección de Animación:

Dpto. Animación: Robb Denovan, Sebastian Kapijimpanga, Paul Kohut, Jeff Panko, Wadi Ejiwunmi, Thomas Hendry, Terry Kalinich, Chris Landreth, Alison Reiko, Fred Ni.

Dpto. Efectos Visuales: Belma Abdicevic, Dave Bachelor, Heather Chan, Ted Charlton, Yiqun Chen, Paul Cieniuch, Patrick Coleman, William Dwelly, George Elkoura, Heather Gagnier-Souliere, Martin Hesselink, Daniel Hornick, Joseph Kim, Rick Kogucki, Martin Kumor, Steven Lin, Ian MacLeod, Alex Murtaza, Fred Ni, Joe Raasch, Simon Sherr, Karan Singh, Gavin Soares, Glenn Tsang, Derek Verdonck, Helen Zotalis

Técnica/s: CGI / animación 3D, cut-out digital y fragmentos de cortometrajes de Larkin.

Dirección de fotografía: -

Música: Fergus Marsh y Michael White. Brian Barlow (percusión), Jeremy Edwardes (bajo y clarinete), Ormond Jobin (ingeniero musical), Hugh Marsh (violin), Roberto Occhipinti (contrabajo) y Don Rooke (guitarras)

Montaje: Alan Code, Michael Morrow (asistente), Paula Devonshire (supervisora post-producción)

Sonido: Ray Cocine, Eliot Crackower, Erik Culp, Roderick Deogrades, Robert Joy, John Elliot, Steve Hammond, Martin Gwynn Jones, Garrett Kerr, David McCallum, David Rose, Lou Solakofski, Jane Tattersall y David Yonson.

Fotografía: Color y Blanco y Negro (Alphacine/Toybox)

Intérpretes: Ryan Larkin (voz), Chris Landreth (voz), Felicity Fanjoy (voz) y Derek Lamb (voz)

Producción: Copperheart Entertainment con National Film Board of Canada (NFB) y la colaboración de Canada Council for the Arts.

Premios: Ganador, Best Short Film Animated (Oscar Academy Awards, 2005)

Ganador, Short Award – Special Mention (AFI Fest, 2004)

Nominado, Annecy Cristal (Annecy International Animated Film Festival, 2004)

Ganador, Special Jury Award (Annecy International Animated Film Festival, 2004)

Nominado, Best Animated Short Subject (Annie Awards, 2005)

Ganador, Animated Eye Award (Aspen Shorsfest, 2005)

Ganador, The Ellen (Aspen Shorsfest, 2005)

Ganador, Canadian Award (Atlantic Film Festival, 2004)

Ganador, Golden Medallion of Belgrade (Belgrade Documentary and Short Film Festival, 2005)

Ganador, Canal+ Award (Cannes Film Festival, 2004)

Ganador, Kodak Short Film Award (Cannes Film Festival, 2004)

Ganador, Young Critic Award (Cannes Film Festival, 2004)

Ganador, Silver Chris Award (Columbus International Film & Video Festival, 2004)

Ganador, Genie Best Animated Short Film (Genie Awards, 2005)

Ganador, Renzo Kinoshita Prize (Hiroshima International Animation Festival, 2004)

Ganador, Golden Dove Animated Films and Video (Leipzig DOK Festival, 2004)

Ganador, Audience Award (Los Angeles Film Festival, 2005)

Ganador, Best of the Festival (Melbourne International Animation Festival, 2005)

Ganador, Special Jury Award (Newport International Film Festival, Rhode Island, 2005)

Ganador, Grand Prize (Ottawa Internacional Animation Festival, 2004)

Ganador, Jury Award Best Animation (Palm Springs International ShortFest, 2004)

Ganador, Grand Prize for Short Film (Puchon International Fantastic Film Festival, 2005)

Ganador, Golden Gate Award (San Francisco International Film Festival, 2005)

Ganador, Short Filmmaking Award – Honorable Mention (Sundance Film Festival, 2005)

Ganador, Best Animation (Tampere International Short Film Festival, 2005)

Ganador, Best Canadian Short (Toronto Worldwide Short Film Festival, 2004)

Ganador, Film Jackdaw Special Prize of the Jury (Uppsala International Short Film Festival, 2004)

Ganador, Golden Spike Short Film (Valladolid International Film Festival, 2004)

Ganador, VIFVF Award Best Short Animation (Victoria Independient Film & Video Festival, Canada, 2005)

Tema: Biografía Ryan Larkin, consecuencias de la adicción.

Figura 313. Fotogramas la entrevista en Ryan, Chris Landreth (2004)

Sinopsis: Encuentro animado con el animador Ryan Larkin, que tuvo gran éxito entre la década de finales de los 60s y principios de los 70s, ahora consumido por sus adicciones. Chris trata de recuperar su esencia y ánimo para que vuelva a animar.

Tiempo fílmico: El cortometraje compone de una entrevista en la que Chris y Ryan hablan de presente, pasado y futuro, sin más referencias temporales que las obras de Ryan.

Figura 314. Fotogramas de secuencia inicial, Ryan, Chris Landreth (2004)

Espacio fílmico: En *Ryan* pueden distinguirse tres escenarios excluyendo las animaciones cut-out basadas en fotografías; los baños públicos en el preámbulo de la historia, la sala de un centro público en el que se desarrolla la entrevista, y finalmente una calle en la que Landreth plantea el final de la obra, con un Larkin pidiendo limosna a los transeúntes.

Elementos profílmicos: La subjetividad envuelve todo el aspecto plástico del cortometraje. En *Ryan* aparecen las voces reales de Ryan Larkin y Chris Landreth además de Felicity Fanjoy -pareja de Ryan durante su periodo creativo- y Derek Lamb, productor de Ryan, plasmadas en personajes extravagantes, desmoronados, todos representados artísticamente con diferentes estilos de animación. Las apariencias que adoptan los personajes en *Ryan* responden a la decisión estilística de Landreth, que define como 'realismo psicológico' a la variación plástica de los personajes según sus estados de ánimo, y por extensión, de la representación del mundo que les rodea; siguiendo las palabras de la escritora Anais Nin: "*No vemos las cosas tal como son. Las vemos tal como somos*".

Observaciones: En las notas técnicas de Chris Landreth explica que *Ryan* se concibe, desarrolla y anima en CGI, animándose a mano sin utilizar técnicas de rotoscopia o capturas de movimiento. Se utilizan varias herramientas de software para crear los efectos como humo, niebla, deformaciones, ropa y pelo dinámico en los personajes: la producción de *Ryan* depende mucho del

software de animación Maya (V 4.0) de Alias para el modelado, rigging, animación, iluminación y rendering del mundo en 3D generado para la película. Además, se usa Discreet Combustion V2.1 para todo el compositing y efectos en 2D, Adobe Photoshop V7.0 para pintura y texturas, y Adobe Premiere para el desarrollo creativo y edición.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0414469/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film919175.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*Un documental animado que apunta profundamente a la verdad de la vida humana (...) es difícil de describir e imposible de olvidar; la animación lleva el contenido documental a un nuevo nivel emocional*" Roger Ebert: Chicago Sun-Times

"*Fascinante*" Variety

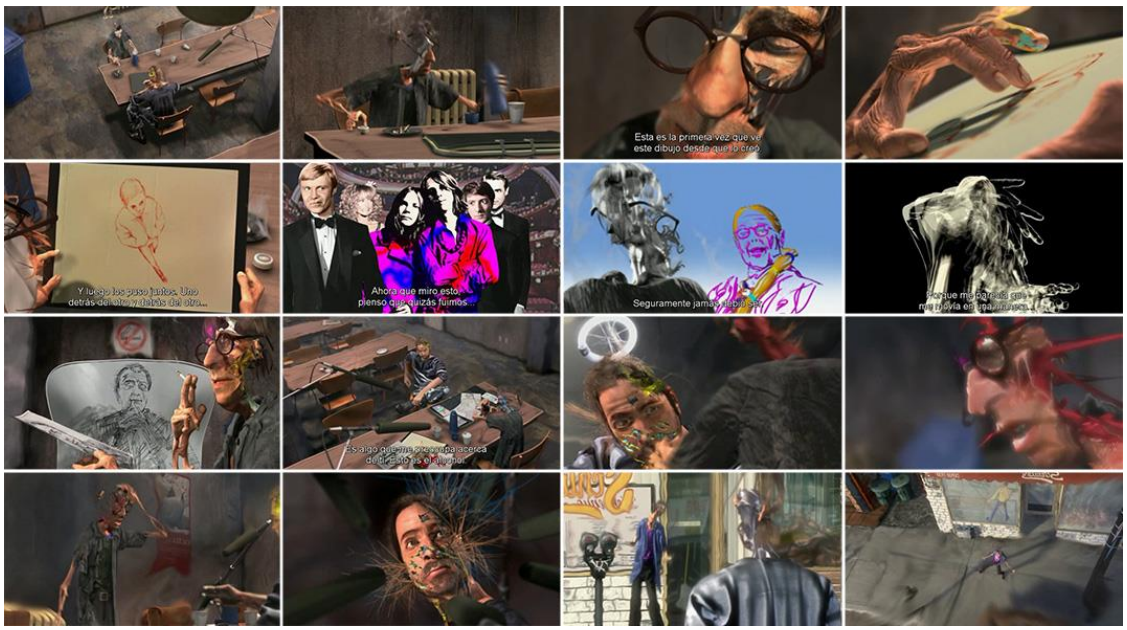


Figura 315. Fotogramas de los distintos momentos en Ryan, Chris Landreth (2004)

4.2.15 *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004)

Figura 316. Fotograma de Suckerfish, Lisa Jackson (2004)

Título Original: Suckerfish

Nacionalidad: Canadá

Idioma: Inglés

Duración: 8 min.

Año: 2004

Estreno: 1 Abril 2004 (Hot Docs International Documentary Festival)

Género: Animación / documental / cortometraje

Dirección: Lisa Jackson

Guión: Lisa Jackson

Productores: Leena Minifie (manager de producción)

Dirección de Arte: Lisa Jackson

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Lisa Jackson

Técnica/s: Cut-Out, dibujo animado fotograma a fotograma e imagen real.

Dirección de fotografía: Clancy Dennehy

Música: -

Montaje: Lisa Jackson

Sonido: -

Fotografía: Color (Aspect 1.33:1)

Intérpretes: Kaily Jenkins

Producción: -

Premios: -

Tema: Madre e hija, Documental.

Figura 317. Fotogramas de secuencia crecimiento en Suckerfish, Lisa Jackson (2004)

Sinopsis: Un documental estilizado sobre la relación de Lisa Jackson con su madre fallecida a través de recuerdos y cartas, en una reflexión sobre su identidad nativa y personal.

Tiempo Fílmico: El cortometraje es una revisión autobiográfica de distintos pasajes presentes y pasados.

Espacio Fílmico: No hay una unidad espacial o una localización en la que *Suckerfish* se desarrolle. Las representaciones animadas y las dramatizaciones con la actriz que representa a su madre componen un espacio virtual, deseado, en el que madre e hija se acercan a través de los recuerdos y las cartas.

Elementos profílmicos: *Suckerfish* proyecta el retrato que Lisa Jackson construye de su madre, a partir de recuerdos, animación, dramatizaciones y cartas de su madre; Jackson viaja al pasado para revivir los abusos, la depresión, el alcoholismo y el abuso de drogas de su madre, lo que le llevó a vivir con unos familiares en Vancouver a los diez años. *Suckerfish* traslada la lucha su madre por vencer a la adicción para volver a estar con su hija y la reflexión de Jackson sobre su propia identidad y cultura.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1541773/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"… Una meditación imposiblemente concisa sobre cuestiones complejas sobre la identidad étcnica y el parentesco. Jackson encuentra el humor en muy frecuente y pesado tópico de la herencia…"

"… an impossibly concise meditation on extremely complex issues of ethnic identity and kinship. Jackson finds the humor in the often heavy topic of heritage..."

Melanie Turpin, Report on the 2004 Margaret Mead Film and Video Festival

"…Conmovedora, sensible y relevante"

"*... poignant, tender, and relevant*"

Spirit Magazine, Winter, 2005

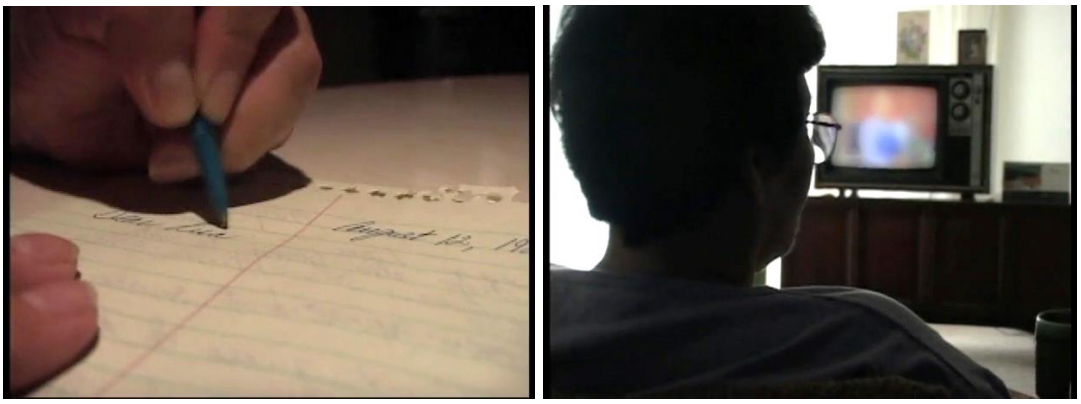


Figura 318. Fotogramas referencias maternas en Suckerfish, Lisa Jackson (2004)

4.2.16 *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005)

Figura 319. Fotogramas de The Moon and the Son, John Canemaker (2005)

Título Original: The Moon and the Son: An Imagined conversation

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 28 min.

Año: 2005

Estreno: 5 Enero 2005 (New York Museum of Modern Art)

Género: Animación / Drama / Biográfico / Familia

Dirección: John Canemaker

Guión: John Canemaker, Joseph Kennedy y Peggy Stern

Productores: John Canemaker y Peggy Stern.

Dpto. de Arte: Zoya Baker, Carmine Castronuova, Andrew Coats, Laura Margulies, Victoria Nece, Anh Nguyen, Michael Scharf, Lawrence Seward, Jael Topek, Vanessa Wood.

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: John Canemaker (animación), Brandon J. Herman (video animática), James Nidel (animación títulos)

Técnica/s: Dibujo animación limitada

Dirección de fotografía: Gary Backer (Cámara animación F-Stop Studios Inc.)

Música: Ronald Sadoff, Erik Desiderio (productor), Thomas Doczi (grabación y edición), Jihwan Kim (editor y pianista), Sonny Kompanek (conductor)

Montaje: David Mehlman, Steve Beganyi (Photomag Sound and Image)

Sonido: Dominic Bartolini (grabación de voces), Dan Blank (lector de diálogos y track), Daniel Hoffman (grabación de voces), Victor Levites (grabación de voces), Alex Noyes (grabación de voces) y Jared Seidman (mezcla de sonido)

Fotografía: Color

Intérpretes: Eli Wallach (voz, padre), John Turturro (voz, hijo), Mary Bringle (voz, madre), Peter Schlosser (voz, abogado) y Larry White (voz, juez y abogado defensor)

Producción: John Canemaker Productions

Premios: Ganador, Best Short Film Oscar (Oscars Academy Awards, 2006)

Nominado, The Annecy Cristal (Annecy International Animated Film Festival, 2005)

Nominado, Best Animated Short Subject Annie (Annie Awards, 2006)

Nominado, Best Short Film Gold Hugo (Chicago International Film Festival, 2005)

Tema: Padre e hijo, Biografía.

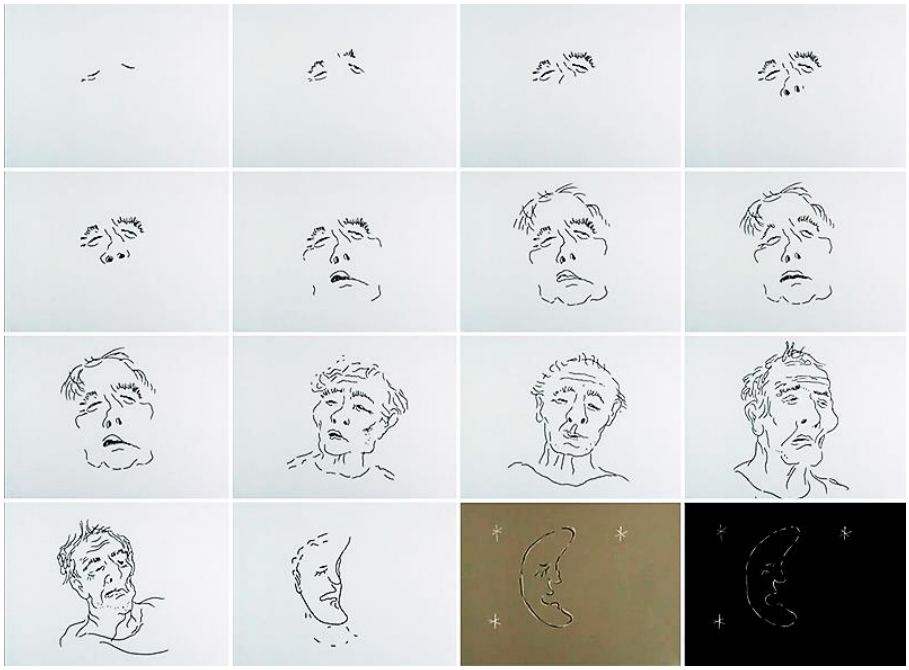


Figura 320. Fotogramas de Cannizzaro en The Moon and the Son, John Canemaker (2005)

Sinopsis: Autobiografía animada de John Canemaker que explora el difícil terreno emocional de las relaciones padre e hijo a través de su propia –y turbulenta- relación con su padre, John Cannizzaro.

Tiempo fílmico: El cortometraje se realiza sobre una conversación biográfica construida entre John Canemaker y su padre fallecido, basada en una entrevista real que data de 1995.

Espacio Fílmico: No hay una unidad de espacio debido al continuo recorrido histórico y la gran cantidad de pasajes entre EE.UU. e Italia.

Figura 321. Fotogramas de las distintas técnicas de animación en The Moon and the Son, John Canemaker (2005)

Elementos profílmicos: Canemaker entrevista a su padre John F. Cannizzaro antes de la muerte de éste en 1995, en un esfuerzo por llegar a la verdad de las cuestiones que siempre había fuego lento bajo la superficie de su relación y, a menudo en violencia. Canemaker descubre en su padre un hombre de muchas contradicciones –un católico piadoso con lazos con el crimen organizado; un héroe condecorado de la Segunda Guerra Mundial y posteriormente condenado por estafa; un esposo y padre devoto cuya rabia y auto-infligida desgracia devastan su familia. La obra

plantea las situaciones y sentimientos desde los dos puntos de vista con la conversación que dramatizan los actores Eli Wallach y John Turturro y que está presente en todo el cortometraje como voz en off: combina la memoria, los hechos, las conjeturas, las transcripciones del juicio, las grabaciones de audio y las filmaciones caseras.

Las representaciones animadas de Canemaker se entremezclan con fotografías de archivo, periódicos, películas caseras y otras animaciones más abstractas que buscan las emociones de forma visceral de la vida turbulenta de un inmigrante italiano y las consecuencias de sus actos sobre su familia.

Observaciones:

"*He hecho esta película para resolver los problemas emocionales que tengo con mi difunto padre desde hace mucho tiempo. Quería encontrar respuestas a nuestra relación difícil, entender las razones por las que fue siempre una figura temida en mi infancia, por qué siempre estaba enojado y defensivo, verbal y físicamente abusivo, ya menudo en problemas con la ley*", Canemaker (Kennedy, 2005)

"*Desde que trabajamos juntos por primera vez he admirado la capacidad de John para infundir sus imágenes animadas con la profundidad emocional. En The Moon and the Son, hemos tratado de expresar una historia personal a través de la animación de una manera que creo que va a resonar profundamente con nuestra audiencia*" Peggy Stern (Kennedy, 2005)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0449619/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film577267.html

Ficha técnica completa TCM:

Crítica:

"*La película de John es muy valiente (...) Su honestidad es muy, muy poderosa, y él es uno de los pocos artistas que tratan de hacer algo que no hemos visto antes*"

"*John's film is very brave (...) Its honesty is very, very powerful, and he's one of the few artists trying to do something we haven't seen before*"

Bob Kurtz, Ex gobernador de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas y presentador de los Oscar de 2005.

4.2.17 *McLaren's Negatives*, Marie Joseé Saint-Pierre (2006)

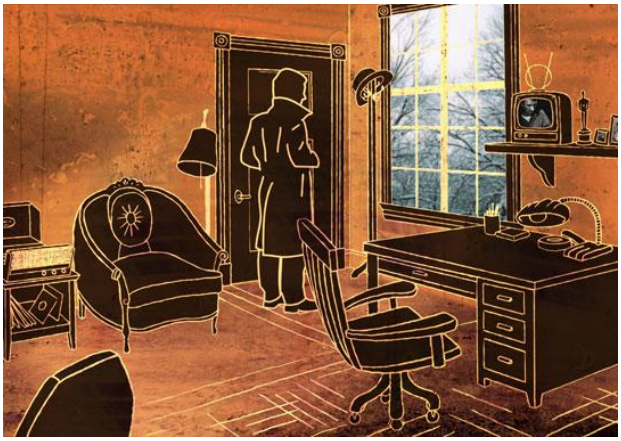


Figura 322. Fotograma de McLaren's Negative, Marie Joseé Saint-Pierre (2006)

Título Original: Les Négatifs de McLaren

Nacionalidad: Canadá

Idioma: Inglés

Duración: 10 min.

Año: 2006

Estreno: 1 Junio 2006 (Annecy Animation Film Festival, Francia), Octubre 2006 (Chicago International Film Festival, EE.UU.)

Género: Cortometraje / Animación / Biografía

Dirección: Marie Joseé Saint-Pierre

Guión: Marie Joseé Saint-Pierre

Productores: Marie Joseé Saint-Pierre, Sylvain Corbeil (productor asociado)

Dirección de Arte: Kabet Matthews

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Brigitte Archambault

Técnica/s: Dibujo animación limitada, rotoscopia, CGI

Dirección de fotografía: Brigitte Archambault y Marie Joseé Saint-Pierre

Música: Adam O'Callaghan (saxofón), Dominique Côté (batería), Tayler Mauney (bajo),

Montaje: Kara Blake, Cliff Caimeu (supervisor post-producción), Marcus von Holtzendorff (coordinador técnico)

Sonido: Yilles Castilloux y Kees Dekker (grabación y mezcla de música), Jace Lasak y Breakglass Studio (grabación Foley), Hugo Brochu (diseño de sonido), Vision Globale (restauración de sonido de archivos), Serge Boivin (mezcla de sonido), Steve F. B. Smith (Dolby Sound consultor)

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1)

Intérpretes: Patrick Coutu (modelo)

Producción: MJSTP Films

Premios: Ganador, Reel Frontier Award Best Short Documentary (Arizona International Film Festival, 2007)

Nominado, Gold Hugo Best Short Film (Chicago International Film Festival, 2006)

Ganador, Golden Bear (Festival of Nations, Austria, 2006)

Ganador, Special Jury Prize (Indianapolis International Film Festival, 2007)

Ganador, Jutra Best Animated Film (Jutra Awards, 2007)

Segundo lugar, Honorable Mention Best Short Film (Silverdocs Documentary Festival, 2006)

Ganador, Platinum Award Animation (WorldFest Houston, 2007)

Ganador, Golden Sheaf Award Best Sound (Yorkton Short Film & Video Festival, 2007)

Tema: Proceso creativo de Norman McLaren

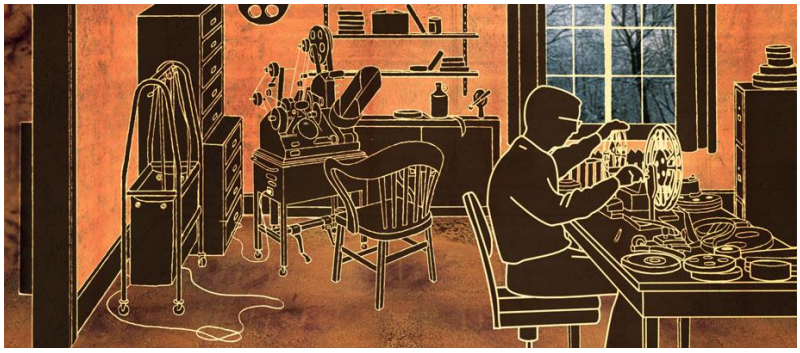


Figura 323. Fotograma del estudio de McLaren, representación del espacio profílmico en McLaren's Negative, Marie Joseé Saint-Pierre (2006)

Sinopsis: Una mirada íntima a la creación cinematográfica a través de un ensayo visual que muestra los secretos del legendario animador canadiense Norman McLaren y su visión personal del cine.

Tiempo fílmico: La obra no presenta referencias temporales concretas. Plantea un desarrollo descriptivo sobre los pensamientos y el proceso creativo de Norman McLaren.

Espacio fílmico: El espacio de *Les Négatifs de McLaren* gira en torno al estudio –

representado mediante animación- de McLaren, que sirve de hilo conductor visual para los insertos de films, fotografías y detalles del proceso creativo.

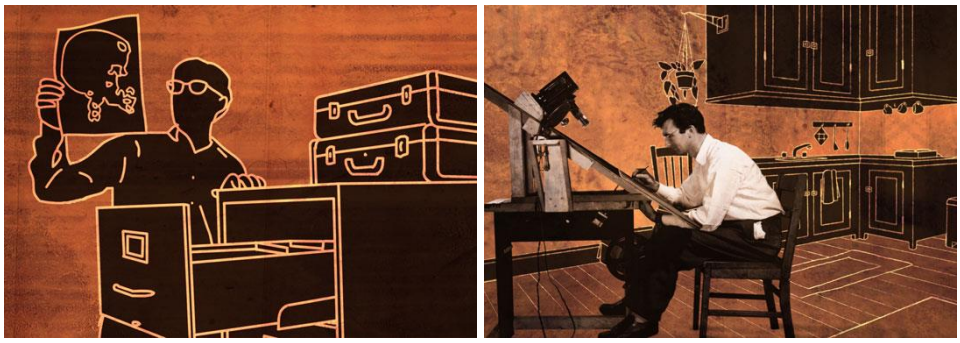


Figura 324. Fotogramas de rotoscopia y rotoscopia con inclusión de material de archivo McLaren's Negative, Marie Joseé Saint-Pierre (2006)

Elementos profílmicos: Desde la admiración a McLaren, Saint-Pierre realiza una revisión del proceso creativo del animador recuperando las entrevistas originales a McLaren de Steve Dale, Magnus Isacson, Anthony Kent, Peter Raymont y Jorge Reyes, además de los archivos fotográficos de Donald McWilliams y The National Film Board of Canadá (NFB), y fragmentos de cortometrajes como *Neighbours* o *Pas de deux.*

La animación representa las escenas y acciones que narra el propio McLaren, que se combina con fotografías y dibujos animados, a través de la rotoscopia de dramatizaciones realizadas con el actor Patrick Cotou para exponer el pensamiento de McLaren; la animación es el arte de la construcción del movimiento.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1432071/?ref_=fn_al_tt_1

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.18 *Never Like The First Time*, Jonas Odell (2006)

Figura 325. Fotograma del primer encuentro en Never Like The First Time!, Jonas Odell (2006)

Título Original: Aldrig som första gången!

Nacionalidad: Suecia

Idioma: Sueco

Duración: 15 min.

Año: 2006

Estreno: 11 Febrero 2006 (Berlin International Film Festival, Alemania), Octubre 2006 (Chicago International Film Festival, EE.UU.), 1 Octubre 2006 (Reykjavik International Film Festival, Islandia), 17 Octubre 2007 (Panorama of European Cinema, Grecia), 31 Octubre 2007 (Swedish Documentary Now, Japón), 20 Enero 2009 (DocPoint Film Festival, Finlandia)

Género: Documental / Animación / Cortometraje / Comedia Dramática

Dirección: Jonas Odell

Guión: Jonas Odell

Productores: Susanne Granlöf y Shopie Lindgren (manager producción)

Dirección de Arte: Jonas Odell (diseño)

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Per Helin, Stefan Ljunberg, Jonas Odell, Arvid Steen, Aron Hagerman, Riina Kütt, Audrone Brasiskyte, Neringa Rackyte, Rita Anskaitiene, Jessica Laurén.

Técnica/s: dibujo animación limitada, cut-out digital, rotoscopia, xerografía, CGI

Dirección de fotografía: Per Helin

Música: Krister Linder

Montaje: Jonas Odell

Sonido: Anders Larsson y ALC, ULF Olausson y Europa Post Production (Foley), David Silverin (asistente foley), Anders Degerberg (master de sonido)

Fotografía: Color (Aspect 1.66:1, 35 mm.)

Intérpretes: Mikael Brolin, Rebecca Haridi, Jenny Holmström, Johanna Karlsoon, Fredrik Östling, Torbjörn Jäger, Hanna Eklöf.

Producción: Filmtecknarna

Premios: Ganador, Golden Lion Best Short Animation (Berlin Film Festival, 2006)

Tema: Sexualidad

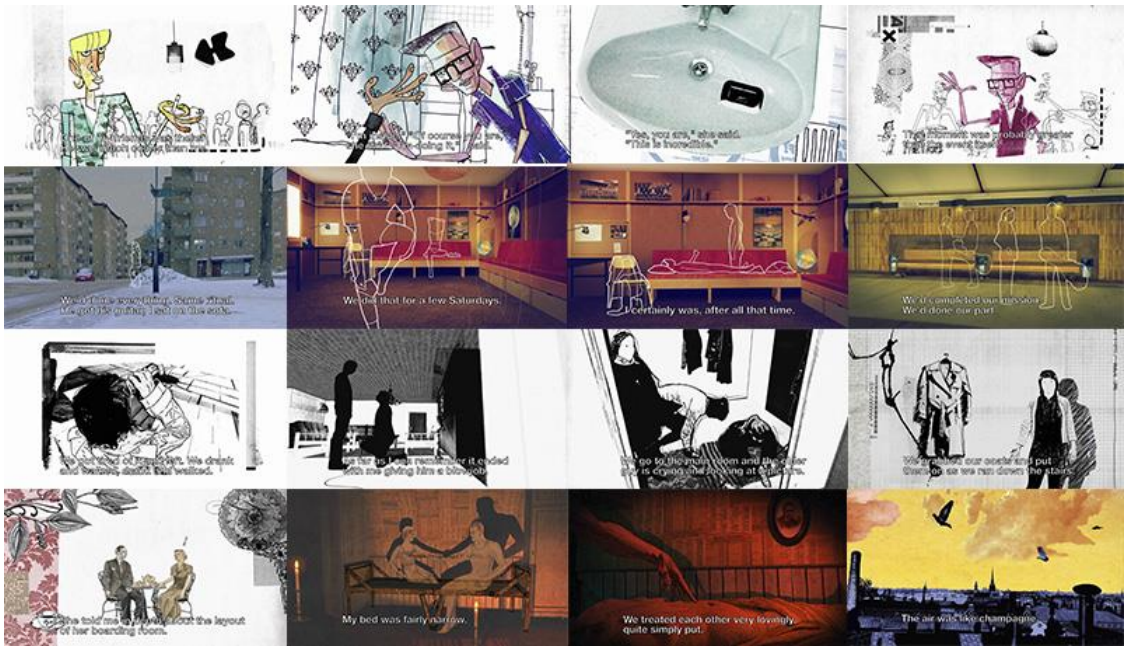


Figura 326. Fotogramas de los cuatro relatos representados en Never Like The First Time!, Jonas Odell (2006)

Sinopsis: Cuatro personas cuentan su primera vez mediante entrevistas personales. Mientras narran su experiencia con sus propias palabras, éstas son representadas con distintos estilos de animación según se recuerdan -nostalgia, decepción, terror y dulzura.

Tiempo fílmico: Las entrevistas son filmadas entre agosto y octubre de 2002 y marcan cuatro tiempos diferentes; años 50, un sábado, un recuerdo sin definición temporal y una historia de amor en los años 20.

Espacio fílmico: El espacio se construye de forma individual a partir de los cuatro relatos: una fiesta en un piso particular y los baños, un dormitorio, una casa extraña y oscura y lo que podría ser una habitación dormitorio, y una pequeña ciudad en la última historia.

Elementos profílmicos: *Never like the First Time!* presenta cuatro relatos íntimos de iniciaciones sexuales, seleccionadas a partir de 30 entrevistas que Benjamin Wolff graba en 2002 y que Odell sintetiza. Los estilos y estéticas dependen de la época, lugar y edad para transmitir la atmósfera y la emoción de cada vivencia; desde una fiesta setentera –dibujos de animación limitada y cut-out- a un dormitorio juvenil –rotoscopia y CGI-, una extraña habitación donde pudo haber una violación –de estética oscura, xerografías ralladas en blanco y negro- a un relato ubicado en la década de los años 20, que cuenta con una estética heredera de la publicidad impresa de la época, del collage y la animación CGI.

Observaciones: Las entrevistas están realizadas por Benjamin Wolff.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0783661/?ref_=nm_flmg_dr_3

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film740077.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Cuatro personas (reales), jóvenes y viejos, relatan cómo perdieron su virginidad. Las historias van desde lo sincero y romántico hasta un triste recuerdo de una violación bañada en alcohol. Lo que es especial aquí es la técnica de animación, pasando de un piso a otro y maravillosamente adaptada al tono y contenido. Jonas Odell es quizás el animador más prominente en Suecia, y esta es su gira por la fuerza, utilizando fotografías, tiza crayón, dibujos y todo tipo de técnicas mixtas para evocar un sentido de presencia en la historia. Con toda su sencillez este cortometraje lleva un aporte de gran alcance, y el tema es relevante para todos nosotros."

"Four (real) people, both young and old, recount how they lost their virginity. The stories range from the heartfelt and romantic to a sad recollection of a booze-drenched rape. What is special here is the animation technique, changing from one story to the next and wonderfully adapted to the tone and content. Jonas Odell is perhaps the most prominent animator in Sweden, and this is his tour the force, utilizing photographs, chalk crayon, line drawings and all sorts of mixed media techniques to conjure a sense of presence in the story. In all its simplicity this short film carries a powerful punch, and the subject is one that has relevance for all of us."

Zatsuon, Suecia.

4.2.19 *Talking About Amy*, Yorico Murakami (2006)

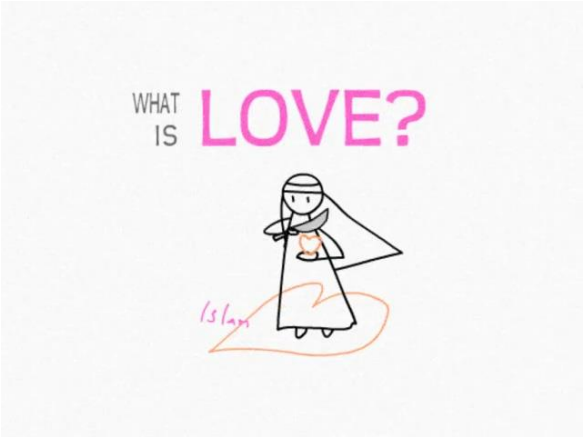


Figura 327. Fotograma de Talking about Amy, Yorico Murakami (2006)

Título Original: Talking About Amy

Nacionalidad: Estados Unidos - Japón

Idioma: Inglés

Duración: 9 min.

Año: 2006

Estreno: Abril 2006 (USC Premiere Screening), Octubre 2006 (San Diego Asian Film Festival) y Julio 2007 (Tokyo International Lesbian & Gay Film Festival, Japón)

Género: Animación / Cortometrajes / Surrealismo / Familia / Pop Art

Dirección: Yorico Murakami

Guión: Yorico Murakami, Eriko Ueno (Historia)

Productores: Yorico Murakami

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Yorico Murakami

Técnica/s: dibujo de animación limitada, dibujo directo digital y animación CGI.

Dirección de fotografía: Yorico Murakami

Música: Sandra Cheng

Montaje: Yorico Murakami

Sonido: Yorico Murakami, Gentry Smith (Productor de sonido)

Fotografía: Color (NTSC, Aspect 1.33:1, HD CAM)

Intérpretes: Eriko Ueno (voz de narradora), Rica Takashima (voz de Amy), Yoriko Murakami (voz de Yoriko)

Producción: Yorico Murakami

Premios: -

Tema: Biografía, Relaciones personales, Homosexualidad.

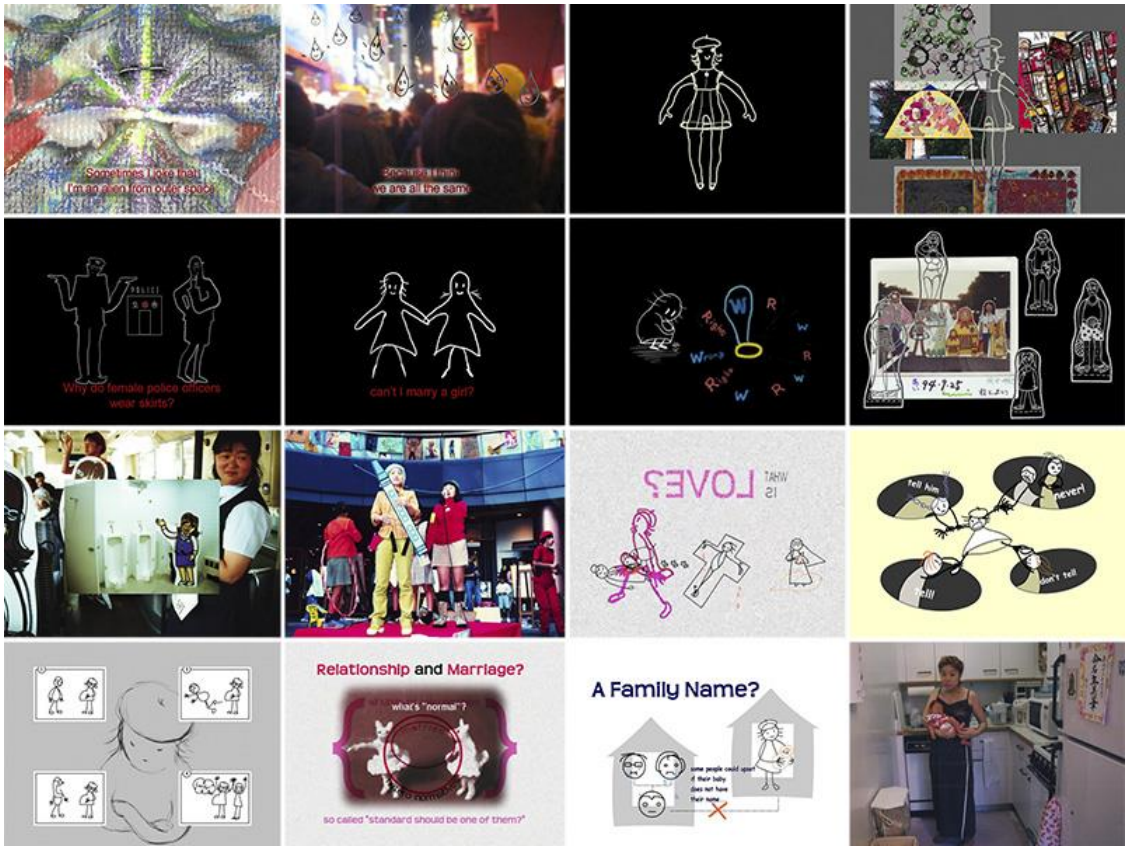


Figura 328. Fotogramas de las representaciones y técnicas en el relato Talking about Amy, Yorico Murakami (2006)

Sinopsis: *Talking about Amy* es una historia animada sobre la relación de Yorico Murakami con la artista emergente japonesa Rica Takashima, fundadora de un arte urbano conocido como *Arte Aozora* -también conocida como Rica Takashima-, en un relato personal sobre cómo dos artistas exploran visiones alternativas de la vida.

Referencias temporales: No referencias temporales explícitas, sino una serie de situaciones que documentan episodios de la relación entre ambas protagonistas.

Localizaciones: El espacio fílmico está definido por las acciones y episodios que se desarrollan en EE.UU. y Japón, en espacios públicos y privados, sin más referencias.

Referencias: *Talking about Amy* parte de la memoria y vivencias de Yorico Murakami para construir un retrato de su relación sentimental con la artista Rica Takashima. La narración se construye como un relato animado que combina fotografías personales de ámbito privado, filmaciones y fotografías de las intervenciones artísticas de Rica Takashima y dibujos animados y animaciones infográficas CGI combinados con las voces de Murakami, Takashima y narraciones de Eriko Ueno.

Observaciones: Obra desarrollada en el ámbito académico de Division of Animation and Digital Arts School of Cinema-Television University of South California.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1227184/?ref_=fn_al_tt_1

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.20 *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Díaz (2007)

Figura 329. Fotograma de la presentación del cuadro El tres de mayo de 1808 al Rey Fernando VII por el propio Goya en Los Fusilados de Goya, Héctor Caño Díaz (2007)

Título Original: Los fusilados de Goya

Nacionalidad: España

Idioma: Español

Duración: 5 min.

Año: 2007

Estreno: 13 Diciembre 2006

Género: Animación / Histórico

Dirección: Héctor Caño

Guión: Héctor Caño

Productores: Héctor Caño

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: Héctor Caño

Dpto. Animación: Héctor Caño, Jorge Vidal (Títulos de crédito), Penélope D. (Fondos), Alberto-César Caño (asesor artístico), Carlos Tostado Toledo (coordinación de actores), Javier Valdés Méndez (ayudante de coordinación)

Técnica/s: Dibujos animados (animación limitada) y cut-out

Dirección de fotografía: -

Música: Anabel Pacheco y Grupo Zalenque (*Fusilamiento* –basado en el poema de Nicolás Guillén– y *Palacio Real*)

Montaje: Sergio Arribas

Sonido: Ramón Rico Elías, Alfonso Raposo (Sonorización y mezclas)

Fotografía: Color (Aspect 1,85:1, 35mm., Technicolor)

Intérpretes: Juan Antonio Porto (voz de Francisco Goya), José Joaquín Torcida (voz de Fernando VII), David Pérez (voces)

Producción: Héctor Caño P.C, Eneasbeat Cartoon & Comics, colabora P.C.Tauro's (Escuela de Formación en Doblaje y Locución) y CTTDUENDE Producción.

Premios: -

Tema: Guerra de la Independencia Española, Francisco de Goya.

Figura 330. Fotograma de las escenas de Los Fusilados de Goya, Héctor Caño Díaz (2007)

Sinopsis: Recreación en animación de la sublevación de Madrid en la Guerra de la Independencia Española contada a través de la vivencia de Francisco de Goya.

Tiempo fílmico: El cortometraje plasma dos tiempos diferenciados; la madrugada del tres de mayo de 1808 en la que se producen los fusilamientos, y la presentación del lienzo conmemorativo al Rey Fernando VII en noviembre de 1814.

Espacio fílmico: Desde la habitación de Goya, calles indeterminadas de Madrid, hasta la montaña del Príncipe Pío y el Palacio Real de Madrid.

Elementos profílmicos: *Los Fusilados de Goya* recrea el ataque y las escenas dantescas producidas en Madrid entre el pueblo español y los soldados franceses que fueron conocidas como El levantamiento del dos de mayo, que daría inicio a La Guerra de la Independencia Española. La obra recoge las matanzas de las que el pintor Francisco de Goya y Lucientes fue testigo y que darían inspiración a la pintura conocida como *El tres de mayo de 1808* o *Los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío*, un óleo sobre lienzo de 268 cm x 347 cm que reside actualmente en el Museo del Prado de Madrid. El cortometraje representa el momento en el que Goya presenta la pintura al rey Fernando VII en Palacio. *Los Fusilados de Goya* representan la visión y experiencia de Goya, cuestiones que quedan explícitas en la narración –supuesta- de Isidoro Trucha, el jardinero de Goya, que describe las atrocidades e imágenes a las que Goya tomaba apuntes rápidos[175].

Observaciones: Francisco de Goya pinta su célebre cuadro *Los fusilamientos del 3 de Mayo* tras presenciar la invasión napoleónica de 1808, enfrentamiento entre el pueblo de Madrid y las tropas francesas que cala profundamente en el espíritu del pintor. Este cortometraje de animación recrea el acontecimiento histórico, la visión de Goya y la presentación del cuadro ante Fernando VII, el 29 de noviembre de 1814, cuando se da por finalizado el encargo y momento en el que debieron de colgarse en Palacio[176].

Ficha técnica completa IMDB: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

---

[175] Adioc, Rene (2008) Goya Letra y Figuras. Madrid: Casa de Velázquez.

[176] Ver: https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/el-3-de-mayo-de-1808-en-madrid-los-fusilamientos-en-la-montana-del-principe-pio/

4.2.21 *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007)

Figura 331. Fotogramas de The Beloved Ones, Samantha Moore (2007)

Título Original: The Beloved Ones

Nacionalidad: Reino Unido

Idioma: Inglés

Duración: 6 min.

Año: 2007

Estreno: 16 Mayo 2007 (Cannes Film Festival, Short Film Corner, Francia), 12 Abril 2008 (Aspen Short Film Festival, EE.UU.)

Género: Animación / cortometraje

Dirección: Samantha Moore

Guión: -

Productores: Joshka Wessels, Dan Lawson (productor ejecutivo en Screen WM), Julia Caithness (productora ejecutiva en UK Film Council)

Dirección de Arte: Richard Phelan (Storyboard)

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Augousta Zourelidi, Richard Phelan, Samantha Moore.

Técnica/s: Dibujo animación limitada digital, collage, animación CGI.

Dirección de fotografía: -

Música: -

Montaje: -

Sonido: George Beasley

Fotografía: Color

Intérpretes: Lenora Crichlow (Voz Maureen), Josette Simon (Voz Anna)

Producción: Screen West Midlands con el apoyo de UK Film Councils New Cinema Fund y en asociación con Sapiens Productions

Premios: Ganador, Special Mention Grand Jury (Animafest, Hungary, 2008)

Tema: Estigmatización, VIH en Uganda.

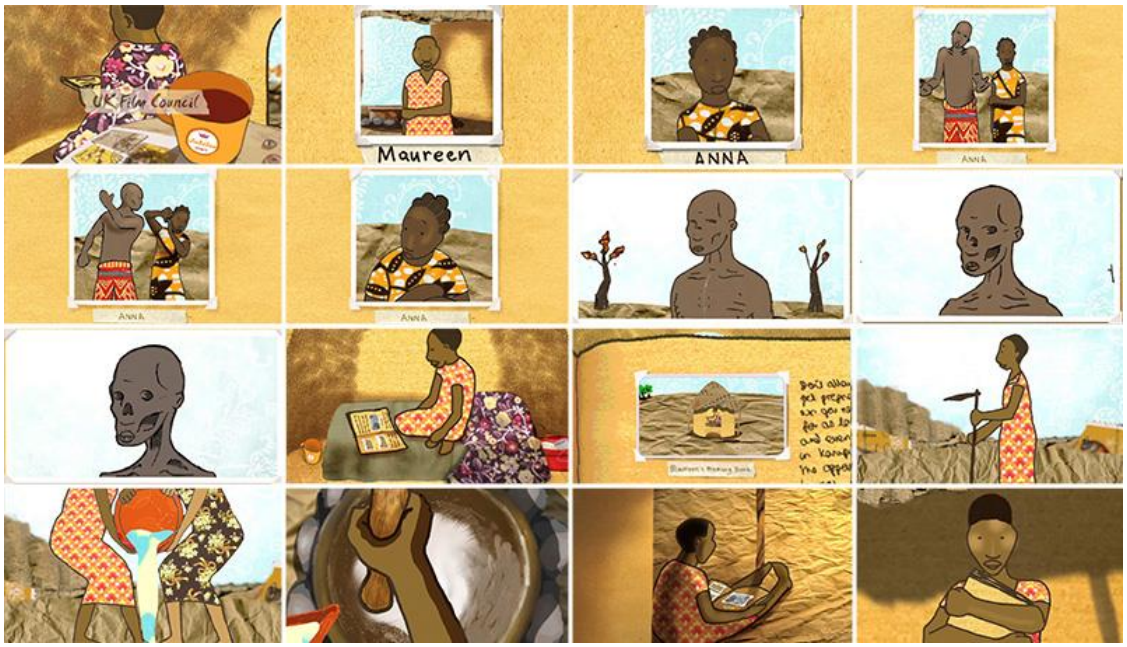


Figura 332. Fotogramas de las distintas representaciones y del realism mediante la representación de pasajes cotidianos en The Beloved Ones, Samantha Moore (2007)

Sinopsis: Cortometraje animado que explora los problemas de estigmatización y la negación del SIDA en Uganda desde el punto de vista de dos mujeres que se ocupan de los efectos del VIH en sus familias.

Tiempo fílmico: El relato no posee referencias temporales concretas ni fechas, aunque sitúa los relatos de Maureen a sus dieciséis años y el de Anna, a sus cuarenta y tres.

Espacio fílmico: Aparecen representaciones de un poblado de Uganda.

Elementos profílmicos: *The Beloved Ones* es el testimonio animado de la historia real de dos mujeres, madre e hija; Maureen Tukei Rose de dieciséis años y a cargo de su hermana tras perder a sus padres por el VIH; y Anna Isikoti de cuarenta y tres años, que intenta preparar a sus hijos para su inminente muerte –está diagnosticada por VIH.

Ambos relatos son filmados por Samantha Moore en Uganda, localizándose en exteriores.

Por motivos técnicos finalmente son transcritos y doblados por las actrices Lenora Crichlow y Josette Simon, como Maureen y Anna respectivamente.

La animación representa los distintos pasajes narrados por las Maureen y Anna, desde sus familiares y casas a la rutina de trabajo, a través de dibujos animados que incorporan texturas a través de animación CGI. El diario de memorias que Maureen recibe de su madre sobre su familia sirve como hilo conductor y elemento de transición visual en la narración, además de como único legado y testimonio de la existencia familiar.

Observaciones: Los aspectos técnicos limitan el artefinal llegando a percibirse problemas de tracking y pixelación de elementos en algunas animaciones CGI.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1541085/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:-

4.2.22 *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007)

Figura 333. Fotograma de The Even More Fun Trip, Bob Sabiston (2007)

Título Original: The Even More Fun Trip

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 23 min.

Año: 2007

Estreno: 9 Noviembre 2007 (Alamo Draft House South Lamar, EE.UU.)

Género: Animación / documental / cortometraje

Dirección: Bob Sabiston

Guión: -

Productores: Bob Sabiston

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Randy Cole, Matt Drake, Jennifer Drummond, Greg Geisler, Dan Gillotte, Zach Hall, Mike Layne, Katy O'Connor, John Paul, Susan Sabiston, Bob Sabiston, Nathan Spondike, Jason Stout, Patrick Thornton, Penny Van Horn

Técnica/s: Rotoshop / rotoscopia vectorial

Dirección de fotografía: -

Música: -

Montaje: Bob Sabiston

Sonido: -

Fotografía: Color

Intérpretes: Ryan Power, Holly Fisher, Mike Layne, Katie Hackett y Bob Sabiston.

Producción: Flat Black Films

Premios: -

Tema: Autismo

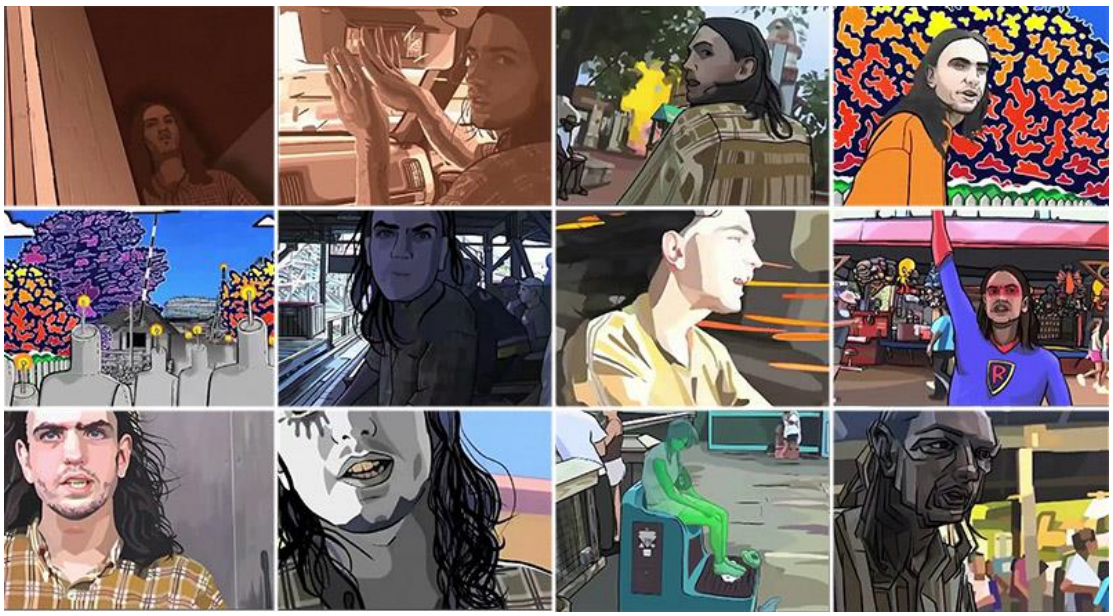


Figura 334. Fotogramas sobre la influencia de percepción del protagonista y su representación en The Even More Fun Trip, Bob Sabiston (2007)

Sinopsis: *The Even More Fun Trip* narra el viaje que Ryan Power, joven autista, y un grupo de amigos realizan al parque de atracciones Six Flags Fiesta Texas.

Tiempo fílmico: La obra recoge extractos del viaje a un parque de atracciones de un grupo de amigos el 12 de Junio de 2005.

Espacio fílmico: Además del viaje en coche y la parada en un restaurante de comida rápida, la obra se localiza fundamentalmente en el parque de atracciones Six Flags Fiesta Texas.

Elementos profílmicos: *The Even More Fun Trip* se basa en la filmación con videocámara del viaje en coche que realizan Ryan Power, Holly Fisher, Mike Layne, Katie Hackett y Bob Sabiston al parque de atracciones Six Flags Fiesta Texas un domingo de Junio. El viaje comienza con la recogida de Ryan, la comida en un restaurante de comida rápida y la entrada al parque.

A través de la rotoscopia con Rotoshop la filmación es interpretada para estilizar el relato y centrar la atención en las emociones y sentimientos que despierta el entorno en Ryan, un joven autista. La obra está construida a partir de las opiniones y deseos de Ryan, siempre presente en la pantalla, con el sonido directo de su voz y su representación animada, con un tratamiento expositivo que establece un paralelismo entre el cine documental clásico de naturaleza –meramente contemplativo- y las grabaciones documentales caseras –que documentan viajes y hechos históricos a nivel familiar.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2069086/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.23 *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009)

Figura 335. Fotograma de Hayabusha: Back to the Earth, Hiromitsu Kosaka (2009)

Título Original: はやぶさ

Nacionalidad: Japón

Idioma: Japonés

Duración: 28 min. / 46 min. (extended)

Año: 2009 / 2011

Estreno: 1 Abril 2009 (Japón), 14 Mayo 2011 (Japón, versión extendida)

Género: Documental / Animación / Cortometraje

Dirección: Hiromitsu Kosaka

Guión: Hiromitsu Kosaka y Noriko Takahata

Productores: Iiyama Qinghai (productor general), Hiromitsu Kosaka y Kazushi Tabe (producción), Ohmi Iiyama (productor ejecutivo)

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: F. Takayuki, Hidaka Hajime, Togashi Teibun, Suzuki Yoichiro, YAjima Hajime Takashi, Terasawa Tenkokorozashi, Shimoyamada Kazuhiro.

Técnica/s: CGI (3D Studio Max)

Dirección de fotografía:

Música: Sakai Yoshihisa (compositor), Obata Mikio (grabación música)

Montaje: -

Sonido: Maejima Keita (mezcla), Yamauchi Satoru (Efectos de sonido)

Fotografía: Color (4K Digital)

Intérpretes: Saburô Shinoda (voz narrador)

Producción: Osaka Foundation for the Progress of Science, Japan Aerospace Exploration Agency, LiVE, Libra

Premios: Ganador, Minister of Education, Culture, Sports, Science and Techonology Award (Science and Technology Film/Video Festival, Japón, 2011)

Tema: Exploración espacial

Figura 336. Fotogramas de los espacios profílmicos en Hayabusha: Back to the Earth, Hiromitsu Kosaka (2009)

Sinopsis: Entre 2003 y 2010 se sitúa el viaje de la primera nave espacial japonesa *Hayabusha* para tomar muestras del asteroide procedente del espacio profundo *Itokawa.* La versión extendida de 2011 añade algunas secuencias del retorno y aterrizaje al original.

Tiempo fílmico: El cortometraje sintetiza el viaje de siete años de *Hayabusha,* lanzada el 9 de mayo de 2003, sus acercamientos al asteroide en septiembre y noviembre de 2005, y finalmente su retorno a la Tierra el 13 de junio de 2010.

Espacio fílmico: La obra se plantea en un gran escenario espacial, la Vía Láctea,

principalmente en vistas panorámicas reconocibles de los cuerpos celestes presentes en nuestro sistema solar (principalmente la Tierra, la Luna y el Sol) y el asteroide *Itokawa.*

Elementos profílmicos: El cortometraje sintetiza la misión espacial no tripulada llevada a cabo por la Agencia Japonesa de Exploración Aeroespacial (JAXA) con la sonda *Hayabusha* (はやぶさ) para explorar un asteroide en trayectoria cercana a la Tierra, bautizado como *Itowaka*[177] (25143). La obra retrata los problemas con el aterrizador Minerva, el dispositivo encargado de las mediciones del asteroide y que se perdió en el espacio ni tocar *Itowaka*, los problemas de la sonda para aterrizar –tanto su primer intento de 30 segundo el 20 de noviembre de 2005 como el segundo intento cinco días después con el que consigue tomar muestras- además de los problemas de comunicación que dejaron a la nave durante muchos meses a la deriva en el espacio.

El cortometraje está realizado a través de animación CGI, con el modelo de elementos a partir de sus propiedades físicas exactas y con animación construida a partir de programación para simular una física realista. La película rinde un homenaje a la sonda que se convierte en la primera misión espacial que trae muestras de cuerpos celestes a la Tierra, lo que a su vez –y teniendo en cuenta los problemas de la misión- se erige como un orgullo nacional.

Observaciones: Web oficial del proyecto y de la película en japonés: http://www.live-net.co.jp/hayabusa-movie/story.html

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1438523/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

[177] El asteroide *Itowaka* posee una masa de 510 kg de 0,3 x 0,7 km., de órbita heliocéntrica.

4.2.24 *Sapporo Proyect,* Marie Joseé Saint-Pierre (2010)

Figura 337. Fotograma de Sapporo Proyect, Marie Joseé Saint-Pierre (2010)

Título Original:

Nacionalidad: Japón, Canadá

Idioma: Japonés

Duración: 5 min.

Año: 2010

Estreno: Julio 2010 (Italia y Japón), 9 Septiembre 2010 (Toronto International Film Festival, Canadá)

Género: Documental / Animación / Cortometraje / Biografía

Dirección: Marie Joseé Saint-Pierre

Guión: Marie Joseé Saint-Pierre

Productores: Marie Joseé Saint-Pierre

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Brigitte Archambault (dibujos y animación)

Técnica/s: Dibujos de animación limitada y rotoscopia digital en dibujo directo

Dirección de fotografía: Akihito Yamamoto y Hare-Bare SHA SHINN

Música: OKI

Montaje: Kara Blake (montaje y efectos especiales)

Sonido: Martin Allard

Fotografía: Blanco y Negro

Intérpretes: Gazanbou Higuchi (voz, narrador), Fuyuka Shindo (actor)

Producción: MJSTP Films Inc en colaboración con NFB Canadá y S-AIR.

Premios: -

Tema: Biografía

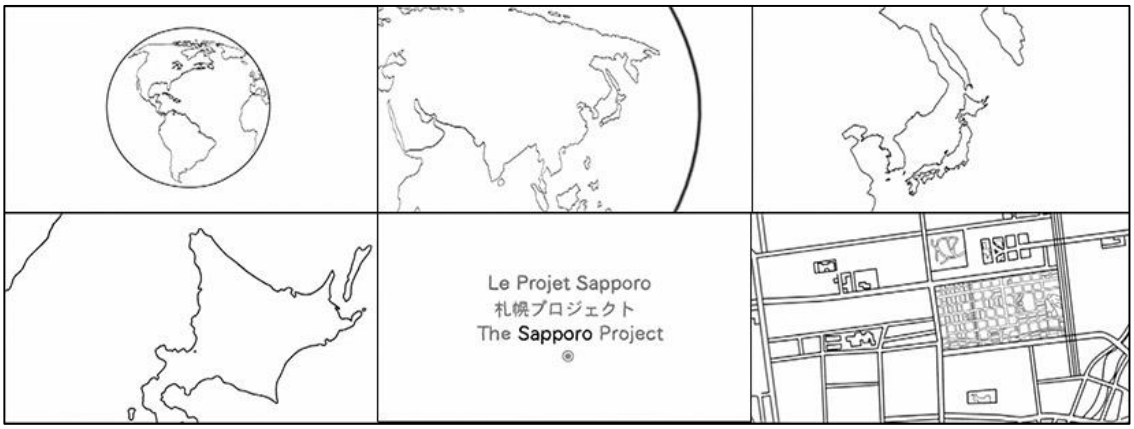


Figura 338. Fotogramas del espacio profílmico de Sapporo Proyect (2010)

Sinopsis: El Proyecto Sapporo es un homenaje poético a la obra del aclamado calígrafo japonés Gazanbou Higuchi, con una visión única en el mundo de la caligrafía. El cortometraje se centra en su proceso creativo, en el que su caligrafía es animada transportando al espectador a través de la imaginación del autor.

Tiempo Fílmico: No hay referencia temporales concretas ni fechas, la obra se centra en el proceso creativo de Higuchi.

Espacio Fílmico: Tras una secuencia introductoria en la que se localiza el estudio de Higuchi en Sapporo, Japón –y que sirve para construir los títulos de inicio- el cortometraje se centra en el estudio de Higuchi.

Elementos profílmicos: El cortometraje plasma la visión del calígrafo Gazanbou Higuchi a través de sus palabras –en off- y la descripción de su obra y visión del mundo; Saint-Pierre traslada esa visión a la representación animada del propio artista y su método de trabajo a través de un estilo de dibujo delicados, de contornos negros sencillos sobre fondo blanco, realizados y animados por Brigitte Archambault, rotoscopiando las dramatizaciones filmadas con Fuyuka Shindo.

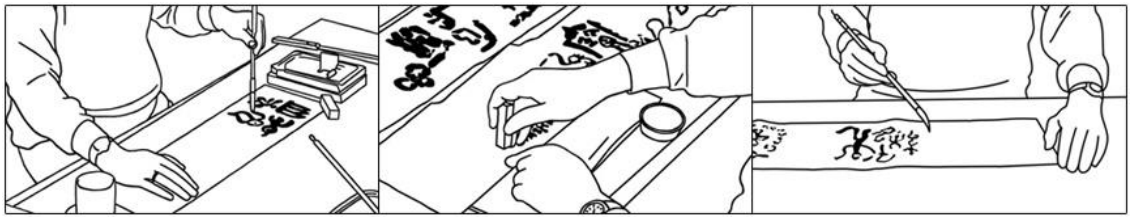


Figura 339. Fotogramas del detalle de la representación del arte caligráfico en Sapporo Proyect, Marie Joseé Saint-Pierre (2010)

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1649043/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"La premiada cineasta Marie-Joseé Saint Pierre dirige este homenaje bellamente animado y poético de la obra del aclamado calígrafo japonés Gazanbou Higuchi"

"Award-winning filmmaker Marie-Josée Saint Pierre directs this beautifully animated and poetic homage to the work of acclaimed Japanese calligrapher Gazanbou Higuchi"

Frame x Frame

4.2.25 *Tussilago*, Jonas Odell (2010)

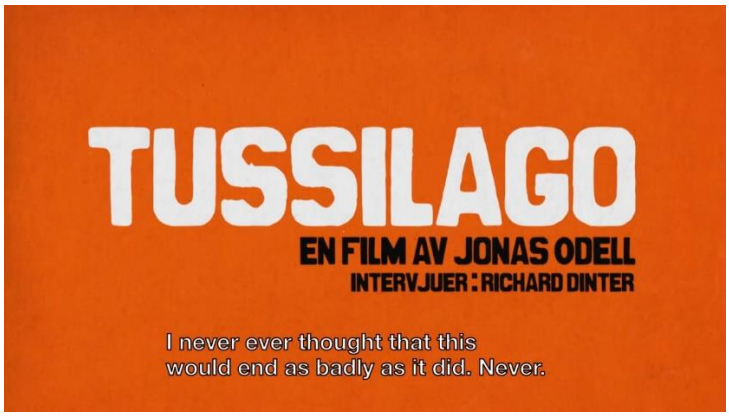


Figura 340. Fotograma de Tussilago, Jonas Odell (2010)

Título Original: Tussilago

Nacionalidad: Suecia

Idioma: Sueco

Duración: 15 min.

Año: 2010

Estreno: 30 Enero 2010 (Göteborg International Film Festival, Suecia), 13 Febrero 2010 (Berlin International Film Festival, Alemania), 25 Abril 2010 (San Francisco International Film Festival, Estados Unidos), 27 Noviembre 2010 (Oslo International Film Festival, Noruega), 8 Mayo 2011 (Planete Doc Review, Polonia), 26 Octubre 2011 (Panorama of European Cinema, Grecia), 29 Septiembre 2012 (CNEX Documentary Film Festival, Taiwan), 9 Mayo 2014 (European Union Short Film Festival, Ottawa)

Género: Documental / Animación / Biografía

Dirección: Jonas Odell

Guión: Jonas Odell

Productores: Linda Hambäck

Dirección de Arte: Jonas Odell

Dpto. de Arte: Malin Marmgren (Localizaciones y atrezzo) y Rebecka Rissanen (caracterización)

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Jonas Odell, Per Helin, Marcus Krupa, Susanne Sturesson, Martin Nyberg,

Johan Sonestedt, Mikael Lindbom (Dockhus Animation), Jakob Bastviken, Lindor Tidäng, Kaspar Chistophersen.

Técnica/s: Xerografía, Collage, Rostoscopia vectorial, animación CGI

Dirección de fotografía: Per Helin

Música: Martin Landquist

Montaje: Jonas Odell

Sonido: Fredik Jonsäter, Heikki Kossi y Tapio Liukkonen

Fotografía: Color

Intérpretes: Malin Buska (A), Camaron Silverek (Norbert Kröcher), Frederik Wagner (RAF, terrorista)

Producción: Filmtecknarna en coproducción con Film i Väst y el apoyo de Svenska Filminstitutet (SFI)

Premios: Nominado, Golden Berlin Bear – Best Short Film (Berlin International Film Festival, 2010)

Ganador, Prix UIP Cracow – European Short Film (Cracow Film Festival, 2010)

Ganador, Audiencia Award – Best Short Film (Göteborg Film Festival, 2010)

Nominado, Short Filmmaking Award – International (Sundance Film Festival, 2011)

Tema: Biografía, Relaciones personales, Terrorismo.

Figura 341. Fotogramas de la representación de fechas, lugares y sucesos profílmicos en Tussilago, Jonas Odell (2010)

Sinopsis: Norber Kröcher, terrorista alemán, fue detenido en 1977 cuando planeaba secuestrar a la política sueca Anna-Greta Leijon. Su ex novia de entonces narra en este documental animado cómo es vivir con un terrorista, y las consecuencias que conlleva.

Tiempo fílmico: En la Nochevieja de 1972 comienza la relación entre Norber y A, con una carrera delictiva que desemboca en la detención de Norber en marzo de 1977 y la de A el 1 de abril. Los interrogatorios dan paso a seis meses de prisión y dos en reinserción.

Espacio fílmico: El cortometraje plantea espacios en Estocolmo, interiores, calles y paisajes

de la ciudad; Köln y Berlín con un tratamiento similar. Tras la detención de ambos, *A* pasa seis meses en la cárcel –representada con espacios blancos y relojes- tras lo cual enferma y es representada en un entorno oscuro y abstracto.

Figura 342. Fotogramas de espacios fílmicos en Tussilago, Jonas Odell (2010)

Elementos profílmicos: A través de las entrevistas de Richard Dinter a la mujer que afirma haber sido pareja del terrorista Norbert Kröcher –en el cortometraje es *A*- se construye un cortometraje que incluye documentos reales –mapas, rutas- y periódicos de la época para acompañar las vivencias de la pareja; desde viajes y estaciones, a material de archivo –imágenes de televisión del atentado de la Fracción del Ejército Rojo (RAF) a la embajada de Alemania en Estocolmo el 24 de abril de 1975 y de la política Anna-Greta Leijon-. La animación representa de una forma realista y verosímil lo que acontecen en el relato de *A*, siempre presente con su voz en off y representada por una actriz. *Tussilago* plantea una estética influenciada por el estilo y colores de los setenta –el tiempo principal del cortometraje se da en esa década-, que se complementa con rotoscopia y animación tridimensional mediante CGI.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1601238/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film654091.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

Figura 343. Fotogramas de las estéticas y animaciones en Tussilago, Jonas Odell (2010)

Figura 344. Fotogramas de la representación del interrogatorio y encarcelación en Tussilago, Jonas Odell (2010)

4.2.26 *Andersartig*, Dennis Stein-Schomburg (2011)

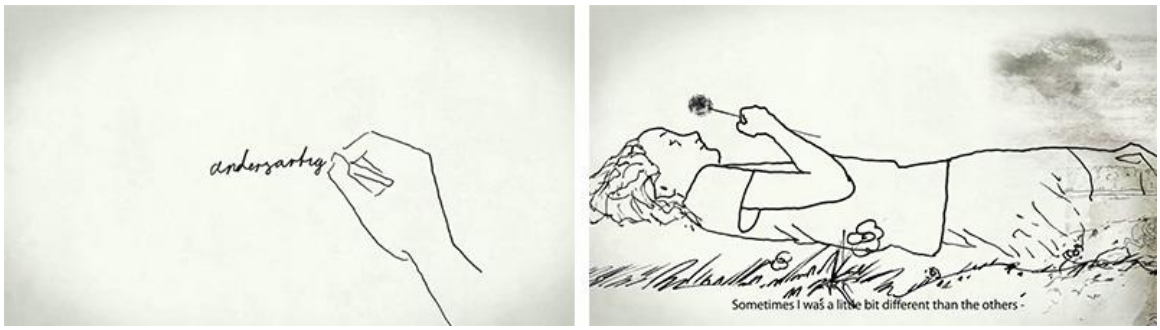


Figura 345. Fotogramas de Andersartig, Dennis Stein-Schomburg (2011)

Título Original: Andersartig
Nacionalidad: Alemania
Idioma: Alemán
Duración: 5 min.
Año: 2011
Estreno: 6 Junio 2011 (Kurzfilmfest Lampenfieber, Alemania), 17 Septiembre 2012 (German Film Festival, Argentina), 28 Septiembre 2012 (New York City Short Film Festival, Estados Unidos), 16 Octubre 2012 (Warsaw Film Festival, Polonia)
Género: Animación, Cortometraje
Dirección: Dennis Stein-Schomburg
Guión: Dennis Stein-Schomburg
Productores: Roland Fisher y Dennis Stein-Schomburg
Dirección de Arte:
Dirección de Animación:
Dpto. Animación: Dennis Stein-Schomburg y Lucas Schwarzer (rotoscopia), Maurice Quentin (fondos)
Técnica/s: Dibujo de animación limitada, rotoscopia, animación CGI
Dirección de fotografía: Dennis Stein-Schomburg
Música: Frédéric Chopin
Montaje: Dennis Stein-Schomburg

Sonido: Emre Türker

Fotografía: Blanco y negro (Aspect 1.85:1, HD)

Intérpretes: Anna Magdalena Becker (voz, narración)

Producción: Kunsthochschule Kassel y Ocean Pictures Filmproduktion

Premios: Nominado, Audience Award (New York Short Film Festival, 2012)

Ganador, First Prize (Schnongs Studentisches Kurzfilmfestival Dessau, Alemania, 2012)

Ganador, Golden Hercules (28th Kassel Documentary Film and Video Festival, 2011)

Tema: Infancia, Adaptación, Orfanato.

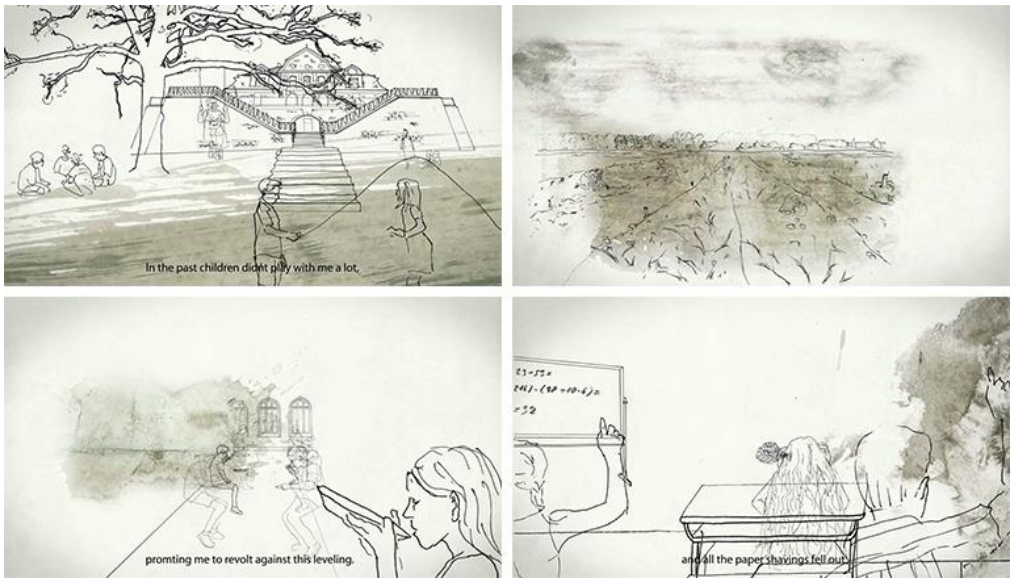


Figura 346. Fotogramas de la representación de los espacios fílmicos del orfanato en Andersartig, Dennis Stein-Schomburg (2011)

Sinopsis: Pasaje biográfico de la artista alemana Hildegart Wolgemuth durante la Segunda Guerra Mundial y su experiencia solitaria en un orfanato alemán, circunstancia que le salva la vida cuando el orfanato es bombardeado.

Tiempo fílmico: El cortometraje se centra en la descripción de la joven Wolgemuth y el orfanato de Leipzig en 1943.

Espacio fílmico: El orfanato de Leipzig se esboza a través de detalles de sus interiores, habitaciones, comedor, fachada y jardines exteriores, donde Wolgemuth aparece a menudo sentada o tumbada entre los árboles.

Elementos profílmicos: El cortometraje se basa en las memorias y recuerdos de la artista Hildegart Wolgemuth, a quien pone voz Anna Magdalena Becker. Wolgemuth vive en un orfanato de Leipzig que sufre un bombardeo en 1943 y que causa la muerte todos los huérfanos salvo ella. La tragedia marca de por vida a Wolgemuth, que no olvidará la muerte de sus compañeros y su decisión, aparentemente caprichosa, de no bajar al refugio del orfanato.

Wolgemuth pasa 17 años en la clínica Ochsenzoll con un diagnóstico de esquizofrenia hasta que sale en 1966. La animación representa los recuerdos, alejados del momento de narración, de Wolgemuth a través de un dibujo de línea, borrones, sombreados y manchas de tinta con un estilo nervioso –de trazo irregular- que evoca a los esbozos de un cuaderno de apuntes de dibujo.

Observaciones: Rodado en Kassel, Hessen, Alemania.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2363527/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Andersartig es una película impresionantes, política y al mismo tiempo emocional. Pero no sólo eso. La animación es fina y sobria, comapañada de un dramático recordatorio privado que es tratado con respeto y sensibilidad. La fuerza de esta película es producida por los fuertes contrastes entre el texto y la imagen. El cineasta ha creado un documento expresivo y sencillo de movimiento, un testigo de época con medios limitados"

"Andersartig" ist ein beeindruckender, politischer und gleichzeitig emotionaler Film. Aber nicht nur. Die feine und zurückhaltende Animation, begleitet mit Respekt und Sensibilität eine private, dramatische Erinnerung. Die Kraft dieses Films entsteht durch die starken Kontraste zwischen Text und Bild. Der Filmmacher hat durch die Beschränkung auf einfache Mittel eine bewegendes, ausdrucksstarkes Dokument einer Zeitzeugin geschaffen"

Jurado del Schnongs Studentisches Kurzfilmfestival Dessau, Alemania, 2012

4.2.27 *Los hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013)

Figura 347. Fotogramas de Los hijos del Ayllu, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013)

Título Original: Los hijos del Ayllu

Nacionalidad: Perú - España

Idioma: Español

Duración: 11 min.

Año: 2013

Estreno: Junio 2013

Género: Animación / Documental / cortometraje

Dirección: Natalia Pérez y Mario Torrecillas

Guión: Carolina Martín (Investigación y Entrevistas)

Productores: Natalia Pérez y Mario Torrecillas (Pequeños Dibujos Animados), Teresa Castillo (La Combi)

Dpto. de Arte: Alba Filella (diseño de personajes), Fernando García Sotoca (fondos digitales)

Dirección de Animación: Rafael García (cut-out)

Dpto. Animación: Emma Pumarola, Mark Catimo, Unai Pérez, Marc Pons, Juan Pablo Lozano, Natalia Pérez.

Técnica/s: Dibujo de animación limitada, stop-motion, cut-out digital, rotoscopia experimental, animación CGI

Dirección de fotografía: Diego Hernández

Música: Sergio Castrillón Arcila

Montaje: Juan Pablo Lozano (post-producción)

Sonido: Carlos Ruiz y Beatriz Nicasio (sonido directo), Sergio Castrillón Arcila (sonorización)

Fotografía: Color (HD Digital)

Intérpretes: Flor Margarita Paquiyauiri, Flor María Javier Millán, Lisbeth Lorenzo Fernández, Jose Quispe Herrera, Jerick Matos Ticllacuri, Saúl Bautista Gaspar, Olenca Poma García, Antoni Colquis Zuñiga, Cristian Ccencho Palomino, Rosmery Daga Canhuancho, Rafael Aponte Sosa, Talía Llallico Quinto, Sussy Condorí Huamaní, Karen Vidal Eulogio, Briggite Sayurí Lucas, Aldair Joracc Ignacio, Antoni de la Cruz Poma, Rosario Sota Sulca, Carlos Paredes Román, Jeremías Ccoica Ponce.

Producción: PDA Films y La Combi, con el soporte técnico de CIFO L'Hospitalet.

Premios: Ganador, Certamen Internacional de Creación Documental (Fundación Telefónica Documenta, 2013)

Tema: Infancia y pobreza.

Figura 348. Fotogramas de las estéticas y técnicas de animación utilizadas en Los hijos del Ayllu, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013)

Sinopsis: *Los hijos de Ayllu* es la historia de Flor Margarita, Flor María, Lisbeth y José, pero es al mismo tiempo la de millones de niños de todo el mundo que han de combinar sus estudios con el cuidado del hogar, hacerse cargo de sus hermanos, y también de otros oficios más propios de los adultos.

Tiempo Fílmico: En el cortometraje no hay referencias temporales concretas; se construye con un discurso expositivo de los cuatro relatos para plantear inquietudes y deseos de futuro.

Espacio Fílmico: El espacio retratado con imagen real en el cortometraje es el entorno de la escuela *La Medalla Milagrosa* de Huancayo y el aula; los espacios virtuales son representaciones

del poblado quechua de Auquimarca en los Andes, Perú.

Elementos profílmicos: El cortometraje se basa en las vivencias de Flor Margarita Paquiyauiri, Flor María Javier Millán, Lisbeth Lorenzo Fernández, José Quispe Herrera, que cuentan su propia visión del mundo y la realidad en la que viven con dibujos e imágenes que ellos mismos hacen. Sus protagonistas son menores en edad escolar que compaginan las tareas del colegio con trabajos propios de los adultos: desde las labores domésticas en su propio hogar -cuidando a sus hermanos menores, lavando la ropa y cocinando- con diferentes tareas agrícolas -cultivan, siembran-. La actividad se engloba dentro del taller de animación en la escuela *La medalla Milagrosa* de Huancayo, Perú, y se construye a partir del relato directo de los niños. La animación es alzada a partir del propio testimonio gráfico de éstos, combinando diferentes técnicas y estilos plásticos, llegando a combinar imagen real y representación animada como forma de entrevista.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film498553.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.28 *Kiki of Montparnasse*, Amélie Harrault (2013)

Figura 349. Fotogramas de Kiki of Montparnasse, Amélie Harrault (2013)

Título Original: Mademoiselle Kiki et les Monparnos

Nacionalidad: Francia

Idioma: Francés

Duración: 14 min.

Año: 2013

Estreno: 2 Febrero 2013 (Clermont-Ferrand International Short Film Festival, Francia)

Género: Animación / Documental / Cortometraje

Dirección: Amélie Harrault

Guión: Amélie Harrault

Productores: Oliver Catherin, Serge Elissade.

Dirección de Arte:

Dirección de Animación:

Dpto. Animación: Lucile Duchemin, Serge Elissade y Amélie Harrault

Técnica/s: Dibujo animación limitada -tiza, crayón-, pintura sobre vidrio, cut-out, rotoscopia, CGI

Dirección de fotografía: Amélie Harrault

Música: Olivier Daviaud

Montaje: Rodolphe Ploquin

Sonido: Pierre Aretino, Daniel Gries , Seydoux Raphael, Yan Volsy

Fotografía: Color

Intérpretes: Marie-Christine Orry (voz, Kiki), Matthew Gêczy (voz, Man Ray / Hemingway), Jean-Pierre de Giorgio (voz, Modigliani), Eriko Takeda (voz, Foujita), Alan Czarnecki (voz, Kisling),

Céline Lambert (voz, Kiki joven), Serge Elissalde (voz, Padre Lisbon / Desnos), Yan Volsy (voz, Henri Broca), Nathalie Sappa (voz, panadera), Alice Benoist d'Etiveaud (voz, abuela), Nouritza Emmanuelian (voz, mamá)

Producción: Les Trois Ours y Cosmodigital

Premios: Ganador, Best Animated Film [ex aequo] (César Awards, 2014)

Nominado, Cristal – Best Short (Annecy International Animated Film Festival, 2013)

Nominado, Animated Dreams Grand Prize "Wooden Wolf" (Tallin Black Nights Film Festival, 2013)

Tema: Biográfico.

Figura 350. Fotogramas de espacios fílmicos en Kiki of Montparnasse, Amélie Harrault (2013)

Sinopsis: Documental que narra la vida de *Kiki de Montparnasse*, musa infatigable de los grandes pintores vanguardistas de comienzos del siglo XX. Amélie Harraut ilustra las distintas etapas de la vida de Kiki a partir de sus autobiografías utilizando técnicas de animación muy variadas.

Tiempo fílmico: El cortometraje realiza una síntesis de la vida de Alice Prin (1901-1953); comienza mostrando sus intereses siendo apenas una niña, para centrarse en la época de 1921 a 1939, cuando Alice Prin brilla como Kiki. También aparece retratada en su última etapa vital.

Espacio fílmico: El cortometraje se ubica en Francia; desde su crianza en la borgoña francesa, a París y Montparnasse.

Elementos profílmicos: El cortometraje está inspirado en los escritos de Alice Prin, conocida como Kiki de Montparnasse, *Kiki Souvenirs* editado por Henri Broca en 1929 y *Souvenirs retrouvés*, editado por José Corti en 2005[178], esbozando su infancia a cargo de su abuela primero, con su madre en París después, para centrarse en los años en los que la figura de Kiki brilla con más fuerza como actriz, cantante, escritora y pintora en la escena artística de Montparnasse en los años de entreguerras, de 1921 a 1939. En la escena final con dibujo y rotoscopia se plasma la etapa final de Kiki, como residente de un hospital mental.

Figura 351. Fotogramas de las técnicas de animación en Kiki of Montparnasse, A. Harrault (2013)

Observaciones: La animación del documental reúne una gran cantidad de técnicas y estilos, marcadamente caricaturescos, para narrar las vivencias de Kiki que siempre aparecen en primera persona –off-. Destaca la estética que retrata las escenas nocturnas de la noche francesa, muy próximas a las pinturas de vanguardia impresionista, los periódicos de la época en las que las fotografías son sustituidas por dibujos o incluso la animación cut-out digital a partir de fotografías históricas de Kiki.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2850814/?ref_=fn_al_nm_1a

[178] En España fueron editados en septiembre de 2009 por Nocturna Ediciones, con traducción y prólogo de José Pazo Espinosa bajo el título: *Recuerdos recobrados. Memorias*. Kiki de Montparnasse.

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film928911.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

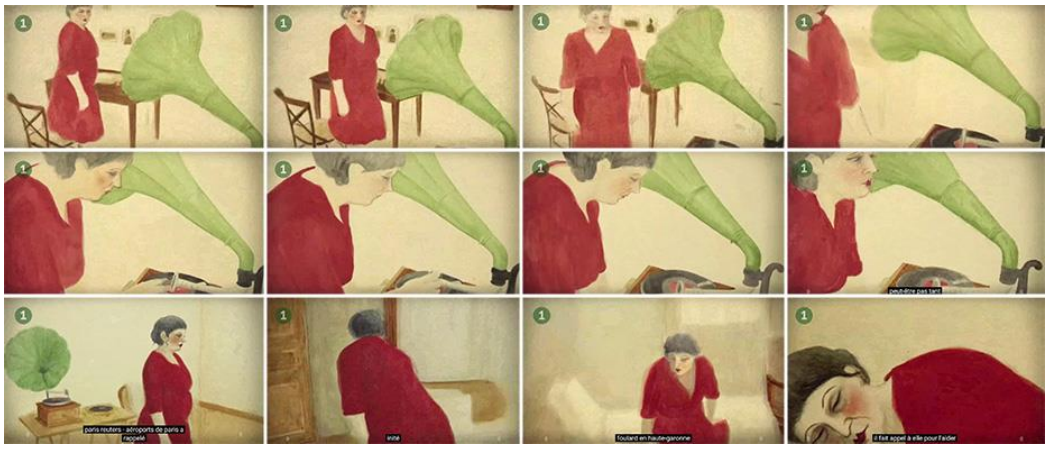


Figura 352. Secuencia final de rotoscopia en Kiki of Montparnasse, Amélie Harrault (2013)

4.2.29 *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014)

Figura 353. Fotogramas de Jutra, Marie Joseé Saint Pierre (2014)

Título Original: Jutra

Nacionalidad: Canadá

Idioma: francés

Duración: 14 min.

Año: 2014

Estreno: 15 Marzo 2014 (REGARD, Saguenay International Short Film Festival, Canadá), 23 Mayo 2014 (Cannes Film Festival, Francia), 15 Junio 2014 (Biografilm Festival, Italia), 1 Agosto 2014 (New Horizons Film Festival, Polonia), 11 Octubre 2014 (Hamptons International Film Festival, EE.UU.)

Género: Documental / Animación / Cortometraje

Dirección: Marie Joseé Saint Pierre

Guión: Marie Joseé Saint Pierre

Productores: Marc Bertrand, René Chénier, Yanick Létourneau, Marie Joseé Saint Pierre, Manon Quintal (consultor de producción), Diane Régimbald (administración). Diane Ayotte, Karine Desmeutes y Michèle Labelle (equipo administrativo)

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Brigitte Archambault (animación y acuarelas), KeyuChen (animación entrevistas), Sin-Aly Kanaté (rotoscopia entrevistas), Pierre Plouffe (efectos digitales), Daniel Lord y France Couture (coordinadores técnicos)

Técnica/s: Rotoscopia, xerografía, dibujo animación limitada, acuarela, animación CGI

Dirección de fotografía:

Música: Jim Solkin

Montaje: Oana Suteu, Denis Gathelier

Sonido: Serge Boivin, Olivier Calvert (diseño de sonido)

Fotografía: Color (HD)

Intérpretes: Claude Jutra (filmaciones de archivo)

Producción: MJSTP Films y National Film Board of Canada (NFB)

Premios: Ganador, Best Short Documentary (Canadian Screen Awards, 2015)

Nominado, Documentary Short – Golden Starfish Award (Hamptons International Film Festival, 2014)

Tema: Biografía

Figura 354 Fotogramas de espacios fílmicos en Jutra, Marie Joseé Saint Pierre (2014)

Sinopsis: Un repaso a la vida y obra del cineasta Claude Jutra.

Tiempo fílmico: La obra no presenta referencias temporales concretas, a pesar de hacer referencias a hechos históricas –la muerte de Jutra- y varias de sus obras cinematográficas.

Espacio fílmico: El espacio fílmico está construido a partir de materiales de archivo e ilustraciones de acuarela inspiradas en distintos lugares de Montreal.

Figura 355. Fotogramas de la animación en Jutra, Marie Joseé Saint Pierre (2014)

Elementos profílmicos: El cortometraje se construye a partir de la voz y la imagen del cineasta Claude Jutra partiendo de los archivos de la Cinémathèque Québéccoise, Radio-Canadá, National Film Board of Canadá y Université du Québec à Montreal. El cortometraje reconstruye su manera de ver el mundo y de hacer cine que se trunca por el alzhéimer, Jutra sufre una pérdida progresiva de memoria que cada vez le limita más, por lo que acaba tirándose al río San Lorenzo desde el Puente Jacques Cartier de Montreal el 5 de noviembre de 1986.

El cortometraje combina imagen real de archivo con ilustraciones y animación por rotoscopia para construir un relato actual, con humor, de la figura del cineasta Claude Jutra. A pesar del uso creativo y humorística de la animación –hace que Jutra hable consigo mismo- ésta tiene un papel secundario en la obra, con una presencia mayor de imagen y sonido de archivo.

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt3672364/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.2.30 *Blue Pelikan,* László Csáki (2014)

Figura 356. Fotogramas de Blue Pelikan, László Csáki (2014)

Título Original: Kék Pelikan

Nacionalidad: Hungría

Idioma: Inglés

Duración: 2'30'' (Trailer)

Año: 2014

Estreno: -

Género: Documental / Animación

Dirección: László Csáki

Guión: László Csáki

Productores: Miklós Kázmér, Zoltán Hidvégi, László Csáki, Levente Hódi (manager producción)

Dirección de Arte: László Csáki

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: László Csáki

Técnica/s: Animación limitada, dibujo con tiza, animación CGI

Dirección de fotografía:

Música: Ambrus Tövisházi, Amorf Lovagok (feat Pa-DöDö)

Montaje: László Szekeres, József Morvay

Sonido: Balázs Pejkó

Fotografía: Color (HD)

Intérpretes: -

Producción: Umbrella

Premios: -

Tema: Falsificaciones de billetes, Hundría, década de 90s.

Figura 357. Fotogramas de la representación de las falsificaciones en Blue Pelikan, László Csáki (2014)

Sinopsis: El cortometraje está ambientado en la Hungría del final de la era socialista; en los cuarenta años de socialismo sólo unos pocos afortunados tuvieron el privilegio de viajar al extranjero, en especial a Europa occidental. A pesar de que 1989 la cortina de hierro cae y las fronteras se abren, la primera generación libre de gente joven no tiene dinero suficiente para viajar a Occidente. *Blue Pelikan* documenta cómo los jóvenes engañan al sistema con el fin de viajar a Occidente.

Tiempo Fílmico: Década de 1990.

Espacio Fílmico: Hungría.

Elementos profílmicos: El cortometraje se compone a partir de entrevistas cuyas voces acompañan a la animación de los personajes como entrevistas animadas. Los recuerdos y memorias del final de la Hungría socialista acompañan el relato de la obra de Csáki, testigo de cómo los jóvenes húngaros tenían que recurrir a la falsificación de tickets para poder viajar por la Europa occidental tras la apertura de fronteras. La animación de dibujo con tiza y animación CGI se combinan para construir un relato vibrante y optimista sobre una etapa difícil.

Observaciones: *Blue Pelikan* aún no ha sido estrenada, sólo circulan algunas fichas técnicas parciales, un tráiler subtitulado en inglés y una entrevista al cineasta László Csáki sobre el proyecto.

Ficha técnica completa IMDB: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

Figura 358. Fotogramas de la animación y estética de Blue Pelikan, László Csáki (2014)

4.3 Análisis de largometrajes

4.3.1 *Drawn from Memory*, Paul Fierlinger (1995)

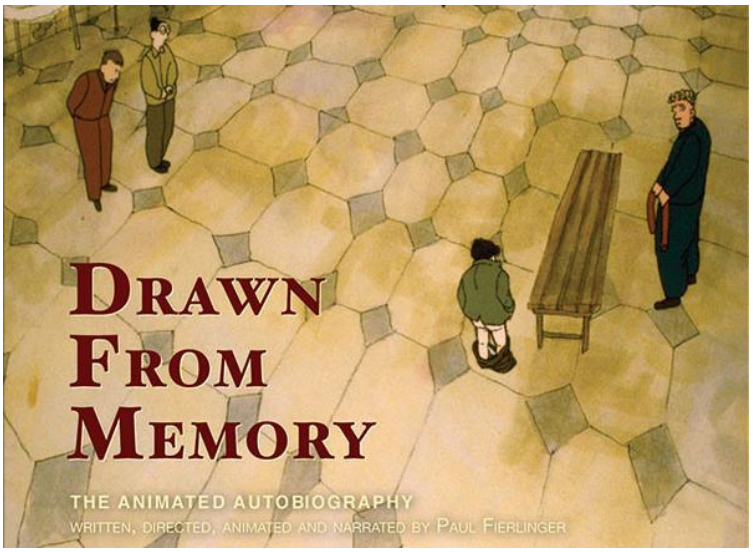


Figura 359. Fragmento del póster de Drawn from Memory, Paul Fierlinger (1995)

Título Original: Drawn from Memory

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Checo / Inglés

Duración: 56 min.

Año: 1995

Estreno: 30 Octubre 1995 (Estados Unidos)

Género: Animación / Autobiografía

Dirección: Paul Fierlinger

Guión: Paul Fierlinger

Productores: Ron Diamond, Lynn Holst (productor asociado), Lindsay Law (productor ejecutivo)

Dirección de Arte: Sandra Fierlinger

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Paul Fierlinger, Sandra Fierlinger (fondos, color en cel painting), Ar&T

Animation Studio

Técnica/s: Dibujos animación limitada, dibujos y color en cel-animation.

Dirección de fotografía:

Música: Paul Messing

Montaje: Paul Fierlinger

Sonido: Paul Messing

Fotografía: Color (Colorlab)

Intérpretes: Paul Fierlinger (voz, narrador), Jan Tríska (voz, Jan Fierlinger), Erik Rodgers (voz, Paul joven), Milos Forman (voz, él mismo), Gene Shay (voz, él mismo), Pavel Landovský (voz, él mismo), Václav Havel (voz, él mismo).

Producción: American Playhouse y Acme Filmworks

Premios: Ganador, Pew Fellowships in the Arts (The Pew Center for Arts & Heritage, Philadelphia, 1997)

Tema: Autobiografía.

Figura 360. Fotogramas de recuerdos de la infancia en Ashiya, espacio fílmico, en Drawn from Memory, Paul Fierlinger (1995)

Sinopsis: Paul Fierlinger concentra su talento como animador para contar a través de los recuerdos fragmentados, recuerdos vívidos y la fotografía evocadora su vida como el hijo rebelde de Jan Fierlinger, político de carrera checoslovaco.

Tiempo fílmico: *Drawn From Memory* plantea una estructura de síntesis de los momentos más significativos de Paul Fierlinger; desde su nacimiento en 1936 en Japón, su regreso a Checoslovaquia en 1946 tras pasar por Estados Unidos entre 1939 y 1945, su graduación en 1955 en el Bechyne School of Applied Arts, su establecimiento como productor independiente como animador para Prague TV y Kratky Films en 1958, sus viajes para distintos encargos de trabajo a Hilversum –Holanda-, París y Múnich, antes de su traslado a Estados Unidos en 1968, y fundación

de AR&T en 1971.

Figura 361. Fotogramas de otros espacios fílmicos en Drawn from Memory, Paul Fierlinger (1995)

Espacio fílmico: Fierlinger ilustra su nacimiento en Ashiya, Japón; su estancia en distintas casas de acogida en Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial; su llegada a Checoslovaquia, donde ingresa en un internado elitista, sus trabajos como ilustrador y sus comienzos en animación en Praga, sus viajes y encargos en Hilversum, París y Múnich, antes de viajar a Vermont y Philadelphia para afrontar distintos proyectos.

Elementos profílmicos: La obra de Fierlinger es un relato biográfico desde su punto de vista y recuerdos, recuperando instantes y detalles de distintas etapas para definir la relación que tuvo con sus padres. Considerándose un huérfano de la Segunda Guerra Mundial por el abandono de sus padres para que el joven Paul no interfiriera en las laborales políticas de oposición al gobierno de ocupación nazi, Fierlinger se cría como niño americano y se convierte en un crítico antiautoritario de las escenas de *comunismo de limusina* que ve en los políticos de su familia. Fierlinger se siente como un extranjero de su país y reniega de su padre Jan Fierlinger y su tío, Zdeněk Fierlinger, que fue nombrado primer ministro del primer gobierno soviético en Checoslovaquia.

El relato contiene giros que coinciden con fechas y acontecimientos históricos que vive el protagonista. Su voz siempre en off narra en primera persona e interactúa con personajes de su pasado; desde su padre fallecido en 1967 cuya voz pone el actor Jan Tríska, a las intervenciones de las personas que aparecen en su relato a través de sus propias voces, desde Milos Forman a Václav Havel, pasando por Gene Shay o Pavel Landovský.

Drawn From Memory es el testimonio directo de Fierlinger; su testimonio está plasmado a nivel sonoro y a nivel plástico, con los dibujos y animación que él mismo hace con ayuda de su segunda esposa, Sandra Fierlinger. Su estilo revisa sus memorias buscando los sentimientos e impresiones sin intentar plasmarlo mediante una técnica hiperrealista. Fierlinger ilustra su memoria

desde la reflexión; la obra está marcada por su rehabilitación –supera la adicción al alcohol- y su propia experiencia como padre. *Drawn from Memory* comienza la obra con una cita de Oscar Wilde: "*Los niños comienzan por amar a sus padres. A medida que crecen los juzgan y a veces los perdonan*".

Observaciones: *Drawn from Memory* está influenciada por los esfuerzos de un hombre joven que busca escapar no sólo la tiranía de un país, sino también de un padre. En la entrevista de Carrie Rickey (1995), Fierlinger llega a afirmar que si pudiera decirle algo a su padre "*me reiría de él por el colapso de sistema comunista (...) le diría, 'Mira, tenía razón', él no quiso que yo fuera animador porque él pensaba que ser artista era una vida de penurias*". En la misma entrevista él también concede que como su padre, él también interpuso su trabajo a su familia: "*Así que también te tendría que decir a mi padre que, como padre, yo también he fallado tanto como él lo hizo*"

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0322084/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/462009/Drawn-From-Memory/

Crítica:

"*Drawn From Memory es una reminiscencia extraordinaria sobre una vida improbable pero cierta, dictada en imágenes de pluma y tinta tan caprichosas como las de James Thurber y palabras tan penetrante como las de Milan Kundera. La obra, que podría llamarse la Película de La risa y el Perdón, utiliza como medio una brillante animación con un efecto desgarrador*".

"*Drawn From Memory is an extaordinary reminiscence about an improbable but true life, rendered in pen-and-ink images as whimsical as those of James Thurber and words as piercing as those of Milan Kundera. The work, which could be called The Movie of Laughter and Forgiveness, uses the lighthearted medium of animation to heartbreaking effect.*"

- Carrie Rickey, The Philadelphia Inquirer

"*Drawn From Memory está terriblemente afectada por los esfuerzos de un hombre joven para escapar no sólo la tiranía de un país, sino también de un padre.*"

"Drawn From Memory is terribly affecting as one young man's efforts to escape not just the tyranny of a country but also of a father"

- John J. O'Connor, The New York Times

"Drawn From Memory es un elegante trabajo de dibujos animados y otras técnicas visuales (incluyendo el uso de bocetos de carbón, acuarelas y fotos familiares) por el veterano animador Paul Fierlinger que muestra una narración autobiográfica de una vida en constante cambio"

"Drawn From Memory a finely affecting work of cartooning and other visual techniques (including use of charcoal sketches, watercolors, and family snapshots) by veteran animator Paul Fierlinger that serves as a telling autobiography of a life in flux."

- Miles Beller, La Hollywood Reporter"

4.3.2. Hybrid, Monteith McCollum (2000)

Figura 362. Fotogramas de Hybrid, Monteith McCollum (2000)

Título Original: Hybrid
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 92 min.
Año: 2000
Estreno: Noviembre 2000 (Amsterdam Internacional Documentary Film Festival, Holanda), 6 Junio 2001 (Newport International Film Festival, EE.UU.), 16 Septiembre 2001 (Athens Film Festival, Grecia), 11 Octubre 2001 (Flanders International Film Festival, Bélgica), 19 Octubre 2001 (Bergen International Film Festival, Noruega)
Género: Documental / Biografía / Cine Experimental
Dirección: Monteith McCollum
Guión: Monteith McCollum
Productores: Monteith McCollum
Dirección de Arte: Mark Fenlason (diseños de modelos y supervisor de fabricación)
Dirección de Animación: -
Dpto. Animación: Ariana Gerstein (títulos)
Técnica/s: Stop-motion, time-lapse
Dirección de fotografía: Monteith McCollum, Ariana Gerstein, Mike Jarmon, Vadim Pevzner, Wayne Page Aerial Applicators (filmaciones aéreas)
Música: Monteith McCollum (strings), Jay Sebastián (percusión), Chris Sullivan (cítara)
Montaje: Ariana Gerstein

Sonido: Monteith McCollum, Jim Moore (mezclador), Chris Carson, Ariana Gerstein, Mike Jarmon y Vadim Pevzner (sonido adicional)

Fotografía: Blanco y Negro (Aspect 1:66 Flat, 16 mm.)

Intérpretes: Milford Beeghly (como él mismo), Alice Beeghly, Weyland Beeghly, Bonnie Nigro, Beverlee Beeghly, Dr. Harmon, Pastor Meyers, Bob Halden.

Producción: Iowa arts Council & National Endowment for the Arts, Jerome Foundation - Minneapolis, Film in the Cities - Minneapolis, Center for New Television - Chicago, New York Media Arts and Film Council.

Premios: Ganador, FIPRESCI Prize (Amsterdam International Documentary Film Festival, 2000)

Ganador, Best of the Festival (Ann Arbor Film Festival, 2001)

Ganador, Grand Jury Award (Atlanta Film Festival, 2001)

Ganador, Documentary Price (Bermuda International Film Festival, 2001)

Ganador, Truer Than Fiction Award (Independient Spirit Awards, 2002)

Ganador, IDA Awards – Honorable Mention feature Documentaires (International Documentary Association, 2001)

Ganador, Award for Original Version (Newport International Film Festival, Rhode Island, 2001)

Ganador, Certificate of Merit – Film & Video Biography (San Francisco International Film Festival, 2001)

Ganador, Grand Jury Prize – Best Documentary (Slamdance Film Festival, 2001)

Tema: Agricultura transgénica, Biografía

Sinopsis: Documental sobre Milford Beeghly, un agricultor de 100 años de Iowa, realizado por su nieto Monteith McCollum. En la década de 1930 Beeghly fue pionero en el proceso de los cultivos genéticamente mejorados y considerado un loco. *Hybrid* es un retrato de la visión obsesiva de un hombre por cruzar la cepa perfecta de maíz, mostrando un desequilibrio entre su dedicación a la agricultura y el descuido continuo hacia su familia.

Tiempo fílmico: En *Hybrid* no hay referencias temporales en un desarrollo difuso y no lineal, centrado en el retrato personal a través de narraciones y entrevistas. Hay saltos temporales continuos hacia anécdotas, testimonios y pasajes de su vida, aunque todo comienza con el interés de Milford Beeghly por el maíz a partir de la gran Depresión de la década de 1930.

Figura 363. Fotogramas de los espacios fílmicos de Hybrid, Monteith McCollum (2000)

Espacio Fílmico: En *Hybrid* el espacio fundamental es la granja y los campos de Milford Beeghly en la ciudad de Pearson, Iowa.

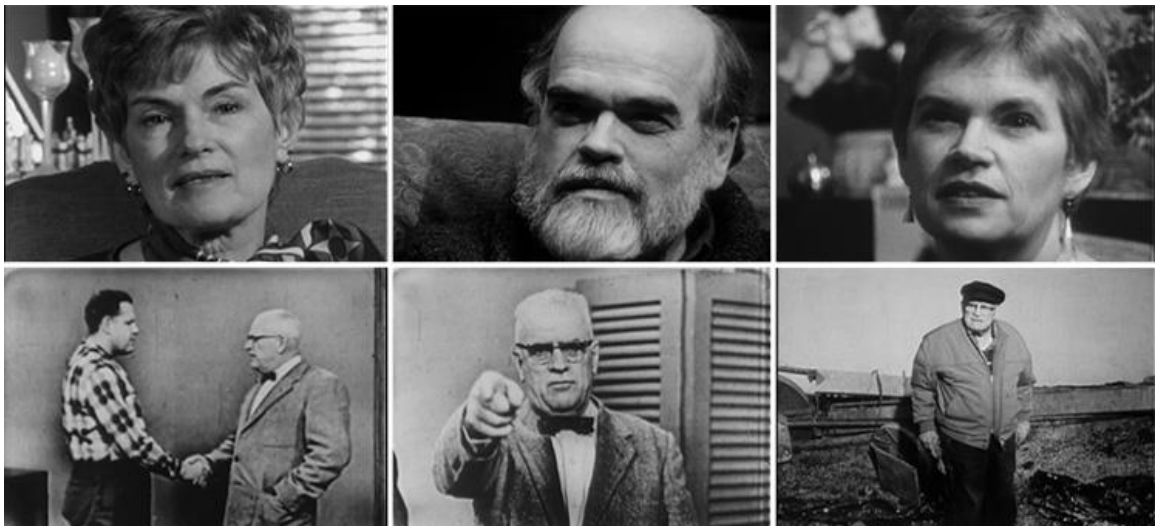


Figura 364. Fotogramas de fuentes que componen la Voz en Hybrid, Monteith McCollum (2000)

Elementos profílmicos: McCollum plantea un retrato humano de su abuelo Milford Beeghly utilizando material de archivo de 16 mm -filmado a partir de la década de 1930-, secuencias poéticamente animadas mediante stopmotion –incluidos varios bailes de mazorcas-, un viejo anuncio para televisión de Milford y metraje de entrevistas a Milford –anciano de 100 años- y a

otros miembros de la familia y la sociedad local de Iowa.

La narración se centra en retratar a Milford desde el punto de vista humano; desde sus impresiones sobre su trabajo, lo que intentaba conseguir y lo que va consiguiendo, pero sobre todo la visión que tienen los demás sobre él, con la sensación del retrato de un desconocido por su propia familia. La obra de McCollum concentra el peso del material archivo para construir un retrato sobre emociones e impresiones más que sobre hechos o fechas, con un uso secundario de la animación que ilustra con un estilo inquietante pasajes de la experimentación con el maíz o sobre el paso del tiempo en la granja para representar la subjetividad y los sentimientos expresados: el conjunto del documental biográfico, construido desde la subjetividad, posee un discurso fragmentado y rasgos estilísticos cercanos al cine experimental y al cine de autor.

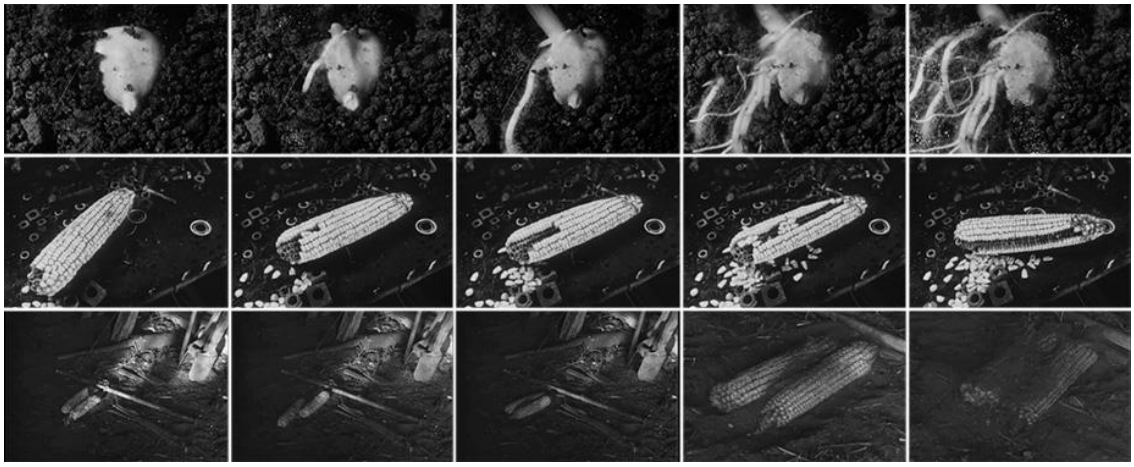


Figura 365. Fotogramas de secuencias stop motion en Hybrid, Monteith McCollum (2000)

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0267563

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"El documental de Monteith McCollum, Hybrid, es un gusto adquirido, pero vale la pena el esfuerzo. Es una película que rechaza las convenciones narrativas, ofrece una mirada precisa en su tema, un campesino tosco llamado Milford Beeghly y su determinación de cruzar las variedades de razas de maíz"

"Monteith McCollum's documentary feature Hybrid is an acquired taste but worth the

effort. It's a film that rejects storytelling convention and delivers a precise look at its subject, a rough-hewn farmer named Milford Beeghly and his determination to cross-breed varieties of corn"

Elvis Mitchell, The New York Times.

"…imaginería poética, una experiencia en movimiento…"

"...poetic imagery, a moving experience…"

LA Weekly

"Asombrosamente original. Un especie rara de cine…"

"Staggeringly original. A rare kind of filmmaking…"

Indiewire

4.3.3 *The Kid Stays in the Picture*, Nanette Burstein y Brett Morgen (2002)

Figura 366. Fotogramas con fotografías personales en The Kid Stays in the Picture, N. Burstein y B. Morgen (2002)

Título Original: The Kid Stays in the Picture

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 93 min.

Año: 2002

Estreno: 18 Enero 2002 (Sundance Film Festival, EE.UU.), 18 Mayo 2002 (Cannes Film Festival, Francia), 22 Agosto 2002 (Norwegian Internacional Film Festival, Noruega), 1 Febrero 2003 (Gothenburg Film Festival, Suecia), 7 Febrero 2003 (Reino Unido e Irlanda)

Género: Documental / Biográfico

Dirección: Brett Morgen y Nanette Burstein

Guión: Brett Morgen (adaptación de la autobiografía de Robert Evans)

Productores: Nanette Burstein, Graydon Carter, Kate Driver, Chris Garret, Christopher J. Keene, Sara Marks, Brett Morgen, Jordan Roberts, Sally Roy.

Dpto. de Arte: Mark Harper, Betty Stradford, Francie Paull

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación / Efectos Visuales: Yorgo Alexopoulos, Anitra Babiak, John Bair, Aporva Baxi, Nora Bielaczyc, Orna Bradshaw, Alton Christensen, Lisa Cleff, Jason Conradt, Jun Diaz, Trent Ermes, Grant Gilbert, David Loyal Herbruck, Jennifer M. Howd, Allison Hull, Mandy Hutchings, Tim Hutchings, Josh Jordan, Scott Lawrence Klein, Sean Miller, Jim Moran, Songe Riddle, Dino

Sanacory Jr., Jason Stoff, David Tecson, Mark Thompson, Tai Uhlmann, Robin Vachal, Lauren Wang, Julie Watkins, Jessie Weissman, Dominic Amatore.

Técnica/s: Animación CGI, cut-out, 3D.

Dirección de fotografía: John Bailey

Música: Jeff Danna. Jamie Feingold, Richard Grabel, Allen J. Grubman, Brad Haehnel, Andrew Lockington, Anita Serwacki, Lawrence Shire, Debra A. White.

Montaje: Jun Diaz

Sonido: Scott David Burton, Kelly Cabral, Claude Letessier, John Reese, Ahmad Shirazi, Steve F. B. Smith, Reilly Steele, Lauren Stephens, Eric Strausser.

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm. Kodak, Panavision)

Intérpretes: Robert Evans (narrador), Eddie Albert, Peter Bart, Charlie Bluhdorn, William Castle, Francis Ford Coppola, Catherine Deneuve, Charles Evans, Josh Evans, Mia Farrow, Errol Flynn, Ava Gardner, Ernest Hemingway, Arthur Hiller, Henry Kissinger, Ali MacGraw, Steve McQueen, Edward R. Murrow, Jack Nicholson, Roman Polanski, Tyrone Power, Mario Puzo, Roy Radin, Norma Shearer, Frank Sinatra, Irving Thalberg, Darryl F. Zanuck, Steve Allen, Ursula Andress, Warren Beatty, Carol Burnett, James Cagney, John Cassavetes, Carol Channing, James Coburn, Angie Dickinson, Mike Douglas, Faye Dunaway, Peter Falk, Richard Gere, Ruth Gordon, Gene Hackman, Dustin Hoffman, Bob Hope, Olivia Hussey, Walter Matthau, Paul Newman, Richard Nixon, Ryan O'Neal, Laurence Olivier, Dana Plato, Dinah Shore, David Susskind, Robert Towne, Kathleen Turner, Chris Wallace, Raquel Welch, Leonard Whiting, Richard Widmark, Debra Winger.

Producción: USA Films

Premios: Nominado, Best Edited Documentary Film (American Cinema Editors, 2003)

Nominado, Best Documentary Feature (Awards Circuit Community Awards, 2002)

Ganador, Best Documentary (Boston Society of Film Critics Awards, 2002)

Nominado, Best Documentary (Broadcast Film Critics Association Awards, 2003)

Nominado, Best Documentary (Golden Trailer Awards, 2003)

Segundo lugar, Best Non-Fiction Film (New York Film Critics Circle Awards, 2002)

Nominado, Best Documentary Picture (Online Film & Television Association, 2003)

Nominado, Best Documentary (Online Film Critics Society Awards, 2003)

Nominado, Best Film Editing & Best Documentary (Phoenix Film Critics Society Awards, 2003)

Ganador, Best Motion Picture, Documentary (Satellite Awards, 2003)

Ganador, Best Documentary (Seattle Film Critics Awards, 2002)

Ganador, Best Documentary (Washigton DC Area Film Critics Association Awards, 2002)

Tema: Biografía

Figura 367. Fotogramas de filmaciones y fotografías históricas en The Kid Stays in the Picture, N. Burstein y B. Morgen (2002)

Sinopsis: Documental basado en la autobiografía del famoso productor de la Paramount Robert Evans, controvertido personaje nacido en Nueva York en 1930 y productor entre otros títulos de *Chinatown* (1974), *Marathon Man* (1976), *The Cotton Club* (1984), *Jade* (1995) o *How to Lose a Guy in 10 Days* (2003). Éxito, escándalos, sexo, tragedia e infamia en un personal retrato de Hollywood en el que aparecen famosos del mundo del cine americano como Francis Ford Coppola, Roman Polanski, Paul Newman o Dustin Hoffman.

Tiempo fílmico: La obra comienza citando el otoño 1956 y comienza un relato lineal de su ascenso y proyectos, de cómo Evans escala en la industria cinematográfica y convirtiéndose pronto en jefe de producción y vicepresidente de la Paramount. El desarrollo del film se construye a partir de un avance continuo sobre hechos concretos, comprobables, como los estrenos de los films o las reuniones oficiales de los consejos de dirección, pero no busca un ajuste histórico, sino el relato personal. El documental finalmente acaba con su actual trabajo para la Paramount, después de haber si despedido y readmitido.

Figura 368. Fotogramas de los espacios fílmicos en The Kid Stays in the Picture, N. Burstein y B. Morgen (2002)

Espacio Fílmico: La obra comienza por un recorrido por la casa de Evans, sus fotografías

y recuerdos, pero a partir de ese momento construye un recorrido por distintos lugares de Los Angeles, Beverly Hills, Nueva York…, desde las ciudades a las principales producciones y estudios cinematográficos de la Paramount.

Elementos profílmicos: La banda sonora que compone la narración se toma directamente de la grabación de la versión de audio-libro de su autobiografía. En ella, Robert Evans interpreta a todos los personajes como a sí mismo, imitando voces y diálogos en función de sus recuerdos, pero no lo hace en primera persona, sino que plantea la narración centrado en los hechos e introduce sus opiniones como notas al margen, generando un estilo magnético de testigo histórico. Los materiales de archivo, las filmaciones y las fotografías animadas se entremezclan para ilustrar la versión, con opiniones y emociones, de Robert Evans de una época dorada del cine de Hollywood. La animación cut-out y CGI utiliza los materiales de archivo para fundirse en la narración de Evans, asegurando la complicidad y los detalles que expanden las anécdotas y pasajes narrados.

Figura 369. Fotogramas de las secuencias animadas en The Kid Stays in the Picture (2002)

Observaciones: "*Hay tres lados en cada historia: su lado, a mi lado, y la verdad. Y nadie está mintiendo. Cada uno la recuerda a su manera*" Robert Evans, en *The Kid Stays in the Picture.*

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0303353/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film971295.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

El buen filme que es esta irónica autobiografía crece con las excelencias de los

documentos manejados en la sala de montaje."

Ángel Fdez. Santos: Diario El País

"El documental interesa tanto por la descripción de la industria del cine americano como por el retrato del protagonista."

Francisco Marinero: Diario El Mundo

"Uno de los más honestos films jamás realizados sobre Hollywood"

Roger Ebert: Chicago Sun-Times

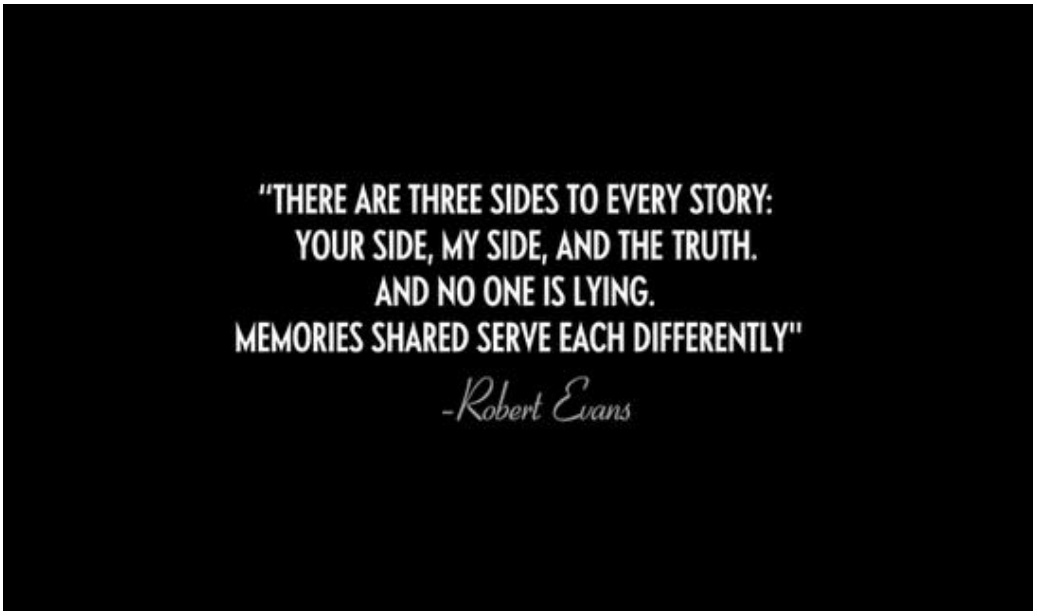


Figura 370. Fotograma inicial de The Kid Stays in the Picture, N. Burstein y B. Morgen (2002)

4.3.4 *Los Rubios*, Albertina Carri (2003)

Figura 371. Fotogramas de Los Rubios, Albertina Carri (2003)

Título Original: Los Rubios / Documental 1 (notas para una ficción sobre la ausencia)
Nacionalidad: Argentina – Estados Unidos
Idioma: Español
Duración: 89 min.
Año: 2003
Estreno: 23 Abril 2003 (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, Argentina), 11 Septiembre 2003 (Toronto International Film Festival, Canadá), 22 Enero 2004 (International Film Festival Rotterdam, Holanda), 21 Marzo 2004 (Toulosse Latin America Film Festival, Francia), 7 Abril 2004 (New York City, EE.UU.), 25 Septiembre 2008 (Athens Film Festival, Grecia)
Género: Documental / Cine Experimental
Dirección: Albertina Carri
Asistentes de Dirección: Santiago Giralt, Marcelo Zanelli
Guión: Albertina Carri
Productores: Barry Ellsworth, Marcelo Cespedes, Paola Pelzmajer (jefatura de producción), Pablo Wisznia (producción ejecutiva)
Dirección de Arte:
Dirección de Animación: -
Dpto. Animación: Albertina Carri, Catalina Rincón (asistente de animación), Nicolas Kasakoff (diseño de títulos), Marcelo Zanelli (dibujos y pinturas), Alejandra Almirón (coordinación de post-

producción), Martín Céspedes (asistente de post-producción), Eduardo Serra (colorista)

Técnica/s: Stop motion (playmobile)

Dirección de fotografía: Catalina Fernández, Carmen Torres, Santiago Girarlt, Albertina Carri, Paola Pelzmajer, Analia Couceyro y Jésica Suárez (operadores de cámara), Emiliano López (operador de grabadora de película)

Música: Gonzalo Córdoba, Charly García y Ryûichi Sakamoto

Montaje: Alejandra Almirón, Martín Céspedes (asistente)

Sonido: Jésica Suárez

Fotografía: Color

Intérpretes: Analía Couceyro (como Albertina Carri), Albertina Carri (ella misma), Santiago Giralt (él mismo), Jesica Suarez (ella misma), Marcelo Zanelli (él mismo).

Entrevistados: Alcira Argumendo, María Elena Caruso, Lila Pastoriza, Ricardo Carri, Jorge Caspio, Amalia Caruso, Vecinos del Barrio.

Producción: Apoyo de Universidad del Cine, Fondo Nacional de las Artes, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA)

Premios:Ganador, Audience Award (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, 2003)

Ganador, New Cinema Award (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, 2003)

Ganador, Special Mention (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, 2003)

Ganador, Best Film (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, 2003)

Ganador, Mejor Documental (Clarín Entertaiment Awards, 2003)

Nominado, Gran Premio Asturias (Festival Internacional de Cine de Gijón, 2003)

Tema: Recuerdos, Memoria, Familia, Desapariciones Dictadura Militar.

Sinopsis: *Los rubios* es un recorrido por diversos estados de la memoria a partir de la ausencia de los padres de la protagonista. Fragmentos, fantasías, relatos y fotos dan forma a una realidad que pertenece al pasado y se proyecta en el presente. Un equipo de filmación a la deriva, una actriz y unos *playmobil* felices construyen el universo fracturado en que la protagonista descubre una y otra vez lo imposible de la memoria.

Tiempo fílmico: La única referencia temporal presente como tal en la obra de Carri, es la desaparición de sus padres en 1977. La investigación del propio equipo de rodaje y la

investigación dramatizada con la actriz se entremezclan con las reflexiones del equipo, los testimonios de vecinos y conocidos para concluir un ejercicio experimental sobre la memoria, fundiendo presente y pasado, sin necesidad de explicitar fechas o hitos históricos de unos u otros.

Figura 372. Fotogramas de los espacios fílmicos en Los Rubios, Albertina Carri (2003)

Espacio fílmico: El espacio gira en torno a la investigación y la búsqueda de Carri, donde se mueve el documental. Esto lleva al equipo de rodaje a distinto espacios de La Matanza, barriada de la provincia de Buenos Aires en Argentina, entre domicilios de vecinos, conocidos, el estudio de trabajo y los viajes entre éstos, complementándose con escenas fantásticas en las que Carri imagina cómo pudieron suceder ciertos pasajes que desconoce (o no recuerda, en algunos casos) a través de una animación stopmotion con muñecos y set de *playmobil*.

Elementos profílmicos: El documental gira en torno a la búsqueda de Albertina Carri de sus padres y su memoria, Roberto Carri y Ana María Caruso, secuestrados y detenidos en *El Sheraton,* un centro clandestino que funcionó en la comisaría de La Matanza[179] en 1977, durante la dictadura militar argentina. La obra gira en torno a esa búsqueda que Carri interpreta en clave de identidad y memoria, mezclando recuerdos, fantasía y relatos propios y ajenos –aproximadamente 40 horas de entrevistas- en un ensayo sobre realidad y ficción –aparece la actriz Analía Couceyro al comienzo identificándose y afirmando su rol como Albertina Carri- en el que la animación juega un papel secundario pero necesario: expone las fantasías de Carri para representar los hechos y reconstrucciones que imagina a partir de los relatos encontrados.

[179] La Matanza es uno de los 135 partidos / barriadas que forma parte del aglomerado urbano bautizado como Gran Buenos Aires, uno de los más poblados de toda la provincia de Buenos Aires.

Figura 373. Fotogramas de secuencias stop motion en Los Rubios, Albertina Carri (2003)

Observaciones: -

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0319307/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film684846.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*Los rubios está ligada con el must contemporáneo de cruzar lo documentalizante y lo ficcionalizante. Sobre esas relaciones se encuentra trabajando una buena porción del cine más interesante de la actualidad, y no solamente el argentino. Y aun así, rodeada de grandes películas, "Los rubios" brilla con luz e impacto propios, al brindar y brindarse emociones genuinas, armadas a partir del respeto y el pudor frente al dolor de pérdidas demasiado grandes, y sin dejar de decir, en cada plano, que hacer cine es también un acto de reflexión inteligente*".

PORTA FOUZ, Javier. El Amante. 01/08/2003.

"*Los rubios aparece en el panorama nacional como una obra obligatoria, desafiante, inagotable, inenarrable… El secreto que guarda es el más simple y preciado de todos: una insuperable sinceridad*" ALARCÓN, Fernanda. -Los Rubios- Espacio cine independiente. 05/11/2003.

"*En estos tiempos en los que el pensamiento crítico más rancio y reaccionario ha invadido buena parte del espacio en los medios, es cuando se hace más que necesaria una película tan trascendente y esquiva como es Los rubios: una que se atreva a trabajar sobre el pasado (más que a celebrarlo insípidamente), a cuestionar el presente, y a ponerse una peluca del color que sea para enfrentar el futuro.* " Diego Lerer, en Clarín, 23 de octubre de 2003".

"*Destaca en este inventario de nuevas fórmulas y recursos la lección de metacine que la directora desarrolla cuando el equipo real de rodaje, capitaneado por la propia Carri, lee la carta redactada por el Instituto Nacional de Cine argentino, en la que se rechaza subvencionar el film por considerarlo paradójicamente necesario por la importancia histórica de los protagonistas pero al mismo tiempo poco adecuado por no emplear un formato más tradicional y clásico de entrevistas*" Circuncines 9. Los Rubios y los "desaparecidos" durante la dictadura militar.

"*No es tanto un documental como una película de ficción sobre la filmación de un documental, o [es] tal vez un documental sobre la filmación de una película de ficción sobre la filmación de un documental*"

SCOTT, A.O. -Personally Political: Fallout from The Dirty War", New York Times. 07/04/2004.

4.3.5 *Proteus: A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004)

Figura 374. Fotogramas de Proteus: A Nineteenth Century Vision, David Lebrun (2004)

Título Original: Proteus A Nineteenth Century Vision

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 97 min.

Año: 2004

Estreno: Enero 2004 (Sundance Film Festival, Estados Unidos), 11 Abril 2004 (Philadelphia International Film Festival), 21 Marzo 2007 (Scientific Film Festival, Japón)

Género: Documental / Animación / Historia

Dirección: David Lebrun

Guión: David Lebrun

Productores: David Lebrun

Dirección de Arte:

Dirección de Animación: David Lebrun

Dpto. Animación: Chuck Martin, Kevin Haug y Amy Halpern (animación de cámara), Helder Sun (fondos), Christopher Lebrun (retoque de cel-animation), Alain Durocher (video logging), Bruce Lane (ensamblaje de films)

Técnica/s: pintura en cel-animation, animación CGI

Dirección de fotografía: Richard Edwards (operador de cámara y foto fija), Kevin Tod Haug (operador de cámara), David Lebrun (foto fija)

Música: Yuval Ron

Montaje: David Lebrun

Sonido: George Lockwood, Eric Marin (editor de diálogo)

Fotografía: Color (Aspect 1.66:1, 35 mm.)

Intérpretes: Marian Seldes (voz, narrador), Corey Burton (voz, Ernst Haeckel), Richard Dysart (voz, marinero anciano), Phil Proctor (voz, Wolfgang von Goethe), James Warwick (voz, HMS Challenger)

Producción: Night Fire Films

Premios: Ganador, Best Documentary – Jury Award (Philadelphia Film Festival, 2004)

Ganador, Outstanding Creative Achievement - Documentary Competition (Santa Barbara International Film Festival, 2004)

Tema: Ciencia y Arte, biografía.

Sinopsis: *Proteus* explora el compromiso del siglo XIX con el mundo submarino a través de la ciencia, la tecnología, la pintura, la poesía y el mito. La figura central de la película es biólogo y artista Ernst Haeckel, que encontró en las profundidades del mar una fusión visionaria de la ciencia y el arte.

Tiempo fílmico: La construcción temporal de *Proteus* no responde a un desarrollo lineal, sino a un discurso expositivo de la figura de Ernst Haeckel y de la cultura y ciencia del siglo XX con referencias históricas puntuales, como el proyecto de cable atlántico de Cyrus Field en las décadas de 1850-60 o la expedición del *HMS Challenger* (1872-76).

Espacio fílmico: El espacio del documental se constituye con las representaciones artísticas del siglo XIX, mediante pinturas, grabados, litografías y fotografías, con referencias puntuales a investigaciones llevadas a cabo desde Jena, Alemania, a Filipinas, pasando por las Universidades de Viena, Berlín o Wurzburgo entre otras referencias.

Figura 375. Fotogramas de fotografías históricas como material de archivo en Proteus: A Nineteenth Century Vision, David Lebrun (2004)

Elementos profílmicos: *Proteus* explora la vida y descubrimiento del científico Ernst Haeckel quien esboza más de 4.000 tipos de radiolarian, unos organismos unicelulares morfológicamente geométricos. Lebrun consigue convertir la cuarta parte de ellos mediante un complejo proceso de retoque de pintura en fotografía, muy similar al sistema de trabajo de animación fotograma a fotograma de la cel-animation.

La obra tiene un mayor peso visual que narrativo, teniendo una presencia fundamental la animación de estas formas de vida unicelulares a través de las litografías de Haeckel, además de pinturas y grabados del siglo XIX sobre cultura, historia y ciencia, además de las fotografías sobre Haeckel y otros científicos del siglo XIX: fotos color sepia de Haeckel desde su juventud hasta la vejez, y de Messina, Würzburg, y Jena; ilustraciones científicas de radiolarios, células, microscopios y equipo de dragado del fondo oceánico; pinturas románticas, las propias acuarelas de Haeckel, e ilustraciones de Gustavo Doré de finales de siglo sobre *La balada del viejo marinero*.

Puesto que todos los documentos se corresponden a imágenes estáticas, no hay filmaciones, éstos son animadas mediante movimientos de cámara descriptivos y narrativos a través de animación CGI.

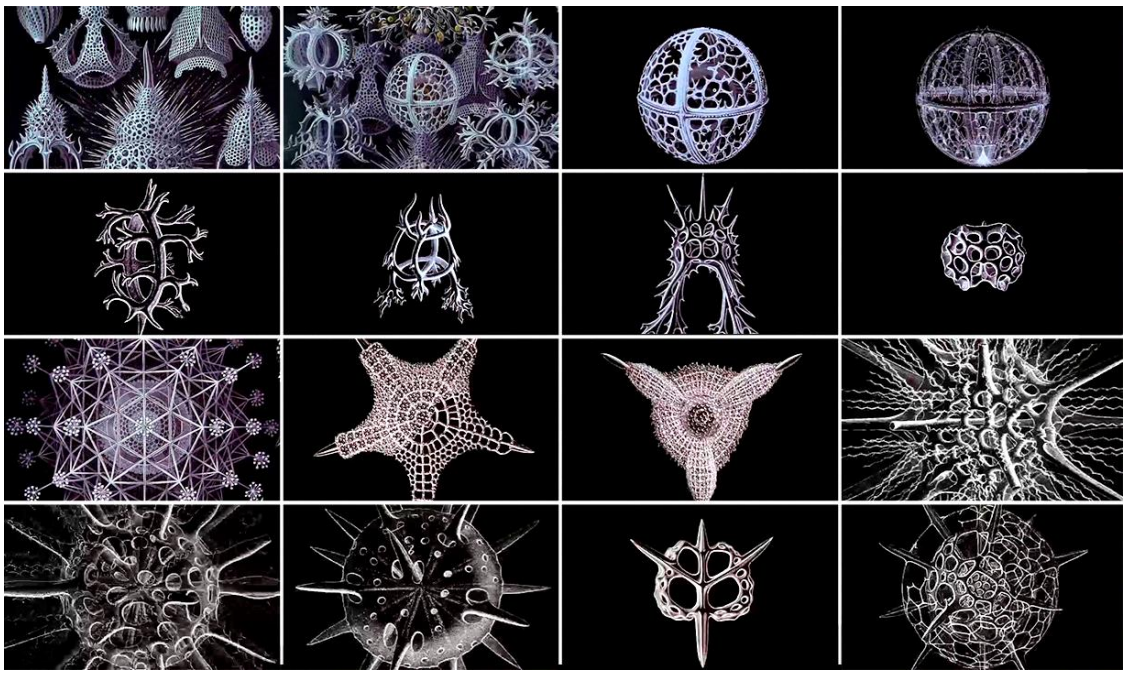


Figura 376. Fotogramas de radiolarian en Proteus: A Nineteenth Century Vision, David Lebrun (2004)

Destaca la unión de la metafísica y la ciencia, en una visión romántica de los descubrimientos científicos representativa de los pensamientos de Haeckel, que queda plasmada en la obra a través del tratamiento animado.

Proteus es un documental centrado en la visión del mar en el siglo XIX al fin y al cabo, y se erige como una visión parcial de las teorías de Haeckel; las controversias que se arremolinaban a su alrededor apenas aparecen, centrado de lleno en las luchas de Haeckel de conciliar lo espiritual y estético con la ciencia, olvidando la catalogación fraudulenta de sus dibujos de embriones estilizados o la relación de Haeckel con la justificación del genocidio nazi a través de la aprobación de la eugenesia de Haeckel. Por ello *Proteus* es sólo una aproximación parcial a la figura del científico Ernst Haeckel.

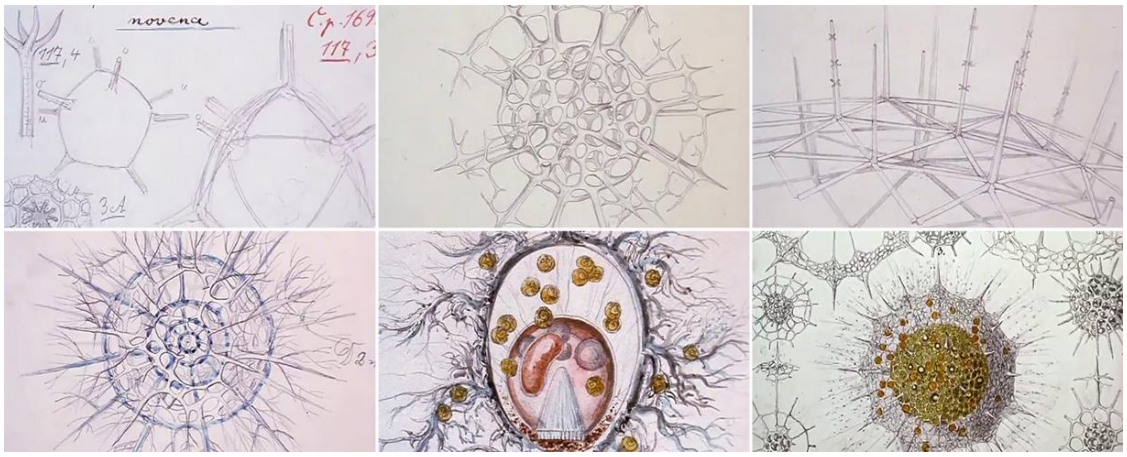


Figura 377. Fotogramas de los dibujos originales de Haeckel en Proteus: A Nineteenth Century Vision, David Lebrun (2004)

Observaciones:

"La animación convierte a Proteus en algo que está más allá del documental, en un experiencia sensorial - como un éxtasis, una visión […] Si sólo hubiese presentado la animación por sí sola, fuera del contexto del documental, probablemente parecería animación experimental o radical. Pero creando un documental, afortunadamente puedo impulsar a la audiencia mediante una intensa, estroboscópica y alucinante experiencia animada" David Lebrun (Silverman, 2004)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0391407/

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"*Proteus es una delicia visual; cómo Lebrun toma fotografías de los dibujos reales de Haeckel y los anima de forma que hacen orbes y tentáculos espléndidos que bailan en una variedad de patrones cuidadosamente coreografiados […] Lebrun nos hace contemplar la majestuosa inmensidad del universo natural y su complejo de perfección artística, de una manera que sólo Haeckel podía haber imaginado*"

"*Proteus is a constant visual treat, as Lebrun takes photographs of Haeckel's actual drawings and animates them in ways that make Haeckel's splendiferous orbs and tentacles dance in an array of carefully choreographed patterns […] Lebrun makes auds contemplate the majestic vastness of the natural universe and its complex artistic perfection in ways that even Haeckel could only have imagined."*

Crítica de Scott Foundas sobre *Proteus* en *Variety Magazine*.

"Pinturas del siglo XIX, obra gráfica, fotografías, e ilustraciones científicas viven por arte de magia a través de técnicas de animación innovadoras de Lebrun. Complementado por un ambiente atmosférico, la narración, y el diseño de sonido, Proteus es una espléndida investigación de la mar y la imaginación del siglo XIX"

"*Nineteenth-century paintings, graphic art, photographs, and scientific illustrations come magically to life through Lebrun's innovative animation techniques. Complemented by an atmospheric score, narration, and sound design, Proteus is a splendid investigation of the sea and nineteenth-century imagination*"

Comentarios de Shari Frilot sobre *Proteus* en el catálogo de *Sundance Film Festival*

4.3.6 *The Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004)

Figura 378. Fotogramas de The Realms of the Unreal, Jessica Yu (2004)

Título Original: In the Realms of the Unreal: The Mystery of Henry Darger
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 81 min.
Año: 2004
Estreno: Enero 2004 (Sundance Film Festival), 24 Marzo 2004 (Cleveland International Film Festival), 17 Junio 2004 (Provincetown International Film Festival)
Género: Documental
Dirección: Jessica Yu
Guión: Henry Darger (escritos y autobiografía) y Jessica Yu.
Productores: Ellin Baumel, Susan West, Jessica Yu, Joan Huang (co-productora), Sally Jo Fifer (productora ejecutiva), Karen Carter (productora asociada), Cara Mertes (productora ejecutiva), Kara Vallow (productora de animación).
Dpto. de Arte: Henry Darger (trabajos), Eric Koenig y Aurian Redson (storyboard), Linda Lamontagne (casting)
Dirección de Animación:
Dpto. Animación: Andrew Brandou, Britt Ehringer, Peter Ehrlich, Matthew Gadbois, Meher Gourjian, Tom Kanchanapinyokul, David Wigforss, Eric Koenig y Aurian Redson (animación storyboard), Chris Ware (títulos), Scott Marvel Cassidy (animación del libro), David Beall (arte final)
Técnica/s: dibujo animación limitado, cut-out, animación CGI

Dirección de fotografía: Michael Barrow (Nueva York), Tim Bieber y Russell Harper (Chicago), Shana Hagan (Los Angeles)

Música: Jeff Beal

Montaje: Jessica Yu, Michael Mintz (corrector de color)

Sonido: Jeff Beal, Stephanie Brown, Rick Ellis, Paul Hackner, Matt Hedges, Matthew Iadarola, Eddie Kim, Tomas Marsh, Del Martin, Eryne Prine, Matt Hedges, Eryne Prine.

Fotografía: Color

Intérpretes: Henry Darger (fotografías), Larry Pine (voz, Henry Darger), Dakota Fanning (voz, narrador y chicas Vivian), Frier McCollister (voz), Wally Wingert (voz), Janice Hong (voz), Ruby McCollister (voz), Paul Robert Langdon (voz), Mary O'Donnell (ella misma, vecina), Kiyoko Lerner (ella misma, casera), Mary Rooney (ella misma, restauradora de libros de París), David Berglund (él mismo, vecino), Regina Waters (ella misma, vecina), Mark Waters (él mismo, vecino).

Producción: Cherry Sky Films, Diorama Films e Independent Television Service (ITVS)

Premios: Nominado, Primetime Emmy – Exceptional Merit in Nonfiction Filmmaking (Primetime Emmy Awards, 2006)

Nominado, Best Documentary (Chlotrudis Awards, 2006)

Nominado, Golden Trailer – Best Documentary (Golden Trailer Awards, 2005)

Nominado, Best Documentary (Gotham Awards, 2004)

Ganador, Best Documentary Feature (Ojai Film Festival, 2004)

Nominado, Documentary – Grand Jury Prize (Sundance Film Festival, 2004)

Ganador, Best Documentary Feature (Vancouver International Film Festival, 2004)

Nominado, Documentary Screenplay Award (Writers Guild of America, USA, 2005)

Tema: Biográfico.

Figura 379. Fotogramas de los espacios fílmicos de The Realms of the Unreal, Jessica Yu (2004)

Sinopsis: Documental sobre la vida y obra de Henry Darger, artista outsider de Chicago que vivía solo y en situación de pobreza, sin amigos o familiares cercanos. La obra está construida a partir de la narración de pasajes de la novela homónima y entrevistas a sus vecinos, que junto con sus ilustraciones animadas exploran la mente y obra de Darger, que pasaba las horas libres en soledad, entretenido trabajando en una novela ilustrada de más de 15.000 páginas titulada *Los Reinos de lo irreal*. Su trabajo fue descubierto después de que Darger fuera trasladado a un hospital en los últimos días de su vida.

Tiempo fílmico: El documental recorre la biografía de Henry Darger y el desarrollo de su obra. Comienza con el prólogo de *The Realm of the Unreal* y el nacimiento en abril de 1892 de Henry Darger, su infancia, la muerte de su madre al dar a luz a su hermana en 1896 y su internamiento en un orfanato católico en 1900, del que logra escapar a los dieciséis años. A partir de esa época su vida se centra en trabajos mecánicos y manuales, asistir a misa regularmente y trabajar en su obra durante la noche, hasta trasladado a un hospicio de las hermanitas de la caridad, muere el 13 de abril de 1973.

Espacio fílmico: La localización en la que se reconstruye la vida de Darger es su domicilio en Chicago, Illinois, aunque el espacio principal del documental es la obra *The Realms of the Unreal*; a partir de ella se desarrollan los pasajes biográficos y fantásticos, con insertos de fotografías y entrevistas que apostillan y complementan el relato principal.

Figura 380. Fotogramas con las únicas fotografías de Henry Darger. The Realms of the Unreal, Jessica Yu (2004)

Elementos profílmicos: El documental de Yu retrata la vida y obra de Henry Darger a partir de la fusión de fragmentos de la autobiografía con entrevistas a sus vecinos y casera, en paralelo a la narración y animación de su obra magna que presta su título al documental: *The Realms of the Unreal* cuyo título original es *La Historia de las Vivians o los Reinos de lo Irreal, sobre la Guerra-Tormenta Glandeco-Angeliniana causada por la Rebelión de los Niños Esclavos*, es una novela gráfica de textos y cientos de ilustraciones en dibujo y acuarela en un conjunto de 15.143 páginas

sobre una trama de fantasía católica que representa pasajes autobiográficos del artista, siempre unido a los psiquiátricos: pasó su infancia en un psiquiátrico infantil para más tarde trabajar en limpieza y mantenimiento de otros hospitales mentales.

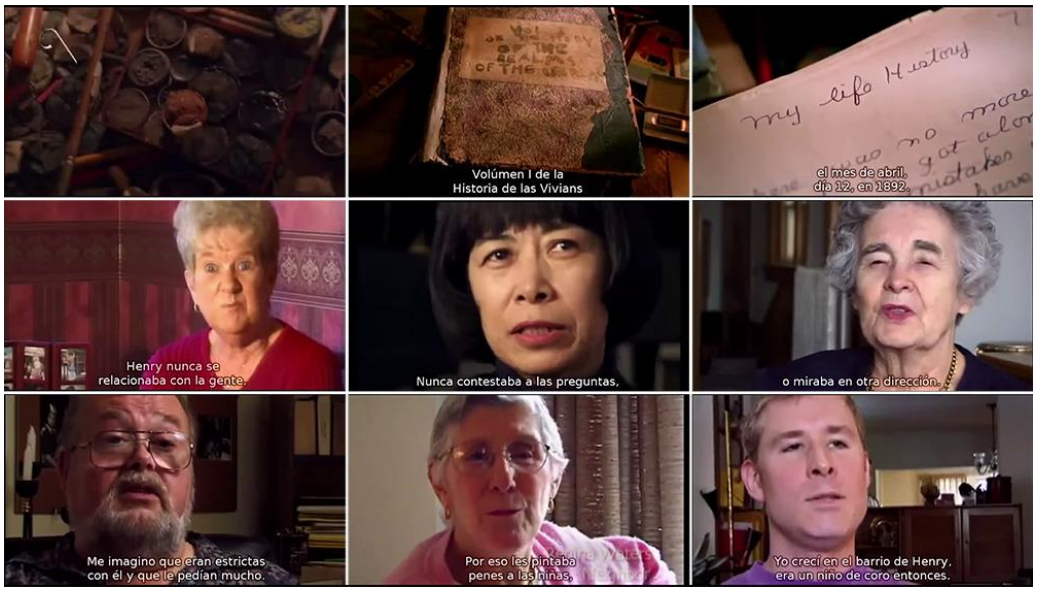


Figura 381. Fotogramas con las fuentes de construcción del documental. The Realms of the Unreal, Jessica Yu (2004)

El documental cuenta con la narración de Dakota Fanning como voz en off para las partes de biografía y fantástica de las referencias a su obra, mientras que Larry Pine pone voz a las líneas autobiográficas de Darger, que se combinan con entrevistas a las personas que vivieron cerca de él. En conjunto la obra representa su forma de pensar y su arte en *The Realms of the Unreal*, pues Darger pasa su vida con un hombre solitario y pobre, prácticamente desconocido para el mundo hasta sus últimos días –sólo existen tres fotografías de Darger-, cuando sus caseros –tras enviarlo a un asilo cristiano a los 81 años- descubren sus escritos y obras al entrar en su habitación. La animación da vida a sus ilustraciones, pero también a pasajes de su vida que son representados con el mismo dibujo y color con el que él construye su ficción: su arte se prolonga hasta representar su pasado, fusionando estilo e historia en un retrato de Henry Darger desde su propia subjetividad.

Observaciones: Las fotografías existentes de Henry Darger, únicamente tres, son cortesía de David Berglund. Ilustraciones y escritos de Henry Darger cortesía de Kiyoko Lerner, su casera. El resto de fotografías son aportadas por Alexian Brothers, Chapin Hall Center (Universidad de Chicago), Lincoln Developmental Center, MacDonald and Associates, Mercy Home for Boys &

Girls, Southern Illinois University Edwardsville, The Folk Art Museum, The Isabella Stewart Gardner Museum.

Figura 382. Fotogramas de obra animada en The Realms of the Unreal, Jessica Yu (2004)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0390123/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film787815.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/546414/In-the-Realms-of-the-Unreal/

Crítica:

"Un examen fascinante de una vida misteriosa y del arte verdaderamente extraño que generó"

"*A fascinating examination of a mysterious life and the truly bizarre art that it spawned*"

Frank Scheck en *The Hollywood Reporter*.

"*Sin muchos hechos contrastados, Yu hace saltos intuitivos, utilizando segmentos animados para traer a la vida de trabajo de Darger, y por lo tanto al hombre o mucho de él, tanto como es posible imaginar*"

"Even without much in the way of hard facts, Yu makes intuitive leaps, using animated segments to bring to life Darger's work, and therefore the man - or as much of him as it is possible

to fathom"

Jami Bernard en *New York Daily News*

"*Darger hizo arte como si las vidas de sus protagonistas dependiesen de ello. Así es como Yu ha hecho su película"*

"Darger made art as if the lives of his subjects depended on it. That's how Yu has made her movie."

Michael Sragow en *Baltimore Sun*

4.3.7 *Chicago 10*, Brett Morgen (2007)

Figura 383. Fragmento del poster de Chicago 10, Brett Morgen (2007)

Título Original: Chicago 10: Speak Your Peace

Nacionalidad: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Duración: 110 min.

Año: 2007

Estreno: 18 Enero 2007 (Sundance Film Festival, Estados Unidos), 22 Noviembre 2007 (Ámsterdam International Documentary Film Festival, Holanda), 10 Mayo 2008 (DOCVILLE International Documentary Film Festival), 29 Febrero 2008 (Premiere Londres, Inglaterra)

Género: Documental / Animación

Dirección: Brett Morgen

Guión: Brett Morgen

Productores: Alison Beckett, Laura Bickford, Graydon Carter, Peter Denomme, Susan Holden, Christopher J. Keene, Lewis Kofsky, Paul Leonardo Jr., Randall Makiej, Brett Morgen, Steve Oakes, Jonathan Paley, Bill Pohlad, Peter Schlessel, Jeff Skoll, Ricky Strauss, Diane Weyermann, Richard Winkler.

Dpto. de Arte: Perry Styga, Melisa Abad, Kenneth Brown, Pierre Chiasson, Sutart Macphee, Kyle

Martin, Annie Moore, Mimi Zora.

Dirección de Animación: Joao G. Amorim

Dpto. Animación: Johnny A., Joao G. Amorim, Rich Boyce, Otis Brayboy, Dan Bolton Brown, Celia Bullwinkel, Christina Capozzi Riley, Claude Chiasson, Roger Chiasson, Martha Colburn, Doug Compton, Bryan Cox, Lisa Crafts, Doug Crane, Camille Crichlow, Tissa David, Chris Dechert, Kirk-Albert Etienne, Gérard T. Goulet, Frank Gresham, Patrick Hambrecht, Dan Haskett, Leslie Hough, Alexis J. Estevez, Veronica Jones, Keiko Kuramoto, Michael Lapinski, Michael Lennicx, Abbey Luck, Thessia Machado, James McCrimmon, Jason McDonald, Brian O'Connell, Richard O'Connor, Martyn Pick, Jessica Plummer, Jerry Richardson, Jonathan Royce, Larry Ruppel, R. Sikoryak, Karen Squillaro, Winnie Tom, Dermot Walshe, Todd Winter, Michael Zodorozny, Valerie Lisyansky, Rich Shurtliff, Mary Varn, Florian Wagner.

Dpto. edición y efectos: Kristina Boden, Carly Bogen, Christopher Ryan Clark, Lisa Cohen, Staley Dietrich, David Fresko, James Gannon, Sam Goetz, Kiersten Harter, Mandy Hutchings, Tim Hutchings, Morgwn Jones, Abbi Jutkowitz, Booth Keeney, William Lehman, Katia Maguire, Anthony V. Orkin, Christopher Passig, Christy Pessagno, Jay Rabinowitz, Paul F. Sabia, Dino Sanacory Jr., Bill Scott, Dave Smith, Ben Spivak, David Tecson, Jane Tolmachyov, Jonathan Yi, Mimi Zora

Técnica/s: Dibujos animación limitada y animación CGI con *motion capture*.

Dirección de fotografía: Todd Winter (digital), Richard Brick (archivos documentales), James P. Gannon (motion capture)

Música: Jeff Dana

Dpto. Música: Adrienne Assip, Nicholas Dodd, Maura Donovan, Marlies Dwyer, Allen J. Grubman, Debra A. White, John Whynot, Missy Cohen, Ross DeRoche

Montaje: Stuart Levy

Sonido: Bob Chefalas, Rick Chefalas, Marko A. Costanzo, Lou Esposito, Ryan Heiferman, Keith Hodne, Bret Johnson, George A. Lara, Paloma Mele, Jac Rubenstein, Steve F.B. Smith, Pomann Sound, Wyatt Sprague, Paul Urmson, Steven Visscher, Carlie Bergman.

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm.)

Intérpretes: Hank Azaria (voz, Abbie Hoffman y Allen Ginsberg), Dylan Baker (voz, David Dellinger y David Stahl), Nick Nolte (voz, Thomas Foran), Mark Ruffalo (voz, Jerry Rubin), Roy Scheider (voz, Juez Julius Hoffman), Liev Schreiber (voz, William Kunstler), Jeffrey Wright (voz, Bobby Seale), Debra Eisenstadt (voz, Mary Ellen Dahl y camarera), Lloyd Floyd (voz de Robert

Pierson, Arthur Aznavoorian y oficial de policía), Ebon Moss-Bachrach (voz, Paul Krassner), James Urbaniak (voz, Rennie David y Richard Schultz), Leonard Weinglass (voz, él mismo), David Boat (voz, Norman Mailer y Marshal 1), Catherine Curtin (voz, Barbara Callender), Julian Dean (voz, reportero 2), Daniel Hagen (voz, Bailiff y Dan Hagen), Robert L. Jackson (voz de Marshall 2, Reporteros 4 y 6), Ted Marcoux (voz, Robert Murray), Chuck Montgomery (voz, Lee Weiner), Christopher Murney (voz, Meany, Okleper 1 y reportero 1), Phillip Piro (voz, oklepek 2), Jay Potter (voz, Reporteros 3 y 5), Reg Rogers (Tom Hayden, Hippie no identificado y voz de Marshall 3), John Rubano (voz, tejedor), Amy Ryan (voz, Anita Hoffman)

Cast en material de archivo: Rennie Davis, David Dellinger, John Froines, Azadeh Hashemkhani, Tom Hayden, Abbie Hoffman, William Kunstler, Jerry Rubin, Bobby Seale, Samantha Sherman, Lee Weiner, Megan Armitage.

Producción: Consolidated Documentaries, Participant Media, Public Road Productions y River Road Entertainment. *Animación* por Curious Pictures, Asterisk y Yowza Animation.

Premios: Nominado, Best Edited Documentary (American Cinema Editors, 2009)

Ganador, Best Documentary Silver Hugo (Chicago International Film Festival, 2007)

Ganador, Outstanding Achievement in Graphic Design or Animation (Cinema Eye Honor Awards, 2008)

Nominado, Outstanding Achievement in Production (Cinema Eye Honor Awards, 2008)

Nominado, Best Animated Feature Film (St. Louis Film Critics Association, 2008)

Nominado, Best Documentary Screenply (Writers Guild of America, 2009)

Tema: Activismo, Juicio político, Historia.

Sinopsis: Documental compuesto por una mezcla de material de archivos y animación, a través de dibujos animados y animación 3D, sobre el juicio contra un grupo de manifestantes detenidos durante la Convención Demócrata de agosto de 1968, en Chicago.

Tiempo fílmico: La obra se centra en el desarrollo y resolución del juicio celebrado por los disturbios que acompañaron la convención Demócrata celebrada en agosto de 1968, sintetizando en un desarrollo de declaraciones y pruebas -poblado de flashback y pasajes de filmaciones históricas- de los más de seis meses, y los más de 200 testimonios que se llevaron a cabo, hasta la resolución y condena del 20 de marzo de 1969.

Figura 384. Fotogramas de reconstrucción mediante animación CGI del juicio en Chicago 10, Brett Morgen (2007)

Espacio fílmico: El espacio principal es el Tribunal de Chicago que preside el juez Julius Hoffman, presentándose como escenarios secundarios los distintos lugares que acogieron las protestas de Chicago de 1968, principalmente la Convención Demócrata, el Lincoln Park y las proximidades del Hotel Hilton de Chicago. Destacan las reuniones de los organizadores y el monólogo cómico que lleva a cabo Abbot H. Hoffman en un entorno similar a un club de la comedia –en otros, con el fondo de la bandera norteamericana-, que bromea y comenta sarcásticamente los aspectos del juicio que van aconteciendo.

Elementos profílmicos: Morgen construye el relato de *Chicago 10* a partir de las transcripciones del juicio público presidido por el juez Julius Hoffman contra David T. Dellinger, Rennard C. Davids, Thomas F. Hayden, Abbott H. Hoffman, Jerry C. Ruben, Lee Weinner, John F. Froines y Bobby G. Seale. Los acusados fueron condenados por el gran jurado el 20 de marzo de 1969 por incitación a la rebelión, a causa de los disturbios que tuvieron lugar en Chicago, Illinois, en oposición a la Guerra de Vietnam y en protesta contra la Convención Nacional Demócrata de 1968. Finalmente ninguno de ellos ingresó en prisión después de una larga cadena de apelaciones, nuevos juicios, absoluciones y condenas.

Figura 385. Fotogramas del material de archivo presente en Chicago 10, Brett Morgen (2007)

Con la intención de apoyar y alentar las protestas contra la Guerra de Irak en 2008, Morgen construye un retrato del espíritu antisistema y de la lucha antibélico de los acusados. Para ello recrea mediante captura de movimiento y animación 3D con apoyo de animación tradicional, las jornadas que componen el juicio que duró más de seis meses y del que no existen fotografías ni filmaciones más allá de las transcripciones. Morgen compone una recreación detallada y fiel del juicio, recogiendo el circo mediático que supuso y recuperando constantemente imágenes de archivos sobre los disturbios.

Observaciones: La banda sonora está compuesta por músicas ambientales y por canciones de artistas como Negro Sabbath, Rage Against the Machine, los Beastie Boys y Eminem.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0905979/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film772704.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/661456/Chicago-10/

Crítica:

"*Una parábola de esperanza, coraje y victoria final, en el estilo único y poco convencional de CHICAGO 10 que utiliza la animación de captura de movimiento para retratar los acontecimientos reales del juicio, recreando dramas legales basados en las transcripciones y entrevistas. CHICAGO 10 se mueve desde las calles de Chicago a la sala del tribunal a un ritmo acelerado, dando a la audiencia un asiento de primera fila para uno de los juicios más polémicos*

de la época"

"*A parable of hope, courage and ultimate victory, CHICAGO 10's unique and unconventional style uses motion-capture animation to portray actual events from the trial, recreating courtroom dramas based on transcripts and interviews. CHICAGO 10 moves from the streets of Chicago to the courtroom at an accelerated pace, giving the audience a ringside seat for one of the most controversial trials of the period*"

Chicago 10 en el portal Public Broadcasting Service (PBS)

"Una reflexión provocadora de sus protagonistas antisistema, un documental político arrollador de Brett Morgen que reexamina el pasado mientras dibuja paralelismos imperdibles hasta el presente"

"A provocative reflection of its rule-breaking subjects, Brett Morgen's political documentary re-examines the past while drawing unmissable parallels to the present"

Elizabeth Weitzman en New York Daily News.

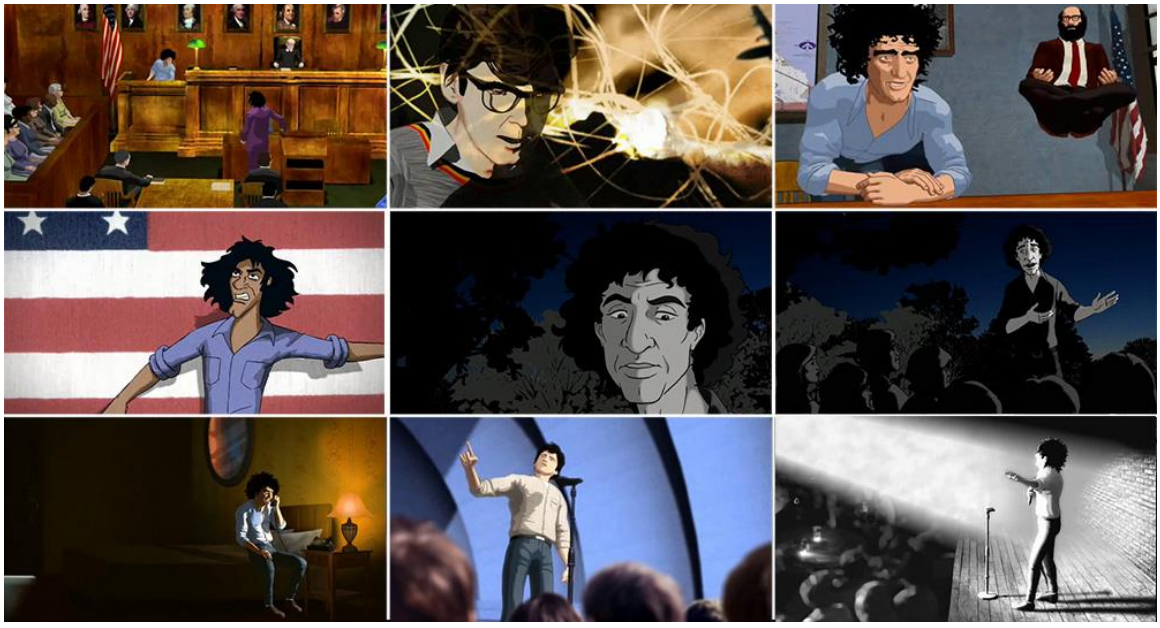


Figura 386. Fotogramas de las distintas técnicas y estéticas de animación en Chicago 10, Brett Morgen (2007)

4.3.8 *Persepolis*, Vicent Paronnaud y Marjane Satrapi (2007)

Figura 387. Fotograma de Persepolis, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)

Título Original: Persepolis

Nacionalidad: Francia

Idioma: Francés

Duración: 96 min.

Año: 2007

Estreno: 23 Mayo 2007 (Cannes Film Festival, Francia), 12 Julio 2007 (Giffoni Film Festival, Italia), 8 Agosto 2007 (Cinemanila International Film Festival, Filipinas), 6 Septiembre 2007 (Toronto International Film Festival, Canada), 19 Septiembre 2007 (Athens Film Festival, Grecia), 26 Septiembre 2007 (Hong Kong Asian Film Festival), 14 Octubre 2007 (New York Film Festival, EE.UU.), 26 Octubre 2007 (Valladolid International Film Festival, España)

Género: Animación / Autobiografía

Dirección: Marjane Satrapi y Vicent Paronnaud

Guión: Marjane Satrapi y Vicent Paronnaud (basada en la comic autobiográfico *Persepolis*)

Productores: Rémi Burah, Tara Grace, Kathleen Kennedy, Xavier Rigault y Marc-Antoine Robert.

Dirección de Arte: Hicham Kadiri

Dpto. de Arte: Marc Jousset.

Dirección de Animación: Christian Desmares.

Dpto. Animación: Damien Barrau (animador), Pascal Chevet (animador), Cecile Dubois-Herry (asistente en animación), Florian Fiebig (animador key), Mael Gourmelen (asistente en animación),

Virginie Hanrigou, (animadora), Gregory Lecocq (animador), Habib Louati (animador), Ahmidou Lyazidi (supervisor 3D), Nathalie Mathé (CG animadora), Benoit Meurzec (animador), Thierry Peres (asistente en animación), Jung Wang (supervisor de layout)

Efectos Visuales: Jimmy Capron, Cyril Cosenza (investigación y supervisión), Frank Miyet (supervisión de dibujos), Stéphane Roche (animática)

Técnica/s: Dibujos en animación limitada, Animación Vectorial, Animación CGI.

Dirección de fotografía: -

Música: Olivier Bernet.

Dpto. *Música:* Olivier Bernet (director musical), Sophie Bousquet (flauta), Stéphane Garin (percusión), Xavier Hayet (bajo), Marianne Eva Lecler (harpa), Victor Marco (guitarra acústica), Vicent Paronnaud (voz, bajo), Maitane Sebastian (voz, chelo)

Montaje: Stéphane Roche

Sonido: Samy Bardet, Eric Chevallier, Jacques Defrance, Sylvie Gourgner, Thierry Lebon, Michel Monier, Johann Nallet, Philippe Penot, Greg Steele, Julie Tribout, Jean-Alexandre Villemer, Greg Zimmerman.

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm.)

Intérpretes: Chiara Mastroianni (voz, Marjane), Danielle Darrieux (voz, abuela), Catherine Deneuve (voz, madre), Simon Abkarian (voz, padre), Gabrielle Lopes Benites (voz, Marji), François Jerosme (voz, Anoush), Tilly Mandelbrot (voz, Lali), Sophie Arthuys (voz, Walla), Arié Elmaleh (voz Walla), Mathias Mlekuz (voz, Walla),

Producción: 2.4.7 Films en coproducción con France 3 Cinéma, Kennedy/Marshall Company, Frech Connection Animations, Diaphana Films, en asociación con Celluloid Dreams, Sony Pictures Classics, Soficinéma, Sofica Europacorp y la participación de Centre National de la Cinématographie (CNC), Région Ile-de-France, Fondation GAN pour le Cinéma, Procirep y Société des Producteurs de L'Angoa. Con los estudios de animación Je Suis Bien Content y Pumpkin 3d

Premios: Nominado, Oscar Best Animated Feature Film of the Year (Oscar Academy Awards, 2008)

Ganador, Cultural Crossover Award (Alliance of Women Film Journalists, 2007)

Ganador, Outstanding Achievement by a Woman in the Film Industry (Alliance of Women Film Journalists, 2007)

Ganador, Mejor Film Extranjero en lengua no española (Premios de la Asociación de Crítica

de Cine de Argentina, 2009)

Ganador, Best Non-American Film (Bodil Awards, 2008)

Ganador, Jury Prize (Cannes Film Festival, 2007)

Ganador, Palm Dog (Cannes Film Festival, 2007)

Ganador, Special Jury Prize (Cinemanila International Film Festival, 2007)

Ganador, Best Adapted Screenplay (César Awards, 2008)

Ganador, Best First Film (César Awards, 2008)

Ganador, Best First Film (French Syndicate of Cinema Critics, 2008)

Ganador, Best Film (Globes de Cristal Awards, 2008)

Ganador, Most Original Foreing Trailer (Golden Trailer Awards, 2008)

Ganador, Best Animated Film (International Cinephile Society Awards, 2008)

Ganador, Best Feature (Jerusalem Film Festival, 2007)

Ganador, Best Animation (Los Angeles Film Critics Association Awards, 2007)

Ganador, Freedom of Expression Award (National Board of Review, 2007)

Ganador, Best Animated Film (New York Film Critics Circle Awards, 2007)

Tema: Irán, Fundamentalismo, Biografía

Figura 388. Fotograma representativo de la sociedad y la política iraní en la juventud de Marjane. Persepolis, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)

Sinopsis: Narra la autobiografía de Satrapi, una niña iraní vive la evolución política de Irán desde la revolución islámica hasta nuestros días. Cuando los fundamentalistas toman el poder, forzando a las mujeres a llevar velo y encarcelando a miles de personas, y mientras tiene

lugar la guerra entre Irak e Irán, Marjane descubre el punk, ABBA e Iron Maiden. Cuando llega a la adolescencia sus padres la envían a Europa, donde conoce otra cultura que nada tiene que ver con la de su país. Los problemas de adaptación en Europa y la nostalgia, hacen que Satrapi vuelva con su familia, aunque signifique ponerse el velo y someterse a una sociedad tiránica.

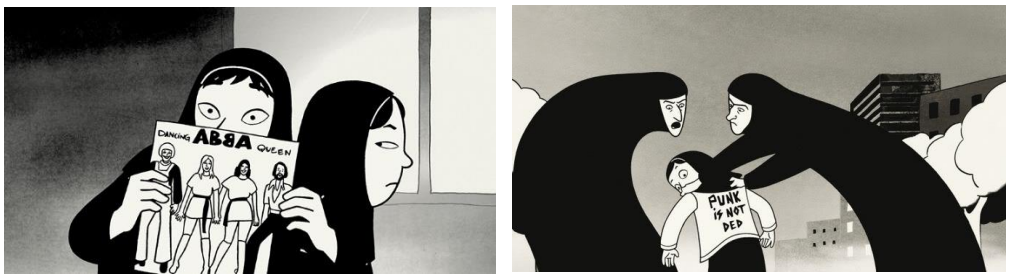


Figura 389. Fotogramas de la adolescencia de Marjane con referencias profílmicas culturales en Persepolis, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)

Tiempo fílmico: La obra representa el relato autobiográfico de Satrapi. *Persepolis* comienza con una versión actual de Satrapi en el aeropuerto francés de Orly Sud –establecido como 1994-, al que acaba de llegar desde Irán. Allí comienza el relato de Marjane viajando a su infancia en 1978. El tiempo está marcado por un progresivo miedo desde 1982, cuando la sociedad vive un estado de represión por la Nueva República Islámica de Irán y comienza la Guerra con Irak. Finalmente es enviada al Liceo Francés de Viena en 1984. Tras enfermar, vuelve a Téhéran, con breve lapso en el aeropuerto y el tiempo presente. En Irán se encuentra un país derrotado y debilitado, después de la guerra con Irak tras ocho años. Se siente extranjera en su propio país, no se adapta y entra en depresión. Da un giro a su vida entrando en la Universidad en 1992 para cursar Bellas Artes. Finalmente, decide salir de Téhéran para siempre, con el apoyo de su familia, cuando llega al Aeropuerto de Orly Sud, París, en el momento presente del relato, 1994.

Espacio Fílmico: Desde el aeropuerto de Orly Sud en París, *Persepolis* comienza su andadura con un salto al pasado, al Téhéran de 1978. Su casa familiar y las calles de la ciudad son escenario de los cambios políticos y sociales que presenta Satrapi. En su adolescencia viaja a Viena, donde vivirá en distintas viviendas. Volverá a Irán hasta su salida años más tarde hacia París, desde donde cuenta el relato biográfico de su vida desde la nación a la que acaba de llegar.

Elementos profílmicos: Satrapi relata su vida repasando los distintos momentos históricos y políticos de su país vividos en dieciséis años a través de una narración animada, consciente de que la abstracción de los dibujos, del blanco y negro, ayuda a que gente de culturas distintas se identifiquen con la historia. Desde los recuerdos, las fantasías y la memoria, la animación da

cohesión a un relato en primera persona que busca las impresiones y opiniones, el estado de continua rebeldía de Satrapi, en lugar del discurso políticamente correcto u objetivo: el film *Persepolis* muestra los hechos con matices, tal y como los vive su protagonista y su familia, con sus sensaciones, sus esperanzas y sus miedos, buscando justicia histórica en un sentido universal.

Figura 390. Fotogramas de distintos momentos y épocas vividas por Marjane y representadas en Persepolis, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)

Aunque parte de la narración y hechos contados en la novela gráfica, Satrapi y Paronnaud reconstruyen la historia sin que el comic asuma el papel de Storyboard. Se mantiene el estilo de dibujo de Satrapi, estilo que el equipo de producción desarrolla y potencia a través de más de 600

personajes y con filmaciones de la propia Satrapi, para captar sus detalles y personalidad, pero sin utilizar rotoscopia. Satrapi busca un testimonio sincero, nostálgico, con los recuerdos de sus familiares y las esperanzas en un país que siempre se les mostró como lo que podría haber sido.

Observaciones: La banda sonora incluye las canciones *Eye of the Tiger* escrita por Jim Peterik y Frankie Sullivan e interpretada por Olivier Bernet; *Roses du Sud* (Rosen aus dem Süden, op. 388) de Johann Strauß e interpretado por Olivier Bernet y *Marche Persanne* (Persischermarsch, op. 289) de Johann Strauß e interpretado por Olivier Bernet.

Persépolis, cómic autobiográfico de Marjane Satrapi, es un libro prohibido por la legislación iraní.

"*Mi motivación no ha sido escribir sobre mi vida, es la historia de mi país, lo que pasó allí durante mi infancia, sobre la situación política que allí se vivió*"

Marjane Satrapi, sobre *Persépolis.*

"*Tengo un fuerte sentido de la justicia. Y eso pasa desde intervenir en el súper porque una clienta le hable mal a la cajera, hasta reflejar en un libro la historia de mi país"*

Marjane Satrapi, sobre *Persépolis.*

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0808417/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film144674.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/649075/Persepolis/

Crítica:

"*Didáctica y tierna, trágica y emocionante, realista y mágica, cómica y atroz, todo a un tiempo*" Javier Ocaña: Diario El País

"Animación limpia y fiel al estilo de los libros pero aún así de gran inventiva (...) Nunca sucumbe a lo previsible o lo sentimental (...)"

Nando Salvá: Cinemanía

"*Constituye una novedad en el género de animación (...) conserva en todo momento un envidiable sentido del humor que evita el victimismo y el lamento (...)*"

Francisco Marinero: Diario El Mundo

"*Persepolis me parece espléndida, el cómic y la película. Esa señora es muy lista, siempre tendrá problemas, también en Occidente*"

Carlos Boyero: Diario El País

4.3.9 *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008)

Figura 391. Fotograma de la pesadilla sobre los perros en Waltz with Bashir, Ari Folman (2008)

Título Original: Vals Im Bashir

Nacionalidad: Israel – Francia – Alemania – EE.UU. – Suecia – Bélgica – Australia

Idioma: Hebreo, Árabe, Alemán e Inglés

Duración: 90 min.

Año: 2008

Estreno: 15 Mayo 2008 (Cannes Film Festival, Francia), 2 Junio 2008 (Cinema South Festival, Israel), 23 Junio 2008 (Munich Film Festival), 9 Julio 2008 (Karlovy Vary Film Festival, República Checa), 29 Agosto 2008 (Telluride Film Festival, EE.UU.), 4 Septiembre 2008 (Toronto International Film Festival, Canadá), 26 Septiembre 2008 (Río de Janeiro International Film Festival)

Género: Animación / Documental

Dirección: Ari Folman

Guión: Ari Folman

Productores: Ari Folman, Serge Lalou, Verona Meier, Gerhard Meixner, Yael Nahlieli, Roman Paul.

Dirección de Arte: David Polonsky, Micha Kinsbruner (asistente)

Dpto. de Arte: Ya'ara Buchman, Michael Faust, Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, David Polonsky, Yoni Solomon (asistente), Karin Folman (diseño de títulos)

Efectos Visuales: Alon Alpert, Markus Bäuerle, Feller Eran, Sebastian Göhs, Meital Miselevich, Avri Olschwang, Nitzan Roiy, Maik Strauch, Roei Tzoref, Matthias Albrecht, Stefan Carl-McGrath, Thomas Lehmann.

Dirección de Animación: Yooni Goodman

Dpto. Animación: Gali Adelbaum, Barak Drori, Tal Gadon, Sefi Gayego, Neta Holzer, Micah Kredo, Adva Markovich, Lilach Sarid, Zohar Shahar, Orit Shimon, Asenath Wald.

Técnica/s: Animación digital; animación vectorial en flash y animación CGI.

Dirección de fotografía: Yooni Goodman

Música: Max Richter

Dpto. de Música: Natalia Bonner (violín), Ian Burdge (Chelo), Louisa Fuller (violín solista), Stuart Hamilton (ingeniero de grabación), John Matcalfe (viola), Max Richter (mezclas, productor, piano), Chris Worsey (chelo)

Montaje: Nili Feller

Sonido: Aviv Aldema, Meir Alfassi, Adrian Baumeister, Miki Bornstein, Erez Eini-Shavit, Rebekka Garrido, Lars Ginzel, Noemi Hampel, Hubert Henle, Avi Mizrahi, Ronen Nagel, Michael Reuter, Carsten Richter, Oded Ringel, Marcus Sujata, Aviv Aldema, Alex Hudd.

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm. Digital Intermediate – Master Format)

Intérpretes: Ari Folman (voz, él mismo), Ori Sivan (voz, él mismo), Ronny Dayag (voz, él mismo), Shmuel Frenkel (voz, él mismo), Zahava Solomon (voz, ella misma), Ron Ben-Yishai (voz, él mismo), Dror Harazi (voz, él mismo), Mickey Leon (voz, Boaz Rein-Buskila), Yehezkel Lazarov (voz, Carmi Cna'an)

Producción: Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film, Arte France, ITVS Internacional

Premios: Nominado, Best Foreign Language Film of the Year (Oscar Academy Awards, 2009)

Ganador, Best Foreign Language Film – Golden Globe (Golden Globes, 2009)

Nominado, Best Animated Film (BAFTA Awards, 2009)

Ganador, Best Animated Feature Film (Asia Pacific Screen Awards, 2008)

Ganador, Best Foreign Language Film (Awards Circuit Community Awards, 2008)

Ganador, Best Film (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Director (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Screenplay (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Editing (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Art Direction (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Sound (Awards of the Israeli Film Academy, 2008)

Ganador, Best Non-American Film (Bodil Awards, 2010)

Ganador, Best Foreign Independent Film (British Independent Film Awards, 2008)

Ganador, Best Foreign Language Film (Broadcast Film Critics Association Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in Direction (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in Graphic Design of Animation (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in Original Music Score (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in an International Feature Film (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in Direction (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Achievement in Direction (Cinema Eye Honors Awards, 2009)

Ganador, Best Foreign Film (César Awards, 2009)

Ganador, Outstanding Directorial Achievement in Documentary (Directors Guild of America, 2009)

Ganador, Best Art Direction (Gijón International Film Festival, 2008)

Ganador, Special Prize of the Young Jury (Gijón International Film Festival, 2008)

Ganador, Best Film Not in the English Language (International Cinephile Society Awards, 2009)

Ganador, Best Animated Film (International Cinephile Society Awards, 2009)

Ganador, Best Documentary (International Cinephile Society Awards, 2009)

Ganador, IDA Award Feature Documentary (International Documentary Association, 2008)

Ganador, Best Documentary Screenplay (Writers Guild Of America, 2009)

Tema: Guerra del Líbano, Biografía

Sinopsis: Documental animado sobre los recuerdos de un grupo de soldados israelí sobre la matanza de refugiados palestinos en Sabra y Chatila (Líbano) en 1982. Una noche, en un bar, un viejo amigo le cuenta a Folman una pesadilla recurrente en la que le persiguen siempre 26 perros.

Los dos hombres llegan a la conclusión de que la pesadilla tiene que ver con una misión que realizaron para el ejército israelí durante la primera guerra con el Líbano a principios de los años ochenta. A Folman le sorprende el hecho de no recordar nada de ese periodo de su vida. Intrigado, decide hablar con viejos amigos y antiguos compañeros dispersados por el mundo entero.

Figura 392. Fotograma con la representación animada del funeral a un soldado caído israelí en un cementerio de Israel en Waltz with Bashir, Ari Folman (2008)

Tiempo fílmico: La obra se construye a partir de un tiempo presente en el que el protagonista, Ari Folman, trata de recordar su servicio obligatorio en el Ejército de Israel y la matanza de Sabra y Chatila en septiembre de 1982. A partir de ahí se construye un viaje con un desarrollo temporal lineal paralelo; en el presente se va entrevistando con antiguos compañeros y una psiquiatra que le irán revelando recuerdos ocultos, mientras que el pasado estos recuerdos van reconstruyendo los hechos que desembocan en su entrada al campo de refugiados tras la matanza de Sabra y Chatila.

Espacio fílmico: La obra se construye a través de representaciones de lugares reales, que pueden dividirse en dos aspectos: el presente, que parte de varias localizaciones comunes de Israel y la casa en Holanda de Carmi Cna'an; los recuerdos y la memoria componen un recorrido –onírico en algunos pasajes- de distintas localizaciones de Israel y de El Líbano principalmente, con la localización final del campo de refugiados de Beirut Oeste.

Figura 393. Fragmentos de los fotogramas de los personajes que plantean las fuentes de testimonio fílmico como la Voz de Waltz with Bashir, Ari Folman (2008)

Elementos profilmicos: Ante la perspectiva de un crecimiento de la influencia de poder de la ocupación siria, Ariel Sharon -Ministro de Defensa de Israel en esa época- moviliza dos divisiones del Tsahal, las fuerzas de defensa de Israel. Las fuerzas israelíes acorazadas ocuparon Beirut al día siguiente rodeando totalmente los campamentos de refugiados de Sabra y Chatila limitando los accesos a los campamentos. Tras la reunión entre Ariel Sharon y Rafael Eitan[180] con los paramilitares cristiano-falangistas libaneses, los dirigentes israelíes convencen a la milicia

[180] Rafael Eitan fue General y Comandante en jefe de las Fuerzas de Defensa de Israel hasta que en 1983 se retiró del ejército y comenzó su carrera política tras la Guerra del Líbano, ya que tras las protestas e investigaciones por las matanzas en los campamentos de refugiados su reputación como militar cayó.

libanesa para entrar en los campamentos y apresar a los terroristas de la 'Organización para la Liberación de Palestina' para entregarlos a las fuerzas israelíes. Cruz Roja Internacional cifró en al menos 2400 víctimas la matanza[181], mientras que otras fuentes cristiano-libanesas, israelíes y árabes discuten el número de víctimas entre 12.000 y 14.000 refugiados.

Ari Folman sirve en el Líbano durante su servicio militar en su juventud, tras lo cual sigue con su formación y se forma como director de cine. Su voluntad por exonerarse de su pertenencia a la reserva militar antes de cumplir los cincuenta años le lleva a someterse a las evaluaciones psicológicas que establece el ejército israelí para tal fin. Esta situación obliga al cineasta a rememorar esa época y a recuperar fragmentos de la Guerra del Líbano; es entonces cuando se percata de que no había hablado reflexionado ni hablado con nadie sobre lo ocurrido. Por ello Folman se propone recuperar las experiencias a través de las entrevistas con otros veteranos con los que mantiene amistad para documentar el proceso que acabará volcando en un largometraje que él mismo protagoniza.

Vals con Bashir ofrece un testimonio que da luz sobre una de las mayores masacres sobre campamentos de refugiados de la historia desde el compromiso ético y artístico con los hechos. Folman reconstruye fragmentos de la historia desde su punto de vista como soldado raso -no sólo en narración y enfoque, sino también en cuanto a secuelas y trayectoria- a través de un documental completamente animado, que representa con el mismo estilo plástico e iconicidad las entrevistas reales a sus compañeros como las fantasía, recuerdos fragmentados y relatos de terceros, retratando la oscuridad psicológica de los personajes atormentados, el aislamiento y la mecánica de los funerales por los soldados caídos así como la amargura de los supervivientes o la dureza de la matanza de los niños soldados a través de una animación muy natural y viva, para acabar con filmaciones en imagen real de la matanza, con las que Folman cierra su narración explicitando que lejos de las experiencias bonitas o glamurosas está la guerra y los muertos.

Observaciones: El título hacer referencia a un soldado israelí que comienza a disparar indiscriminadamente hacia unas paredes llenas de posters de Bashir Gemayel, el primer ministro del Líbano asesinado en 1982.

La obra fue elegida por Israel para representarla en los Oscar Academy Awards; *Waltz with Bashir* fue la primera película de animación de la historia nominada al Oscar a la mejor

---

[181] Sahagun, Felipe (septiembre 18, 2007). Internacional (ed.): España: ElMundo.es. Consultado el 25 de septiembre de 2010

película extranjera.

La producción de la película se completó tras cuatro años. En ella no hay rotoscopia; el equipo de producción hizo rodar escenas de acción en vivo para elaborar el story board del film. Los story boards se rediseñaron como pinturas digitales que fueron animadas mediante animación vectorial con Flash.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1185616/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film677305.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/740566/Waltz-with-Bashir/

Crítica:

"Impresionantes dibujos, un portentoso claroscuro para dibujar la memoria, o la falta de ella"

E. Rodríguez Marchante: Diario ABC

"Desde la demoledora escena inicial (...) Folman ha conformado una película única por su novedosa mezcla de formatos y géneros, y por su apabullante capacidad para evocar la realidad del drama mediante elementos nada realistas"

Javier Ocaña: Diario El País

"Tan original como final y sorprendentemente adecuado. (...) Lo mejor: La variedad de recursos, incluyendo homenajes cinéfilos como el de 'Apocalypse Now', dentro de la unidad estilística. (...)"

Francisco Marinero: Diario El Mundo

"*Un film de animación devastador (...) Folman es un documentalista israelí que no había trabajado en la animación. Y ahora la usa del mejor modo posible, para reconstruir memorias, fantasías, alucinaciones, posibilidades (...)*"

Roger Ebert: Chicago Sun-Times

"Una memoria, una lección de historia, una foto de combate, una pieza de periodismo de investigación y una película totalmente increíble"

"A memoir, a history lesson, a combat picture, a piece of investigative journalism and an

altogether amazing film"

A.O. Scott, New York Times

“Uno de los documentales de animación más profundos que he visto, y es claramente una de las mejores películas del año”

"One of the most profoundly explosive animated documentaries I have ever seen, and is clearly one of the best pictures of the year"

Andrew Sarris, New York Observer

Figura 394. Fotogramas de los distintos tiempos y espacios profílmicos en Waltz with Bashir, Ari Folman (2008)

4.3.10 *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009)

Figura 395. Fotograma de El informe Toledo, Albino Álvarez (2009)

Título Original: The Toledo Report
Nacionalidad: México
Idioma: Español
Duración: 82 min.
Año: 2009
Estreno: 22 Marzo 2009 (Guadalajara Film Festival, México)
Género: Documental
Dirección: Albino Álvarez
Guión: Albino Álvarez, Germaine Gómez Haro (investigación y entrevistas), Jessica Bekerman (adaptación cinematográfica del relato)
Productores: Albino Álvarez, Gustavo Picasso Domínguez y Sara Medina Álvarez (gerencia de producción), Enrique Díaz Álvarez (coordinación producción Europa), Sofía Oriana Álvarez Del Valle (asistente)
Dirección de Arte: Koosuke Julián Amezcua Furuya (coordinación de animación)
Dirección de Animación: Juan Carlos Bustamante.
Dpto. Animación: Øyvind Stiauren y Joakim Ziegler (supervisión de post-producción); Gabriela Badillo, Alejandro Popoca Cruz, Carlos Baza, David Reyes Domínguez y Pedro Castro (animación), Øyvind Stiauren (color digital), Edna Beatriz Cruz Miranda (asistente de post-

producción), Joakim Ziegler (diseño de títulos). Rex Producciones, Bernardo Hernández y María Angélica Garcés (animación gráfica periódicos); Álvaro Verduzco y Raúl Luna (animación de obra de Toledo); Diego Huacuja (diseño y animación de créditos); María García Lumbreras (animación de obra erótica); Estudio Diez y Media (animación "Un informe para una Academia" de Franz Kafka)

Técnica/s: Animación limitada mediante dibujo directo digital y tizas. Animación CGI.

Dirección de fotografía: Martín Boege Pare y Ángel Camacho. Gerardo Ruffinelli (primer asistente de cámara), Vico Gutiérrez (fotografía aérea).

Música: Steven Brown

Montaje: Omar Guzmán Castro, Diego Navarro (asistente de montaje)

Sonido: Samuel Larson Guerra (diseño de sonido), Damián Del Río, Alfredo Loaeza, Iyari Wertta, Federico González Jordán e Isabel Muñoz Cota (sonido directo).

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35mm.)

Intérpretes / Entrevistas: Francisco Toledo, Juan Manuel Bonet, Catherine Lampert, Dawn Ades, Marta Gónzalez, Fernando Sandoval, Carlos Monsiváis, Elisa Ramírez, Natalia Toledo, Elena Poniatowska, Rafael Doníz, Victor de la Cruz, Roberto Donís, Peter Bramsen, Sybille Pieyre de Mandiargues, Patricia Mendoza, Adán Paredes, Julio García, Demián Flores, Marietta Bernstorff, Antonio Turok. José Carlos Rodríguez Irvin Dayane (voz, Pedro el Rojo)

Producción: Lo Otro Producciones

Premios: Nominado, Best Original Score – Silver Ariel (Ariel Awards, México, 2010)

Tema: Biografía.

Sinopsis: Conducido a través de quince grabados realizados por Francisco Toledo sobre un relato de Franz Kafka, el complejo proyecto documental del director de televisión Albino Álvarez conjunta la disposición de una animación resplandeciente con las fórmulas clásicas del cine documental. Dedicada totalmente a la vida del icónico artista oaxaqueño, esta película presentada en la 24 edición del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, tomó más de tres años de trabajo para plasmar un apasiónate retrato del quehacer artístico de Toledo y sus resonancias políticas y sociales dentro y fuera de México.

Tiempo fílmico: *El informe Toledo* se construye desde un tiempo presente ubicado en 2005 y 2007, retratando la obra y la trascendencia del artista Francisco Toledo, pero también la influencia de éste de su entorno en Juchitán y Oaxaca México. A partir de la entrevista a Toledo y a distintos expertos del mundo del arte mexicano e internacional, se reconstruyen pasajes de la vida de Toledo,

su nacimiento, su expulsión del entorno familiar, su viaje a la capital de México, su estancia en Europa -París en 1961-, su simbólica oposición a McDonalds en el centro histórico de Oaxaca, o su papel en los conflictos urbanos y las elecciones en Oaxaca en 2006, en el que vive un ataque a su casa.

Figura 396. Fotogramas sobre la composición de Imagen del film mediante imagen real, animación y materiales de archivo en El informe Toledo, Albino Álvarez (2009)

Espacio fílmico: El documental retrata a Francisco Toledo en México, desde su nacimiento y pasado en Juchitán, su vida en Oaxaca o sus viajes a México D.F., a Monterrey y a París, hasta su traslado a Los Angeles.

Elementos profílmicos: En *El informe Toledo* se retrata la obra y pensamientos del artista Francisco Toledo; fundamentalmente se construye con entrevistas y filmaciones, quedando la animación como apoyo secundario con el objetivo de ilustrar pasajes históricos –mediante periódicos, artículos y titulares, fundamentalmente en animación CGI-, las obras de Toledo –con animación CGI- y los pensamientos y concepciones artísticas de Toledo, usando de forma recurrente la metáfora del mono que habla -símbolo de cómo se ha sentido siempre el propio Toledo, llegando a autorretratarse como tal- que es animada a partir de dibujos en animación limitada imitando la textura y la plástica de los grabados de Toledo.

A nivel global *El informe Toledo* utiliza la animación como ilustración visual, en periódicos y obras, y como representación subjetiva de la forma de pensar o de los sentimientos y emociones puntuales de Toledo, representados y animados a través del mono. Destaca que la animación no influya en la narración del documental, fundamentada a partir de entrevistas, sino que complementa los aspectos subjetivos del retrato documental dirigido por Albino Álvarez.

Observaciones: Las obras de Francisco Toledo se encuentran en la actualidad en los Museos de Arte Moderno de México, París, Nueva York y Filadelfia, en la New York Public Library, la Tate Gallery de Londres y la Kunstnaneshus de Oslo.

"A Toledo se le iluminan los ojos cuando habla de estos grabados y del mono Pedro el Rojo, pues se identifica mucho con esta historia. Me parece que Kafka y él coinciden en la idea de que el humano no necesariamente significa un estadio superior de la evolución con respecto del mono" Albino Álvarez sobre Francisco Toledo y Kafka.

"No es el típico documental biográfico ni de arte, tampoco es una película que se enfoque en la preocupación social del retratado. Estoy de acuerdo con Toledo en no llamar a su trabajo social ni a él tildarlo de activista. Francisco simplemente es un tipo congruente y ético, preocupado por sus prójimos y congéneres" Albino Álvarez sobre Francisco Toledo y Kafka.

"Mientras estaba en eso fui levantando entrevistas con Toledo, en esos pequeños momentos en los que él se dejaba. Fue en el 2005 cuando acordamos de manera mutua un acompañamiento; el que yo pudiera seguirlo en sus actividades. De 2006 a 2007 fue cuando tuvimos un ritmo de trabajo más continuo" Albino Álvarez sobre Francisco Toledo y Kafka.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1396481/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film256207.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

4.3.11 *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010)

Figura 397. Fotogramas de María y yo, Félix Fernández de Castro (2010)

Título Original: María y yo

Nacionalidad: España

Idioma: Español

Duración: 80 min.

Año: 2010

Estreno: 16 Julio 2010 (España), Septiembre 2010 (Festival Internacional de Cine de San Sebastián), Octubre 2010 (London Film Festival, Inglaterra), 13 Marzo 2011 (Thessaloniki Documentary Festival, Grecia), 23 Abril 2012 (Centro Cultural de España, Uruguay)

Género: Documental / Autismo

Dirección: Félix Fernández de Castro

Guión: Félix Fernández de Castro, Ibon Olaskoaga (basado en la novela gráfica de Miguel Gallardo)

Productores: Jordi Ambrós, Andrés Luque, Loris Omedes, Iñigo Trojaola y Montse Lacruz Andreu

Dirección de Arte: Miguel Gallardo

Dirección de Animación:

Dpto. Animación: Miguel Gallardo (diseño personajes), Mariona Omedes (efectos digitales),

David Martínez (color digital), Enara Calleja (coordinador de post-producción)

Técnica/s: Animación limitada, cut-out y animación CGI.

Dirección de fotografía: Sergi Vilanova Claudín

Música: Pascal Comelade

Montaje: Ibon Olaskoaga

Sonido: Elena Coderch, Joan Redondo, Juan Sánchez 'Cuti', Enric Triviño, Dani Zacarías, Daniel de Zayas.

Fotografía: Color (HDCAM – Red One y Panasonic P2)

Intérpretes: Miguel Gallardo, María Gallardo, May Suárez, Pepe Suárez, Vanessa Castellano, Daida Martín, Felisa Pérez Ruiz, Miguel Pizarro Lorenzo, Micaela Cabrera, Guacy Ramírez Viera, Fiamma Vizcaíno Fleitas, Jorge Sánchez Jinorio, Alberto Santana García, Kevin Berrio Santana, Álvaro Ruiz Rojas, Yuneida Jiménez Sosa.

Producción: Bausan Films y Pelis Chulas en coproducción con Televisión Española (TVE) con la participación de Canal+ España y la Generalitat de Catalluña – Institut Catalá de les Indústries Culturals (ICIC)

Premios: Ganador, Premio a la Mejor Ópera Prima (Festival Internacional de Cinema de Tarragona, 2010)

Nominada, Mejor Película Documental (Premios Goya, 2010)

Nominada, Mejor Película Documental (Premios Gaudí, 2011)

Nominada, Mejor Documental (Premios del Círculo de Escritores Cinematográficos, 2011)

Tema: Autismo

Figura 398. Fotogramas de los espacios fílmicos en María y yo, Félix Fernández de Castro (2010)

Sinopsis: *María y yo* traslada las vivencias de la novela gráfica homónima de Miguel Gallardo, que ha sido galardonado con el Premio Nacional del Cómic en 2008. El documental narra la historia del viaje que hacen el propio Miguel y su hija María a Canarias para pasar unas vacaciones en un resort de la isla. Un escenario un tanto inhabitual que no suele acoger entre sus huéspedes a un padre solo con una niña que padece autismo: el verano de ambos en Canarias explica el día a día de una relación que muestra, además, todo el amplio abanico del llamado 'espectro autista'.

Tiempo fílmico: *María y yo* no contiene referencias temporales explícitas, aunque si hace un repaso general a la vida de María antes de construir el retrato de convivencia diaria con una persona autista a través de las vivencias entre Miguel y María Gallardo. Esta generalidad en el ejemplo de convivencia se realiza a través de las filmaciones llevadas a cabo durante siete semanas con Miguel y María durante 2009, escogiendo las rutinas y rituales omitiendo referencias temporales concretas.

Figura 399. Fotogramas con distintos momentos de los testimonios que componen la Voz en María y yo, Félix Fernández de Castro (2010)

Espacio Fílmico: La convivencia entre Miguel y María está generalizada a través del rodaje que se lleva a cabo entre Barcelona y el sur de Gran Canaria, en el resort Ifa Continental Hotel.

Elementos profílmicos: El documental se construye a partir de las filmaciones en imagen real de Miguel y María, manteniendo el tratamiento tradicional del documental expositivo; las filmaciones se erige como un diario de convivencia, planteando las rutinas y costumbres con la narración de Miguel, padre de María. Como complemento a este diario fílmico –y con menor peso en la duración del documental- se incorporan animaciones que, partiendo de la línea estilístico de la novela gráfica de *María y yo* de Miguel Gallardo, desarrollan conceptos sobre el día a día, sobre la forma de pensar y sentir de María o sobre las impresiones de Miguel. La animación se plantea

como un segundo diario, éste como intimidad y pensamiento, para ofrecer dos lecturas de la convivencia con una persona autismo; la exterior con imagen real, y la íntima o interior, a partir de animación.

Observaciones: Filmada en Barcelona y Gran Canaria.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1621817/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film405439.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Modélicamente dirigida (...) 'María y yo' es tan emocionante como didáctica. Es algo que no he visto ni oído antes."

Carlos Boyero: Diario El País

"*Es tan positiva y optimista, y respira tanta vitalidad por fotograma, que en algunos momentos uno hasta llega a olvidarse que, en el fondo, es la descripción de un drama"*

Pere Vall: Fotogramas

"Una bocanada de aire fresco en el cine documental y, también, en el cine como método tan lúdico como terapéutico para afrontar otro tipo de realidades"

Quim Casas: Diario El Periódico

"Sencilla, compleja, brillante. (...) Pocas veces la vida, el cine y los sentimientos se habían expresado con tan arrebatadora espontaneidad. Y con tanto sentido del humor/ amor. (...) No se pierdan tan maravilloso diario"

Lluís Bonet Mojica: Diario La Vanguardia

"Hermoso puente hasta la isla. (...) Es una película a la que urge ir, no tanto para verla como para que ella te vea a ti"

E. Rodríguez Marchante: Diario ABC

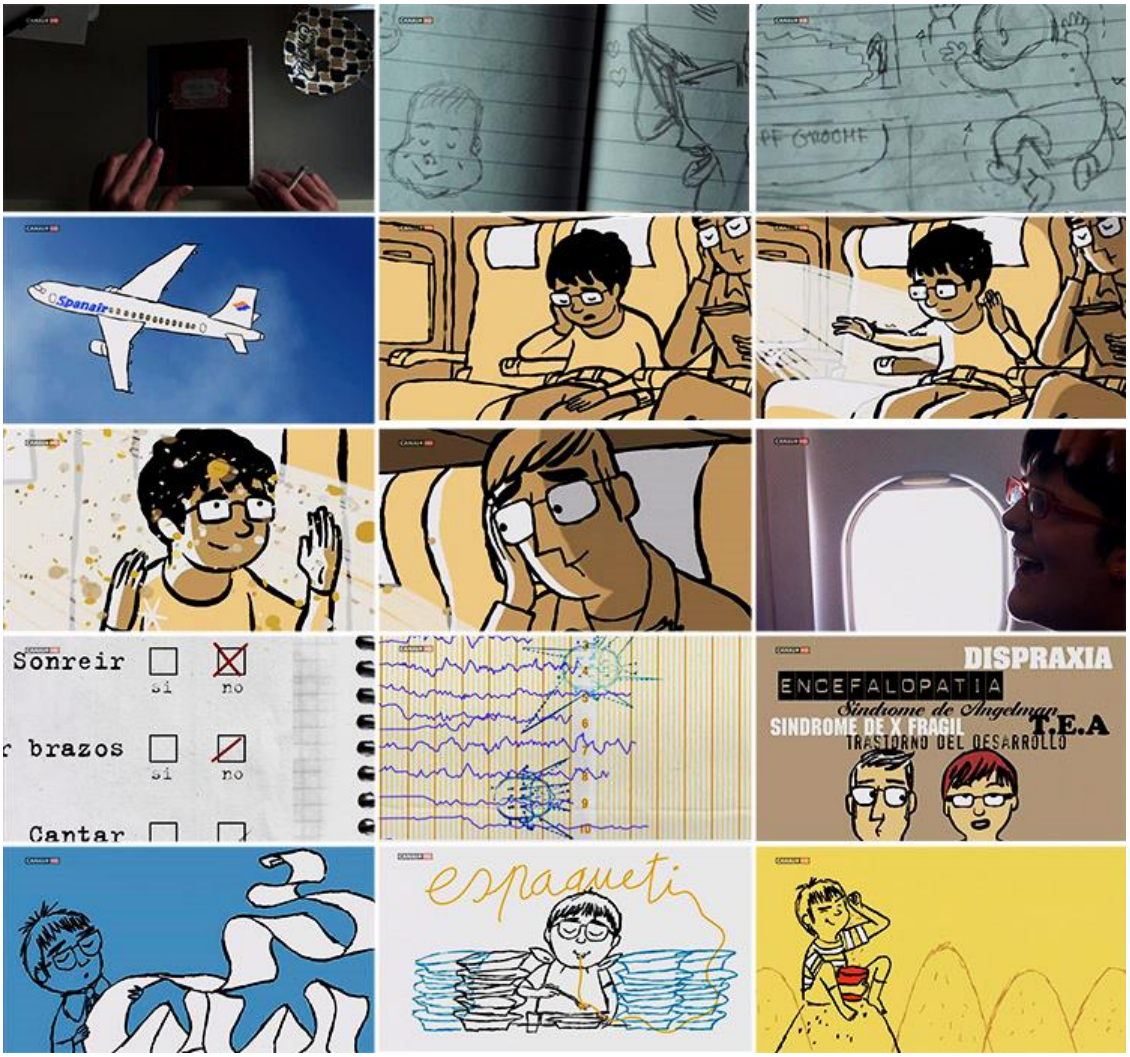


Figura 400. Fotogramas sobre la función ilustrativa de la vida y el carácter de María mediante la animación en María y yo, Félix Fernández de Castro (2010)

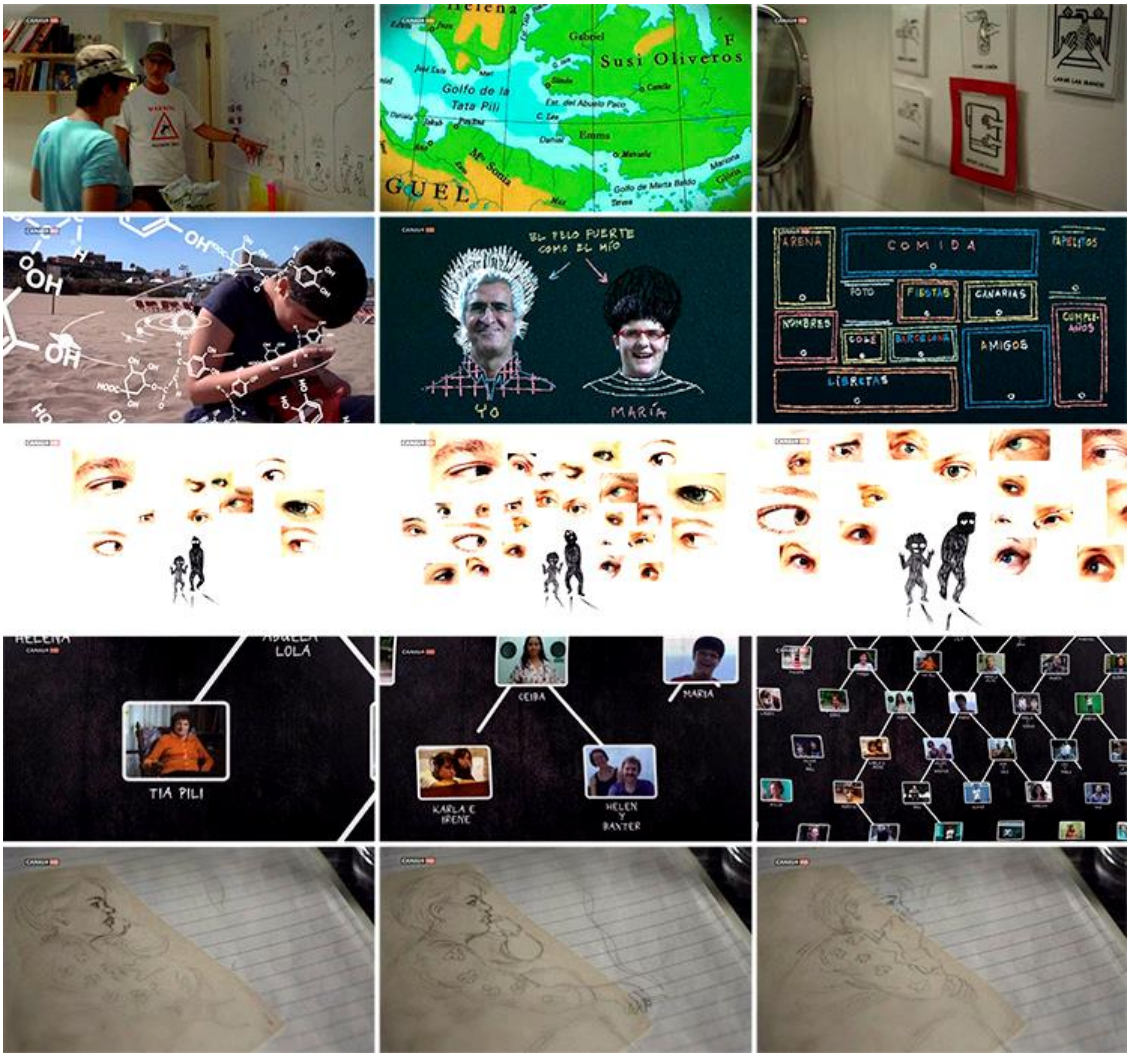


Figura 401. Fotogramas sobre los aspectos expositivos y pensamientos de Miguel en María y yo, Félix Fernández de Castro (2010)

4.3.12 *Pequeñas voces*, Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carillo (2010)

Figura 402. Fotograma de Pequeñas voces, O. Andrade y J.E. Carillo (2010)

Título Original: Pequeñas Voces

Nacionalidad: Colombia

Idioma: Español

Duración: 65 min.

Año: 2010

Estreno: 4 Marzo 2011 (Miami International Film Festival, EE.UU.), 30 Septiembre 2011 (Biarritz Latin Film Festival, Francia), 11 Febrero 2012 (Gira de Documentales Ambulantes, México)

Género: Documental / animación

Dirección: Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carillo, Daniel Camilo Gómez (asistente)

Guión: Eduardo Carrillo, Jorge Goldenberg (asesor de guión)

Productores: Oscar Andrade, Jairo Carrillo, Harold Trompetero, Julián Giraldo y Carolina Angarita.

Dirección de Arte: Adela Manotas

Dpto. de Arte: Karolina Villarraga (Diseño de personajes principales y concept art), Adela Manotas (diseño de personajes secundarios)

Dirección de Animación: Adela Manotas; Jaime López y Adela Manotas (dirección 3d)

Dpto. Animación: Oscar Andrade, David Correa y Manuel D'Macedo (animación digital cut-out);

Ricardo García, Miguel Ángel Rincón, Andrés Romero, Lina Ramírez, Jimmy Medina, Camilo Gutiérrez y Hugo Nicolás Rivera (composición y montaje 3d); Ricardo García, Lina Ramírez, Andrés Romero, Miguel Ángel Rincón, Camilo Gutiérrez, Julián Peña, Adela Manotas (Modelado 3d); Adela Manotas (texturas), Ricardo García (asistente texturas); David Correa y Manuel D'Macedo (animación figurantes); Adela Manotas, Catalina Matamoros y Jualiana Méndez (animación extras cut-out), Olmeider Ruiz (render de personajes en alta); Manuel D'Macedo, Oscar Andrade, Daniel Camilo Gómez, Karolina Villarraga y Andrea Leitner (animatic). Brash 3d (estereoscopía). Cienaga Fx: Juan Felipe Orozco, Camilo Rodríguez y David Correa (diseño de créditos)

Técnica/s: Animación cut-out digital, animación CGI.

Dirección de fotografía: Ricardo García, Camilo Gutiérrez, Germán Piñeros.

Música: Songo Estudio. Miguel Tello Calvo y Juan Pablo Martínez Calvo (dirección musical). Diego Tamayo Ianini, Juan Felipe Valencia, Miguel Tello Calvo, Juan Pablo Martínez (composición musical); Juan Pablo Martínez Calvo (grabación y mezcla)

Montaje: Daniel Camilo Gómez, Juan Felipe Orozco y Carlos Esteban Orozco

Sonido: Juan Pablo Martínez Calvo (dirección), Mauricio Jiménez García y Juan Pablo Martínez Calvo (diseño de sonido), Mauricio Jiménez García (mezcla de audio 5.1), Martha Lucía Mirando y Miguel Tello Calvo (voces personajes principales); Martha Kassner, Juan Felipe Valencia y María del Pilar Martínez (voces personajes secundarios); Richard Córdoba (editor de diálogos)

Fotografía: Color (HD)

Intérpretes: Alexander Valencia (voz), Olga Lucía Bernal (voz), Viviana Salcedo (voz), Cindy Lara (voz), Gonzalo Carrillo (voz), Javier Castañeda (voz), Diego Mauricio Parra (voz), Carlos A. García (voz), Miguel Tello Calvo (voz), Juan Felipe Valencia (voz), Juan Pablo Martínez Calvo (voz), Federico Tello Kassner (voz, canto de niño)

Producción: Cachupedillo Cine y Jaguar Taller Digital S. A.

Premios: Nominado, Grand Jury Prize – Knight Dox Competition (Miami Film Festival, 2011)

Ganador, Mejor Película Documental (Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias FICCI, Colombia, 2011)

Tema: Infancia, Guerra.

Sinopsis: Documental de animación y la primera película latinoamericana en 3D. Estrenado en Venecia empieza con un dato escalofriante, según los datos de la UNICEF en Colombia hay un millón de niños desplazados a consecuencia de la guerra que se vive en el país. Seguramente

muchos estudiosos y especialistas tendrían bastantes cosas que decir acerca de este aterrador hecho, pero el director Jairo Eduardo Carrillo ha tenido la más obvia y fructífera de las ideas: darle la palabra a varios de esos niños, permitiendo que ellos narren en sus propias voces y con sus propios dibujos sus terribles experiencias. El resultado es un documental de animación, una modalidad prácticamente sin antecedentes en el país, que mezcla la poesía de los trazos infantiles como memoria de lo pasado con las palabras directas y sencillas de los narradores, hechos ya conocidos, pero que adquieren una fuerza especial.

Tiempo fílmico: *Pequeñas voces* es un documental situado en un tiempo presente para representar la situación contemporánea de muchos niños a quienes la guerra devora en Colombia. La obra omite cualquier referencia temporal para construir la generalidad, aunque queda patente que transcurre en un presente cercano.

Figura 403. Fotogramas del espacio fílmico urbano en Pequeñas voces, O. Andrade y J.E. Carillo (2010)

Espacio fílmico: El documental se localiza en Colombia para mostrar cuatro historias que simbolizan al millón de niños desplazados por culta de la guerra en el país, a través de distintas localizaciones construidas a partir de dibujos de los propios niños sobre campos, granjas y villas.

Elementos profílmicos: *Pequeñas voces* representa mediante animación varios relatos de niños colombianos que cuentan sus historias personales y familiares. Sus voces se mantienen en off, contando cada historia desde su punto de vista; las historias se componen a partir de los relatos de varios niños, a menudo apostillándose entre ellos. La animación crece a partir de los dibujos infantiles para componer las texturas de elementos –modelados y animados en 3d-; los personajes están basados también en sus dibujos, retocándose mediante tratamiento digital a los personajes principales y utilizándose de forma directa los personajes secundarios dibujos por los niños.

La animación se mantiene fiel al relato representando su punto de vista a través de la subjetividad y la imaginería de sus protagonistas, lo que convierte a *Pequeñas voces* en testimonio

directo de los muchos niños que se ven involucrados en la guerra sin otra alternativa, con un realismo crudo basado en las experiencias narradas.

Observaciones: Destaca el tono alegre y vibrante del relato infantil en contraste con los episodios violentos y traumáticos que viven, como el asesinato de los compañeros que no superaban el entrenamiento o la mutilación de uno de los protagonistas.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1719580/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film299299.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"(...) un filme que todos deberían ver. Muy recomendada para los colombianos, extranjeros y todas las personas que quieran ver una versión inocente y a la vez dura de los pequeños afectados por la guerra interna en el país"

Alejandro Salgado Baldovino, Review de *Pequeñas voces.*

Figura 404. Fotogramas sobre espacios fílmicos en Pequeñas voces, O. Andrade y J.E. Carillo (2010)

4.3.13 *The Green Wave*, Ali Samadi Ahadi (2010)

Figura 405. Fotogramas de representación animada en The Green Wave, Ali Samadi Ahadi (2010)

Título Original: The Green Wave

Nacionalidad: Alemania - Irán

Idioma: Iraní, Alemán, Inglés.

Duración: 80 min.

Año: 2010

Estreno: 22 Junio 2010 (estreno en TV, Alemania), 21 Noviembre 2010 (IDFA Festival, Holanda), 23 Abril 2011 (estreno en TV, Holanda), 17 Abril 2011 (Calgary Underground Film Festival, Canadá), 23 Abril 2011 (San Francisco International Film Festival, EE.UU.), 6 Mayo 2011 (Planete Doc Review, Polonia), 23 Junio 2011 (Edinburgh International Film Festival, Reino Unido)

Género: Documental / Animación

Dirección: Ali Samadi Ahadi

Guión: Ali Samadi Ahadi, Oliver Stoltz

Productores: Jan Krüger, Oliver Stoltz, Thomas Saignes y Roshanak Khodabakhsh (productores asociados)

Dirección de Arte: Ali Soozandeh (Cartoonamoon). Ali Reza Darvish (ilustraciones)

Dirección de Animación: Prof. Dr. Sin aMostafawy, Ali Soozandeh

Dpto. Animación: Axel Gaertner, André Kniepkamp, Henning Lederer, Matthias Parchettka y Henning Ricke (animadores), Lucas Seeberger (montaje de animación), Marco Del Bianco (efectos), Stefan Frost (animación 3d), Manfred Turek (color). *Color Adicional:* Petra Eimer, Michael Marks, Daniel Althausen, Martin Schlierkamp, Chantal Tassane. Dar For Night (animaciones adicionales y diseño de títulos). Wolf Bolte (composición); Simon Kiepe, Kathrin

Wolf y Peter Machat (fondos), Daniel Weiss (animación títulos).

Técnica/s: Cut-out digital, dibujos de animación limitada, animación CGI

Dirección de fotografía: Ali Samadi Ahadi, Peter Jeschke

Música: Ali N. Askin

Montaje: Barbara Toennieshen y Andres Menn

Sonido: Ingo Baier, George Hapig, Tatjana Jakob, André König, Olaf Mierau, Andrew Mottl, Ralph Thiekötter.

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm.)

Intérpretes: Mohsen Kadivar (él mismo, Dr. Mohsen Kadivar), Mitra Khalatbari (ella misma), Shadi Sadr (ella misma), Mehdi Mohseni (él mismo), Payam Akhavan (él mismo, Prof. Dr. Payam Akhavan), Babak (él mismo), Zahra Renaward (ella misma, metraje), Amir Farshad Pebrahimi (él mismo), Shirin Ebadi (él mismo, Dr. Shirn Ebadi), Ayatollah Ali Khamenei (él mismo, metraje), Mohammad Khatami (él mismo, metraje), Pegah Ferydoni (Azedeh), Navid Navid (Kaveh), Mahmoud Ahmadinejad (metraje) Milad Klein (Ali)

Producción: ARTE, Dreamer Joint Venture Filmproduction, Westdeutscher Rundfunk (WDR), Wizard UG & Ko.

Premios: Nominado, Best Foreign Documentary Trailer (Golden Trailer Awards, 2013)

Nominado, Video Source Award (International Documentary Association, 2011)

Nominado, Golden Hanoman Award (Jogja-NETPAC Asian Film Festival, 2011)

Nominado, Grand Jury Prize – World Cinema Documentary (Sundance Film Festival, 2011)

Tema: Revolución, Irán, Política

Sinopsis: Documental sobre la Revolución Verde de Irán en 2009.

Tiempo fílmico: El documental recoge entrevistas, grabaciones y testimonios de blogs desde los días anteriores a las elecciones presidenciales de Irán de junio de 2009 y las protestas que siguieron por los resultados desde el 13 de junio, ya que una parte importante de la población consideró que se había llevado a cabo fraude electoral para mantener en el poder a Mahmud Ahmadineyad. Las protestas se dan por finalizadas el 3 junio de 2010, cuando el fiscal general de Teherán ordena la liberación de los implicados en los disturbios.

Espacio fílmico: *The Green Wave* se ubica en Téhéran en distintas localizaciones que retratan las manifestaciones y ataques a ciudadanos, además de las entrevistas a exiliados iraníes que salieron del país y que son entrevistados en sus domicilios de Alemania y Suiza.

Figura 406. Fotogramas de testimonios que componen la Voz en The Green Wave, Ali Samadi Ahadi (2010)

Elementos profilmicos: *The Green Wave* se compone a través de los testimonios directos y reflexiones de testigos de los acontecimientos a través de entrevistas y grabaciones realizadas por ciudadanos anónimos que subieron sus testimonios a la red. El título alude a color que adoptaron los simpatizantes, muchos de ellos jóvenes estudiantes, un color verde que representaba la esperanza del cambio en Irán.

Gran parte de los documentos y testimonios están ilustrados con imagen real –muchas de ellas fueron hechas a través de teléfonos móviles durante los acontecimientos, manifestaciones y persecuciones- y en algunos casos, especialmente para apoyar los testimonios de blogs, se realizan a través de animación cut-out digital, en algunos casos de dibujos animados de animación limitada y complementado con animación CGI, con un estilo muy similar al comic estadounidense. Aquí la animación representa los testimonios y las sensaciones a través de un tratamiento expresivo que ha sido criticado, ya que dramatiza demasiado la situación –en claroscuros constantes, color estridente- y contrasta con el tratamiento general del documental, ya que las escenas animadas tienen un tratamiento narrativo muy cercano a la animación de ficción.

El final de la obra no se plantea con el final del conflicto, de hecho Mahmud Ahmadineyad gobierna en Irán hasta los comicios presidenciales de 2013, pero si finaliza con un mensaje esperanzado centrado en la nueva conciencia y deseo de cambio en el país. Tras el testimonio que afirma que ahora los exiliados si viven felices en Europa, y la afirmación de que debe considerarse como una ola de renovación democrática para cambiar el futuro, quizá no del mundo, pero sí de Oriente Próximo. La obra cierra con el mensaje de despedida que en 2005 del expresidente Mohammed Jatamí a propósito de la victoria electoral de su predecesor, Ahmadineyad: "[Now] *It's shortly before sunset… and I do so love the mornings"*

Observaciones: La obra acaba dedicada al anhelo de la humanidad por la libertad y la

dignidad.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1667130/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film942451.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/833846/Green-Wave-The/

Crítica:

"Ahadi tira de la cortina de un gobierno que estaba dispuesto a encarcelar y torturar a su electorado"

"Ahadi pulls the curtain back on a government that was willing to imprison and torture its electorate"

Henry Barnes. The Guardian

"El aspecto más convincente de The Green Wave, sin embargo, es la recopilación del extenso material grabado clandestinamente mediante teléfonos móviles. Lo que grabaron nos muestra la realidad de lo que pasó de una manera que nada puede igualar"

"The most compelling aspect of The Green Wave, however, is the extensive footage shot clandestinely by amateurs using cellphones. What they recorded shows us the reality of what went down in a way nothing else can match"

Kenneth Turan. Los Angeles Time

"El enfoque de mezcla de materiales es llamativo, y el tema es incuestionablemente poderoso, pero el marcado carácter sentimental y estridente de los dibujos resta impacto a la obra"

"Mixed-media approach is eye-catching, and the subject is unquestionably powerful, but the sentimental score and stridently drawn imagery detract from picture's impact"

Leslie Felperin. Variety

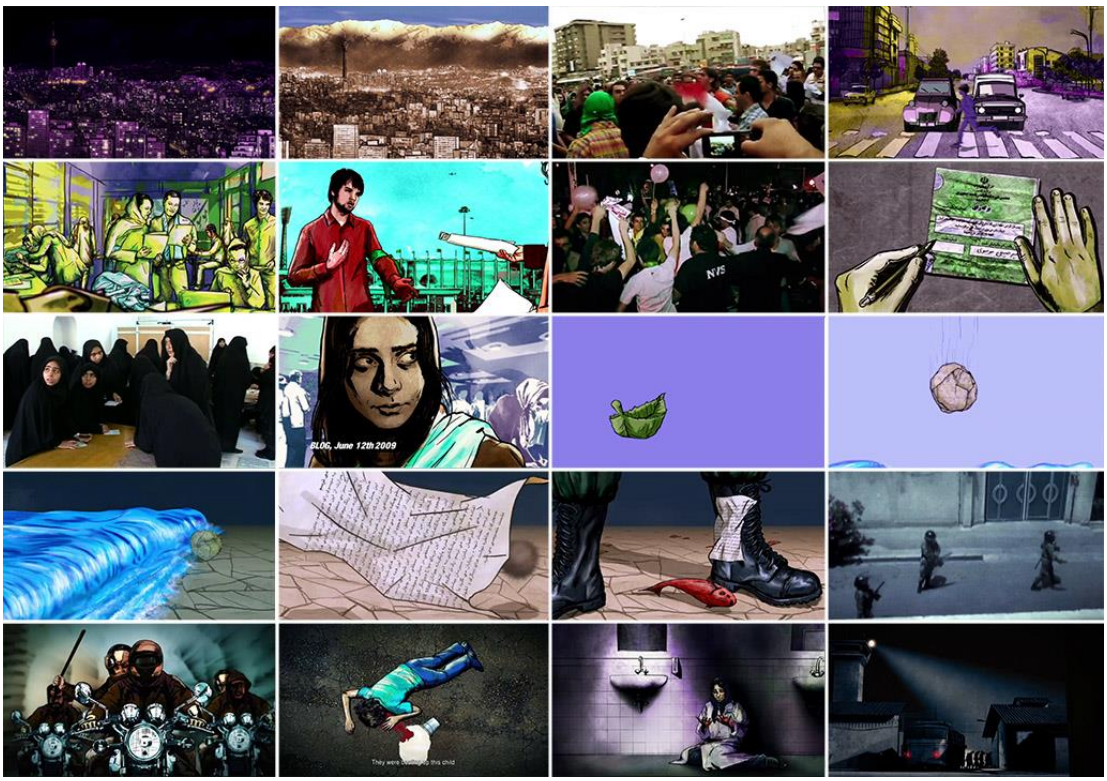


Figura 407. Fotogramas de representación de experiencias profílmicas en The Green Wave, Ali Samadi Ahadi (2010)

4.3.14 *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín (2011)

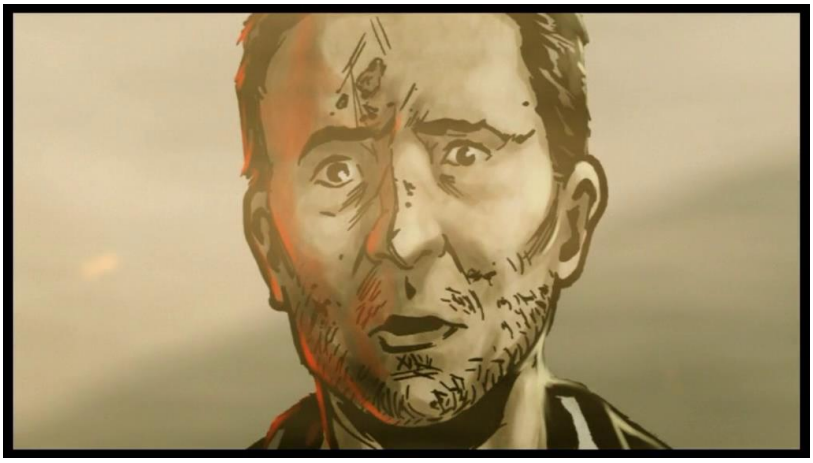


Figura 408. Fotograma de 30 años de oscuridad, Manuel H. Martín (2011)

Título Original: 30 años de oscuridad
Nacionalidad: España
Idioma: Español
Duración: 85 min.
Año: 2011
Estreno: 4 Mayo 2012 (España)
Género: Documental / Animación
Dirección: Manuel H. Martín
Guión: Jorge Laplace
Productores: Xabier Berzosa, Enrique Fernández Guzmán, Olmo Figueredo González-Quevedo, Marta Jiménez, Fernando Larrondo, Pilar Ortega, Miguel A. Reina, Iñigo Trojaola.
Dirección de Arte: Miguel Serrano
Dpto. de Arte: Ismael Pinteño, Francisco Javier Macías "Mazi" y Fernando Repiso (ilustradores); Alberto Belmonte y Andrés Rangel (entintadores); Alejandro Jiménez Asuero (diseño gráfico)
Dirección de Animación: Juanma Suárez
Dpto. Animación: Jordi Solís (animador de efectos), Alberto Belmonte (color), Juanma Espinosa (storyboard), Francisco Javier Macías (animador), Ismael Pinteño (animador), José Rojo (director técnico de composición), Fátima de los Santos (asistente de edición)

Técnica/s: Cut-out digital y animación CGI.

Dirección de fotografía: Daniel Mauri

Música: Pablo Cervantes

Montaje: Carlos Herrera

Sonido: Juan Cantón (sonido directo), Fernando Pocostales (diseño de sonido y mezcla).

Fotografía: Color (Aspect 1.85:1, 35 mm.)

Intérpretes: Juan Diego Ruiz Moreno (como Manuel Cortés, alcalde socialista de Mijas), Ana Fernández (Juliana Moreno, esposa de Manuel)

Entrevistados: María de la Peña (nieta de Manuel Cortés), Ana María Hidalgo (hija de Juan Hidalgo y sobrina de Manuel Hidalgo), Ronald Fraser (historiador inglés experto en Historia Contemporánea de España), Jesús Torbado (coautor de *Los Topos* en colaboración con el periodista Manuel Leguineche), Encarnación Barranquero (profesora de Historia de la Universidad de Málaga), Miguel Ángel Valdivia (Presidente de la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica de Jaén) y Juan Gallo (comisario de la Memoria Histórica de la Junta de Andalucía).

Producción: La Claqueta, Pizzel 3D e Irusoin

Premios: Nominado, Mejor Película Documental (Goya Awards, 2012)

Tema: Guerra Civil, Posguerra Española, Franquismo

Figura 409. Fotogramas de las fuentes de testimonio que componen la Voz y los materiales de archivo. 30 años de oscuridad, Manuel H. Martín (2011)

Sinopsis: Terminada la Guerra Civil (1936-1939), Manuel Cortés, antiguo alcalde de la localidad malagueña de Mijas, no tuvo ocasión de escapar de España. Tras recorrer un largo y peligroso camino, consiguió llegar a su casa sin ser descubierto. Su mujer le habló de los numerosos fusilamientos que se estaban llevando a cabo en el pueblo. Entonces decidieron abrir un hueco en una pared para que pudiera esconderse. Aquel pequeño espacio fue su cárcel durante 30 años. Esta es la historia de uno de los 'topos de la posguerra', hombres que tuvieron que sacrificar la vida para evitar la represión

Tiempo fílmico: *30 años de oscuridad* es el relato sobre las historias de aquellos que se escondieron para sobrevivir durante la posguerra y el franquismo en España, representados a través de Manuel Cortés principalmente. Se narran las vivencias de Cortés desde su llegada a la alcaldía, el comienzo de la Guerra Civil 1936 y su final en abril de 1939, además del repaso a su vida de ocultación hasta marzo de 1969, cuando el Gobierno concedía el perdón para los crímenes cometidos durante la Guerra Civil.

Espacio fílmico: El espacio de *30 años de oscuridad* se construye en un espacio de reflexión, de contexto genérico, en el que se desarrollan las entrevistas. A partir de ahí los pasajes al pasado se desarrollan a través de imágenes históricas –fotografías y filmaciones- y animaciones, representando los pasajes y a los protagonistas de los 'topos de la guerra'. *30 años de oscuridad* establece un marco de narración andaluz, relatando los casos de hombres ocultos en Andalucía, con la historia protagonista de Manuel Cortés en Málaga, en las localizaciones de su casa y entorno en Mijas, aunque se citan brevemente otros casos españoles, como los casos de Saturnino de Lucas en Segovia o Manuel Serrano en Ciudad Real, escondidos 34 y 13 años respectivamente.

Elementos profílmicos: *30 años de oscuridad* se construye a través de las entrevistas que ilustran sobre el modo de vida de aquellos que se escondieron de la represión franquista, entrevistas de familiares e investigadores históricos. El relato se complementa con la dramatización de los pasajes de la vida de Manuel Cortés, guión que recupera sus relatos y confesiones, publicados en la novela de 1972 Ronald Fraser *Escondido: el calvario de Manuel Cortés*, el libro *Mijas: República, guerra, franquismo en un pueblo andaluz* de Fraser publicado por Antoni Bosh Editor en 1985, además de la investigación de Torbado y Leguineche titulado *Los Topos* por la editorial Aguilar en 1998.

La animación reconstruye el relato de Manuel Cortés, fallecido en 1991, ofreciendo un testimonio visceral de miedo, amor por la familia e instinto de supervivencia. Con un estilo de

comic americano contemporáneo, se construyen las escenas a partir de escenarios multiplano, animación cut-out digital y animación CGI, desarrollando la narración fundamentalmente a través de los movimientos de cámara. La animación se plantea a través de un dibujo realista, estilizado, con un color natural, pero limitado en movimiento, componiendo su representación basándose en efectos atmosféricos y movimientos de cámara: se traslada así una instantánea animada de las memorias de Manuel Cortés, una continua recopilación de momentos atemporales y sentimientos personales en un álbum animado y biográfico.

Observaciones: Las filmaciones históricas son cedidas por NODO (TVE)

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2076142/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film765343.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Más allá de la historia específica, el documental es una buena adición a un canon creciente de material sobre el terrible pasado fascista de España, gran parte del cual sigue siendo desconocido, y una crítica de la injusticia y el absurdo de la Guerra Civil"

"Beyond the specific story, the docu is a worthy addition to a burgeoning canon of material about Spain's appalling Fascist past, much of which remains unknown, and a critique of the injustice and absurdity of the Civil War"

Jonathan Holland, Review de *30 years of Darkness* en Variety, 22 Mayo 2012.

Figura 410. Fotogramas sobre las vivencias representadas mediante animación en 30 años de oscuridad, Manuel H. Martín (2011)

4.3.15 *Crulic, The Path to Beyond*, Anca Damian (2011)

Figura 411. Fotograma con el pasaporte real y fotografía de Crulic, The Path to Beyond, Anca Damian (2011)

Título Original: Crulic - drumul spre dincolo

Nacionalidad: Rumanía

Idioma: Rumano

Duración: 73 min.

Año: 2011

Estreno: 7 Agosto 2011 (Locarno Film Festival, Suiza), 24 Septiembre 2011 (Reykjavik International Film Festival), 3 Octubre 2011 (Namur Film Festival), 9 Octubre 2011 (Pusan International Film Festival, Corea del Sur), 21 Octubre 2011 (Rumanía), 1 Diciembre 2011 (Polonia), 18 Marzo 2012 (Alès Film Festival, Francia), 23 Marzo 2012 (New Directors/New Films, EE.UU.)

Género: Animación / Biografía

Dirección: Anca Damian

Asistente dirección: Marcin Pieczonka, Ruxandra Ana, Anghel Damian Dumitru

Script Secretary: Anca Plavitu

Guión: Anca Damian, Elena Vladadareanu (consultora)

Productores: Anca Damian, Arkadiusz Wojnarowski (coproductor), Roxana Benty y Sorin Damian (diseño de producción), Dominika Brzeska (asistente producción). Lukasz Poninski (coordinador

ejecutivo)

Dirección de Arte: Michal Fierek

Dpto. de Arte: Dan Panaitescu (diseños y fondos), Raluca Popa (fondos), Dragoş Ştefan, Roxana Bentu, Tuliu Oltean. Maciej Szmidt (diseño de materiales promocionales)

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: DGS. Dan Panaitescu (dibujos animados y stopmotion), Raluca Popa (stopmotion). Roxana Bentu, Tuliu Oltean, y Dragos Stefan (animación cut-out digital). Tuliu Oltean, Vlad Pascanu, Dragos Stefan y Roxana Bentu (animación 3d). Andrei Saraliischi (asistente composición y animación digital)

Técnica/s: Stop-motion, pixilation, collage, óleo, animación cut-out, animación CGI

Dirección de fotografía: Ilija Zogovski. *Cámaras:* Michal Rudzki. Filip Miller y Andrzej Selk, Marcin Kubik y Janusz Bulanda "matatu" (iluminador)

Música: Piotr Dziubek. Piotr Witkowski (grabación), Piotr Witkowski y Piotr Dziubek (producción musical), Krzysztof Bielewicz (soporte técnico). Matgorzata Kogut-Slanda (violin), Marta Sochal-Matuszyk (violin), Magdalena Golemberska (viola), Monika Lapka (Chelo), Michal Sicinski (clarinete), Michal Lasota (batería), Piotr Dzuibek (acordeón, batería y piano).

Montaje: Catalin Cristutiu.

Manager edición video de archivo: Laurentiu Damian

Sonido: Edyta Sek (dirección postproducción sonido). Krzysztof Bielewicz, Bartlomiej Bogacki, Lukasz Poninski, Edyta Sek, Piotr Witkowski, Sebastian Wlodarczyk, Ieronim Pogorilovschi, Sebastian Zsemlye y Alex Dragomir. Krzysztok Jastrzab, Krzysztof Salawa, Marcin Wolak, Aleksandra Pniak, Materusz Irisik y Jacek Pajak.

Fotografía: Color (16:, 35 mm. DCP)

Intérpretes: Sandrine Bonnaire (voz, narrador en versión francesa), Vlad Ivanov (voz V.O., Claudiu Crulic), Jamie Sives (Narrador, V.O.), Maciej Stuhr (voz, Claudiu Crulic en versión polaca), Andrzej Olejnik (narrador, versión polaca)

Producción: Aparte Film y Magellan Foundation

Premios: Ganador, Best Feature (Annecy International Animated Film Festival, 2012)

Ganador, Amnesty Award (CPH:DOX, 2011)

Ganador, International Competition – Award of the Ecumenical Jury (Cottbus Film Festival of Young East European Cinema, 2011)

Ganador, Feature Film Competition – Honorable Mention (Cottbus Film Festival of Young

East European Cinema, 2011)

Ganador, Best Sound (Gopo Awards, Rumanía, 2012)

Ganador, Best Music (Gopo Awards, Rumanía, 2012)

Ganador, Special Prize of the Jury – Human Right in Cinema (Istanbul International Film Festival, 2012)

Ganador, Silver Eye Award – Best Mid-Length Documentary (Jihlava International Documentary Film Festival, 2011)

Ganador, Don Quixote Award – Special Mention (Locarno International Film Festival, 2011)

Ganador, Special Jury Prize (Polish Film Festival, 2012)

Ganador, Best Film (Romanian Union of Filmmakers, 2012)

Ganador, Ecumenical Jury Award – Special Mention (Warsaw International Film Festival, 2011)

Tema: Biografía, Injusticia, Inocencia.

Figura 412. Fotogramas de espacios fílmicos en Crulic, The Path to Beyond, Anca Damian (2011)

Sinopsis: En 2007, Claudiu Crulic, un rumano de 33 años, fue arrestado y condenado por un robo que no comete. En su encarcelamiento en Polonia comienza una huelga de hambre que lo condujo a la muerte seis meses después. El caso, muy seguido por los medios, provocó la dimisión del Ministro de Asuntos Exteriores rumano y del cónsul en Polonia, además del juicio por

negligencia a tres médicos de prisión polacos, acusados de ser los responsables de su muerte. Esta película intenta analizar los sentimientos y sensaciones de un hombre que sufre una lenta agonía.

Tiempo fílmico: A sus 33 años, Crulic partió de casa de sus familiares rumbo a Polonia, sin saber que sería su último viaje. El documental hace un repaso de la vida del rumano, desde su nacimiento en marzo de 1975, su niñez, su adolescencia y su constante rotación familiar hasta la falsa acusación en noviembre de 2007, las circunstancias de su muerte el 18 de enero de 2008 y las repercusiones sociales y políticas de ésta.

Espacio fílmico: El espacio de *Crulic* se construye a través de la representación de tres grandes escenarios: Rumanía, en Dorohoi, principalmente en las casas de familiares y el taller mecánico en el que trabaja Crulic; Italia, Milán aparece representado a través de las fotografías que Crulic hace allí; y Polonia, donde se desarrolla gran parte de la historia, en los juzgado y principalmente en la prisión de Cracovia –en diferentes celdas y la enfermería-.

Elementos profílmicos: La directora Anca Damian construye una obra partiendo de la noticia de la muerte de Claudiu Crulic; desde la cobertura de los medios inicia una investigación con la que documenta fotográficamente los lugares en que Crulic estuvo desde los entornos familiares en Rumanía a los penitenciarios en Polonia, de ahí la riqueza fotográfica que muestra el collage animado.

Figura 413. Fotogramas de los enseres que entregan a los familiares en Crulic, The Path to Beyond, Anca Damian (2011)

Damian logra tener acceso al expediente de la investigación de las autoridades polacas –iniciado tras el revuelo internacional por la muerte de Crulic- después de intentarlo muchas veces

y gracias a la intervención del co-productor polaco Arkadiusz Wojnarowski (Damian, 2011); ahí se detallan la documentación y registros médicos que componen el diario oficial del paso de Crulic por la prisión, además de las anotaciones sobre los procesos penales y las copias de las cartas que escribe Crulic. Damian también se entrevista con las personas que participan en la historia de algún modo; familia, vecinos, tutor, compañero de celda, el médico que lo cuidó hasta que murió, funcionarios de fiscalía y prisión. Resulta fundamental el apoyo de la familia Crulic y su retrato de la personalidad y pensamientos de Claudiu (Damian, 2010)

Destaca también la maleta que se le entrega a la familia con las pertenencias de Crulic; un calentador de agua, una taza, una cartera con papel de fumar, un billete de un dólar, algo de dinero polaco, una estampa de Jesucristo y un libro de oraciones, su agenda y unas cartas viejas, un bolígrafo, una cámara de fotos, sus dos teléfonos móviles, un par de zapatos y un par de chanclas, una camisa, unos pantalones y una chaqueta de cuero. Destaca que la agenda contiene pasajes escritos por Crulic que aparecen en la obra, además de copias de las cartas que contestan a las enviadas por Crulic desde la cárcel.

A partir de los documentos y el bagaje fotográfico, Damian construye un relato que se apoya en las evidencias y registros oficiales tanto como en las palabras de Crulic –muchas veces contradictorios unos con otros- para representar la historia de Crulic desde su infancia, a través de un relato alegre, y su experiencia kafkiana con las autoridades polacas; la narración corre a cargo de un actor que habla por Crulic en primera persona, muerto desde el comienzo de la obra, y se complementa con un narrador omnisciente que describe el papel de las autoridades polacas y el estado físico de Crulic.

La animación mezcla diferentes técnicas para generar un resultado de fusión cercano al collage artístico: desde dibujos a mano, animación a partir de fotografías, documentos escaneados, stopmotion a animación digital 3d. Destacan los niveles de iconicidad, desde cierto grado de abstracción en las acuarelas de los paisajes a los dibujos de Crulic, pasando por los collage y las representaciones tridimensionales a partir de ilustraciones. *Crulic* es una representación subjetiva de la historia desde el punto de vista del que muere abandonado, sin caer en lo melodramático. Es un relato de esperanzas y silencios de una muerte por huelga de hambre, con autobiografía incluida, que retrata sensaciones y emociones de un hombre olvidado por el sistema.

Observaciones: Imágenes de archivo de Romanian National Television y Materialy pochodza z asobow TVN.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt1996223/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film636950.html

Ficha técnica completa TCM: http://www.tcm.com/tcmdb/title/867891/Crulic-The-Path-to-Beyond/

Crítica:

"Lo que hace que este extraordinario documental sea aún más convincente es su fuerte estilo visual: Damian utiliza dibujos a mano, recortes, y técnicas de animación de collage para crear una película sorprendentemente memorable"

"What makes this extraordinary documentary even more compelling is its strong visual style: Damian uses handdrawn, cutout, and collage animation techniques to create a strikingly memorable film."

Indiewire

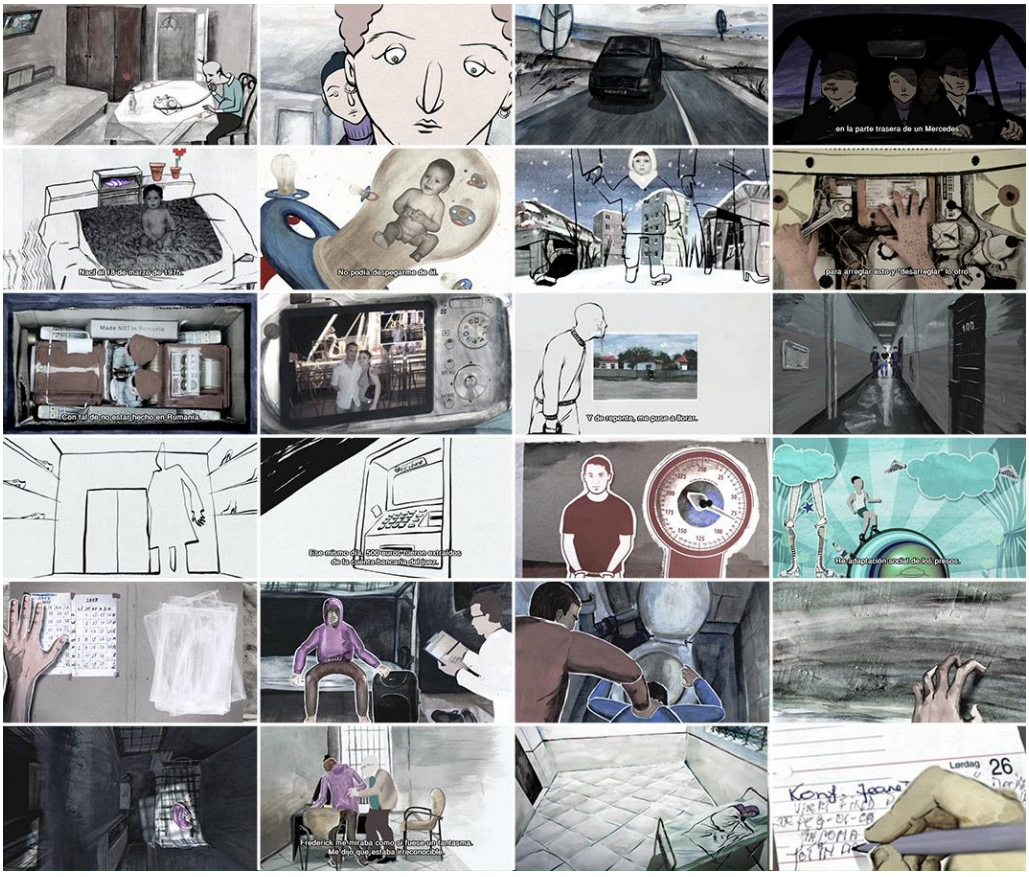


Figura 414. Fotogramas de los espacios y tiempos fílmicos en Crulic, The Path to Beyond, Anca Damian (2011)

4.3.16 *Grandma Lo-fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir,* I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir (2011)

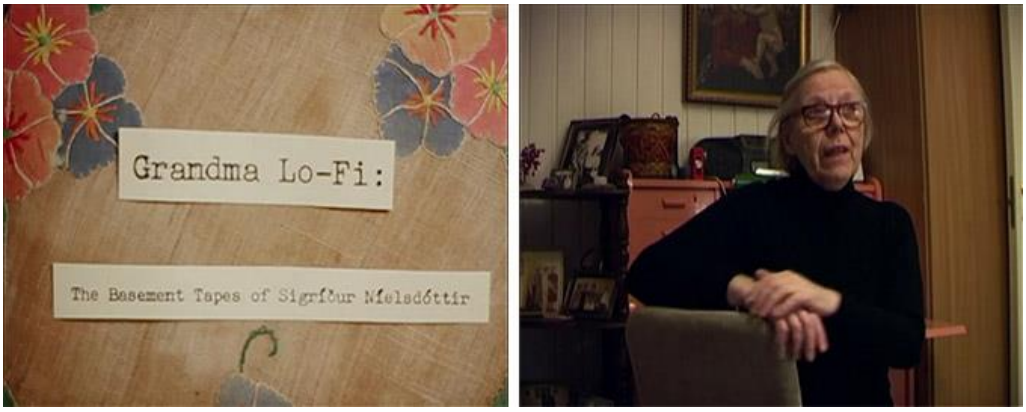


Figura 415. Fotogramas de Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir (2011)

Título Original: Amma Lo-Fi

Nacionalidad: Islandia - Dinamarca

Idioma: Islandés - Danés

Duración: 62 min.

Año: 2011

Estreno: Noviembre 2011 (Dinamarca), Enero 2012 (International Film Festival Rotterdam, Holanda), Febrero 2012 (MoMA Documentary Fortnight, EE.UU.), 12 Febrero 2012 (Gira de Documentales Ambulante, México), Abril 2012 (IndieLisboa, Portugal), 12 Abril 2012 (Buenos Aires International Festival of Independent Cinema, Argentina) Junio 2012 (Sheffield DocFest, Inglaterra)

Género: Documental, Biográfico

Dirección: Ingibjörg Birgisdóttir, Orri Jónsson, Kristín Björk Kristjánsdóttir

Guión: Orri Jónsson, Kristín Björk Kristjánsdóttir, Ingibjörg Birgisdóttir (screenplay)

Productores: Sæmundur Norðfjörð, Louise H. Johansen (co-productora para Sunn Productions)

Dirección de Arte: -

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Ingibjörg Birgisdóttir y Magnús Helgason. Hermann Karlsson (color y efectos especiales)

Técnica/s: Stopmotion, cut-out y animación CGI.

Dirección de fotografía: Magnús Helgason, Orri Jonsson, Kristín Björk Kristjánsdóttir

Cámaras: Kristín Björk Kristjánsdóttir, Orri Jonsson, Ingibjörg Birgisdóttir, Magnús Helgason, Martin Kukula y Yuka Ogura.

Música: Sigrídur Nielsdóttir

Montaje: Ingibjörg Birgisdóttir, Orri Jónsson.

Sonido: Orri Jonsson, Bjarni Bórisson (transferencia de casetes)

Fotografía: Color (BetaCam)

Intérpretes: Sigrídur Níelsdóttir (como ella misma). Como *cuentacuentos animados*: Övar Póreyjarson Smárason, Sindri Már Sigfússon, Sigurlaug Gísladóttir, Gunnar Örn Tynes, Hildur Ingveldardóttir Guònadóttir, Örn Elías Guòmundsson, Kristín Anna Valtýsdóttir.

Producción: Killit Films, Republik Productions y Sunn Productions

Premios: Ganador, Sound & Vision Award (CPH:DOX, 2011)

Nominado, Documentary of the Year (Edda Awards, Islandia, 2013)

Nominado, Audience Award – 24 Beats per Second (SXSW Film Festival, 2012)

Tema: Creación musical, Tercera Edad, Vida cotidiana.

Sinopsis: A los 70 años, Sigrídur Níelsdóttir comenzó a grabar y difundir su propia música desde la sala de su casa. Siete años más tarde, con 59 álbumes y más de 600 canciones -atractivas composiciones donde mezcla sonidos de sus mascotas, juguetes, percusiones de cocina y teclados Casio-, se ha convertido en una figura de culto en la escena musical islandesa, así como un modelo a seguir por la nueva generación de músicos *indie*, entre ellos Muguison, Múm y Seabear. *Abuelita Lo-Fi* es un tributo cinematográfico a su infinita creatividad.

Tiempo Fílmico: El documental retrata la creatividad de Sigrídur Níelsdóttir a partir de las filmaciones que durante ocho años llevaron a cabo Ingibjörg Birgisdóttir, Orri Jónsson, Kristín Björk Kristjánsdóttir en Super 8 y 16 mm.; Nielsdóttir comienza a hacer música a partir de su grabador de baja fidelidad (lo-fi) con sonidos ambientales a los setenta años. Interesados en la anciana y sus primeras producciones, Birgisdóttir, Jónsson y Björk conviven con ella los últimos ocho años de su vida (2001-2011)

Espacio Fílmico: *Grandma Lo-Fi* se ubica en el domicilio de Sigrídur Níelsdóttir en Islandia.

Elementos profílmicos: Las filmaciones son realizadas manteniendo el relato testimonial que tradicionalmente se da en el cine documental convencional, a partir de entrevistas y relatos de la anciana protagonista complementados con filmaciones de sus rutinas y procedimientos. La narración mantiene un tono cercano y sincero, descubriendo el proceso creativo de Nielsdóttir con naturalidad y sin complejos. *Grandma Lo-Fi* no es una revisión biográfica ni un ensayo musical, y aunque se citan momentos de la vida de Sigrídur Níelsdóttir el documental está centrado en su matera de producir música y en cómo convierte los sonidos y ruidos cotidianos en ritmos y melodías, enumerando trucos y sensaciones con mucho sentido del humor. Nielsdóttir produce 59 álbumes con 680 canciones, cuando comienza a escribir y producir música a raíz de los regalos de un teclado y una reproductor/grabador de casetes por su setenta cumpleaños, lo que le lleva a convertirse en una estrella de culto en Dinamarca e Islandia.

Grandma Lo-Fi representa pasajes creativos y sentimientos de la protagonista a través de la animación con stopmotion y cut-out, utilizando también los collage que produjo Sigrídur Níelsdóttir y con los que expuso en cuatro ocasiones, que se complementan con efectos digitales y animación CGI. La estética de *Grandma Lo-Fi* se proyecta como una extensión de la iconografía y personalidad de Nielsdóttir, imitando estéticas clásicas y tecnología retro, como el uso de tipografía de máquina de escribir en los rótulos y títulos del documental.

Observaciones: Las entrevistas en danés son realizadas por Rikke Houd; las animaciones de las secuencias de los cuentacuentos son realizados por Ingibjörg Birgisdóttir sobre los collage de Sigrídur Níelsdóttir. La banda sonora está totalmente compuesta por canciones de Sigrídur Níelsdóttir.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2214807/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film524749.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

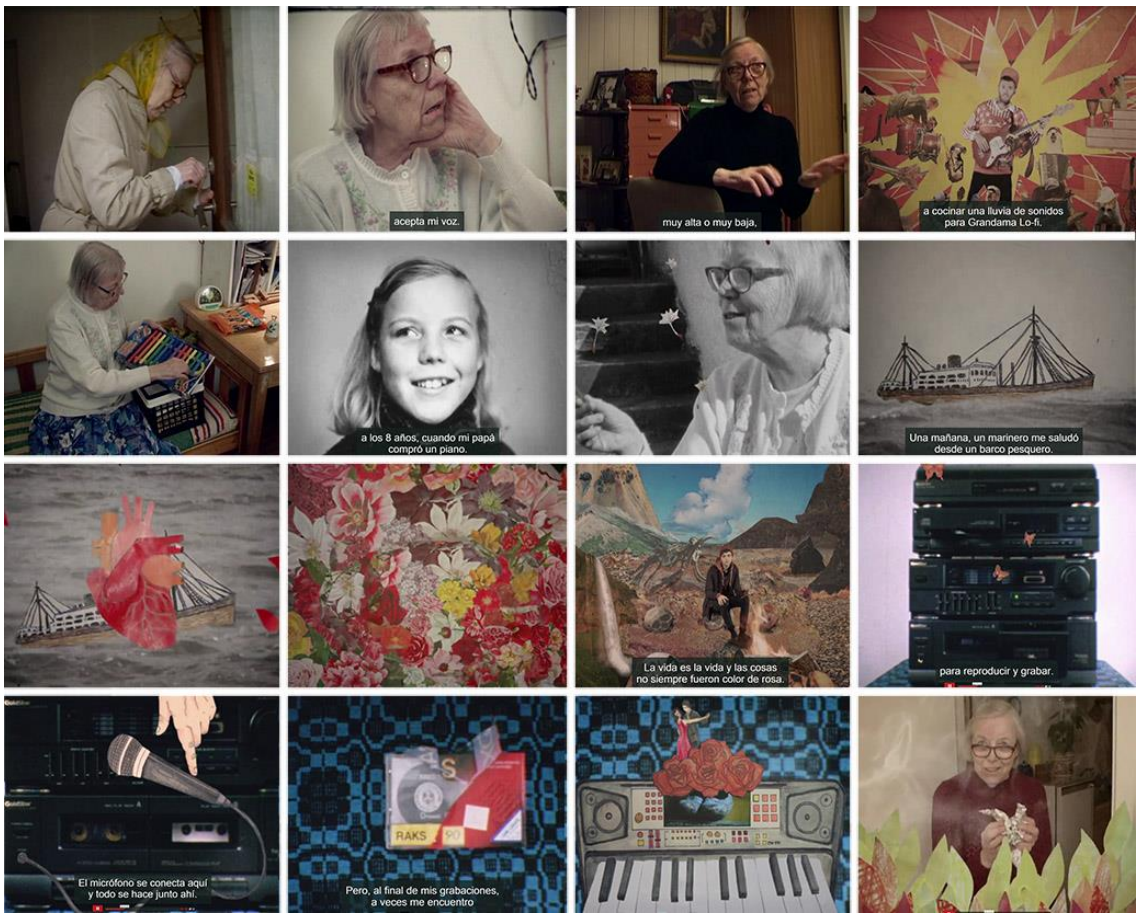


Figura 416. Fotogramas sobre la composición de imagen mediante imagen real y animación en Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir (2011)

4.3.17 *Camp 14 Total Zone Control*, Marc Wiese (2012)

Figura 417. Fotograma de Camp 14 Total Zone Control, Marc Wiese (2012)

Título Original: Camp 14: Total Zone Control

Nacionalidad: Alemania – Corea del Sur

Idioma: Alemán, coreano

Duración: 106 min.

Año: 2012

Estreno: 3 Agosto 2012 (Locarno Film Festival, Suiza), 12 Octubre 2012 (Warsaw Film Festival, Polonia), 8 Noviembre 2012 (Alemania), 13 Noviembre 2012 (Stockholm International Film Festival, Suecia), 20 Junio 2013 (Human Rights Watch Film Festival, EE.UU.), 3 Octubre 2013 (War on Screen International Film Festival, Francia), 1 Marzo 2014 (Japón)

Género: Documental / Biografía

Dirección: Marc Wiese

Guión: Marc Wiese

Productores: Axel Engstfeld. *Producción manager*: Susanne Hahn, Sarah Hamzei, Uwe Herpich, Marta Herrmann, Valerie Lang.

Dpto. de Arte: Alreza Darvish, Michael Marks, Marze.

Dirección de Animación: Ali Soozandeh (Cartoonamoon)

Dpto. Animación: Christian Baudissin, Sabine Rollberg, Dany Schelby, Marc Schubert, Tibet

Sinah, Azim, Marze Ali Soozandeh

Técnica/s: Dibujos animados, Animación CGI

Dirección de fotografía: Jörg Adams

Música: -

Montaje: Jean-Marc Lesguillons

Sonido: Karl Atteln y Florian Kaltenegger (diseño), Florian Beck (mezcla), Rupert Scheele, Daniel Weis. Tim Elzer (edición de sonido)

Fotografía: Color (aspect 1.85:1)

Intérpretes: Shin Dong-huyk (él mismo), August Diehl (voz, narrador), Oh-Young-Nam (él mismo), Kwon Hyuk (él mismo)

Producción: Engstfeld Film GmbH en coproducción con ARTE, Bayerischer Rundfunk (BR) y Westdeutscher Rundfunk (WDR)

Premios: Nominado, Best Documentary (Warsaw International Film Festival, 2012)

Tema: Campos de concentración, Corea del Norte.

Figura 418. Fotogramas sobre los campos de trabajo, en referencia real desde la frontera y con la representación animada en Camp 14 Total Zone Control, Marc Wiese (2012)

Sinopsis: Biografía de Shin Dong-huyk, única persona que ha escapado del campo de trabajo *Camp 14* en Corea del Norte. Hijo de dos prisioneros, Shin Dong-huyk pasó toda su niñez y juventud en *Campo 14*, que en realidad era un campamento de la muerte. No sabía nada del mundo más allá de las rejas; pensaba que todos vivían igual que él. A los 23 años escapó. El cineasta Marc Wiese logró que compartiera con él información sobre su pasado, la tortura sufrida y la muerte de su madre y hermano. Wiese también logró contactar a dos ex carceleros de estos campos que relataron sus terribles acciones frente a la cámara. El resultado es una película excepcional sobre tres personas que han sido formadas —y deformadas— por un régimen totalitario.

Tiempo fílmico: El relato de Shin Dong-huyk se plantea desde un momento presente, a

partir del cual comienza su relato biográfico desde 1988, cuando tiene 6 años de edad y tiene que empujar los vagones de las minas. Su primer recuerdo es ir a las ejecuciones públicas con su madre cuando tenía 4 años, en compañía de cientos de prisioneros. El relato se complementa con los testimonios de dos ex guardianes de los campos Oh-Young-Nam y Kwon Hyuk, que sin referencias temporales relatan cómo es el funcionamiento habitual de los campos. Shin pasa 7 meses en prisión en 1996, sufriendo torturas y el cuidado de un anciano compañero de celda, lo que supone su primer contacto humano. La llegada en 2004 de un nuevo grupo de prisioneros supone una nueva visión para Shin; su nuevo compañero le habla del mundo exterior, un mundo desconocido para Shin. Shin Dong-huyk escapa en enero de 2005 del Camp 14, gracias a un hueco que otro compañero deja en la valla electrificada al morir intentando escapar.

Espacio fílmico: Partiendo del testimonio de Shin Dong-huyk, única persona que ha escapado de los campos de trabajo de Corea del Norte, se recrea el campo conocido como *Camp 14*; situado en Oedong-ri, en la ciudad de Kaechon Kyeongannam del sur de Corea del Norte. *Camp 14* tiene 40.000 prisioneros y se compone de 500 kilómetros cuadrados; minas de carbón, fábricas de cemento, goma y textil, molino de cerámica y granjas agrícolas. El documental recoge parte de la ponencia de Shin en el Geneva Summit for Human Rights Tolerance and Democracy, Suiza, además de una conferencia en Seattle. Shin relata su paso por la prisión del campo: las torturas con fuego y agua deformaron sus brazos y piernas, con numerosas cicatrices en su espalda. Posteriormente Shin viaja a Los Angeles, al cuartel general de la ONG *LiNK* –Liberty for North Korea. Tras su escape del Camp 14, Shin consigue llegar a China tras cruzar el río Yalú, que es encontraba helado en invierno.

Elementos profílmicos: El documental de Wiese se construye a partir del relato de Shin Dong-huyk y las entrevistas a Oh-Young-Nam, ex oficial del servicio de la policía secreta del Ministerio de Seguridad Interna de Corea del Norte, y a Kwon Hyuk, ex comandante de los guardias de Camp 22. Cuenta con filmaciones conseguidas por las organizaciones de derechos humanos administradas por JAVA Films Paris y LiNK USA, además de grabaciones del propio comandante Kwon Hyuk, como ilustración y complemento a las descripciones de los ex guardias; mientras que para las narraciones de Shin Dong-huyk utiliza tanto filmaciones en imagen real de sus rutinas como representaciones animadas de sus recuerdos, a través de una animación limitada que describe momentos dotados de movimientos puntuales, como metáforas de las instantáneas de la memoria de Shin.

Observaciones: Rodaje en Seúl, Corea del Sur, Los Angeles, California, Seattle,

Washington, Genova, Suiza.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2149190/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film141184.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"La película de Wiese es un eficiente trabajo, competente como una película pero abrasador como un ejemplo de defensa de los derechos humanos"

"Wiese's film is an efficient piece of work, competent as a film but blistering as an example of human rights advocacy."

David Gritten. The Telegraph

"Se hace con verdaderas visiones aleccionadoras que cortan muy rápido, la exposición de las atrocidades que el gobierno del país plantea con tan buena voluntad"

"It makes for truly sobering viewing that cuts to the quick, exposing the atrocities the country's government so willingly commits."

Joe Walsh. CineVue

"Es una historia extraordinaria, pero está minado por algunas decisiones desiguales del director"

"It's a remarkable story, but it's undermined by some odd directorial choices."

Tom Huddleston. Time Out London

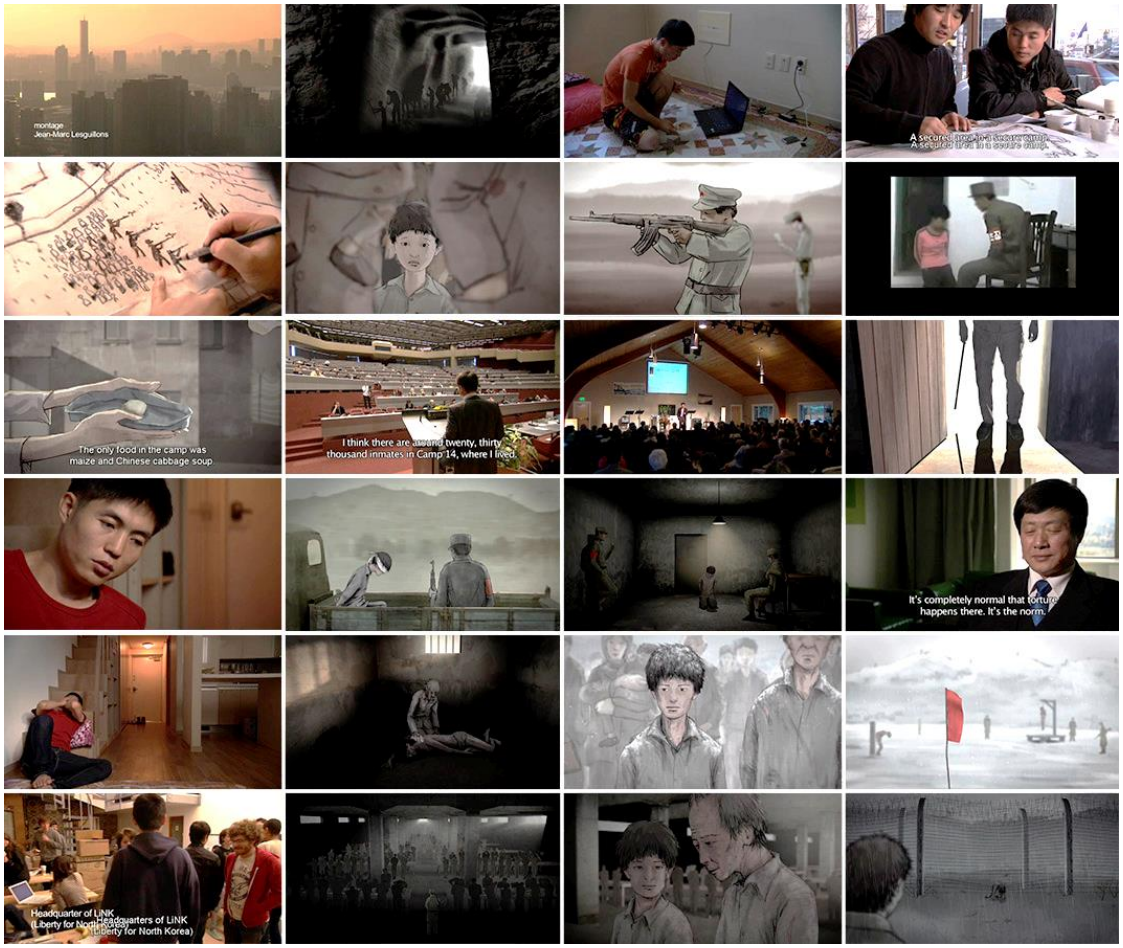


Figura 419. Fotogramas sobre la composición de Imagen de Camp 14 Total Zone Control, Marc Wiese (2012)

4.3.18 *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013)

Figura 420. Fotograma con Ushio y Noriko en Cutie and the Boxer, Zachary Heinzerling (2013)

Título Original: Cutie and the Boxer
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés, Japonés
Duración: 82 min.
Año: 2013
Estreno: 19 Enero 2013 (Sundance Film Festival, EE.UU.), 29 Abril 2013 (Hot Docs International Documentary Festival, Canada), 14 Junio 2013 (Sydney Film Festival, Australia), 2 Julio 2013 (Munich International Film Festival), 20 Julio 2013 (New Horizons Film Festival, Polonia), 9 Diciembre 2013 (Estreno Tv, España), 21 Diciembre 2013 (Japón)
Género: Documental / Biografía
Dirección: Zachary Heinzerling
Guión: Zachary Heinzerling
Productores: Veronica Balta, Patrick Burns, Lydia Dean Pilcher, Ezra Edelman, Zachary Heinzerling, Kiki Miyake, Sierra Pettengill, Ryuhei Shindo, Mark Steele, Caroline Waterlow, Svetlana Zill.
Dirección de Arte: Noriko Shinohara
Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Chris Monaco (animador principal), Jeffrey Hsu (asistente), Steve Mottershead (ArtJail, efectos visuales). Romain Capelle, Will Cox, Andy Grieve, Akiko Iwakawa-Grieve, Akira Kamitaki, Leon Roberts, Owen Rucker, Ryuhei Shindo, Caitlin Tartaro, Anne Yao, Eri Yokoyama. Teddy Banks (diseño de títulos)

Técnica/s: Dibujos con tinta china, animación en cut-out y animación CGI

Dirección de fotografía: Zachary Heinzerling

Música: Yasuaki Shimizu

Montaje: David Teague

Sonido: Paul Hsu, Branka Mrkic, Mark Henry Phillips, Jared Van Fleet, Luciano Vignola.

Fotografía: Color

Intérpretes: Noriko Shinohara (ella misma), Ushio Shinohara (él mismo), Alexander Kukai Shinohara (él mismo), Reiko Tommi (ella misma, artista y amiga), Alexandra Munroe (ella misma, Museo Guggenheim), Ethan Cohen (él mismo, galerista), Benjamin Thys (bailarín de tango)

Producción: Ex Lion Tamer y Cine Mosaic en asociación con Little Magic Films.

Premios: Nominada, Best Documentary (Oscar Academy Awards, 2014)

Ganador, Outstanding Achievement in a Debut Feature Film (Cinema Eye Honors Awards, 2014)

Ganador, Outstanding Achievement in Original Music Score (Cinema Eye Honors Awards, 2014)

Ganador, Outstanding Achievement in a Graphic Design of Animation (Cinema Eye Honors Awards, 2014)

Ganador, The Unforgettables (Cinema Eye Honors Awards, 2014)

Ganador, Chales E. Guggenheim Emerging Artist Award (Full Frame Documentary Film Festival, 2013)

Ganador, Grierson Award – Special Mention (London Film Festival, 2013)

Ganador, Directing Award – Documentary (Sundance Film Festival, 2013)

Tema: Convivencia, Matrimonio, Arte

Sinopsis: Esta sincera historia de amor neoyorquina explora los caóticos 40 años de matrimonio del famoso pintor Ushio Shinohara y su esposa, Noriko. Ansiosa por dejar de lado su papel de asistente de su autoritario marido, Noriko busca una identidad propia.

Tiempo fílmico: El documental se construye con las grabaciones que Heinzerling realiza entre 2009 y 2011 con Noriko y Ushio Shinohara, partiendo de su relación y amistad surgida a

partir de un primer cortometraje que realiza Heinzerling en 2008 con el planteamiento de un día con los Shinohara. *The Cutie and the Boxer* no se construye a partir de referencias temporales históricas sino que se plantea como un relato sobre la relación de convivencia y creación artística entre Noriko y Ushio. Los relatos y referencias a hechos pasados o hitos en su relación se representan a través de imágenes de archivo de filmaciones caseras y animaciones.

Figura 421. Fotogramas sobre el retrato de la convivencia de Ushio y Noriko en Cutie and the Boxer, Zachary Heinzerling (2013)

Espacio fílmico: *The Cutie and the Boxer* plantea un gran espacio virtual representado por la relación de pareja y la convivencia entre ambos, que se ubica físicamente en su residencia –interiores y exteriores-, y su estudio en Nueva York, apareciendo puntualmente en otros escenarios como galerías y lugares de Nueva York retratados a partir de filmaciones caseras en 16 mm.

Elementos profílmicos: El documental de Heinzerling se constituye a partir de las filmaciones de Noriko y Ushio en vida cotidiana –desde las rutinas a las rencillas de este matrimonio de 40 años de longevidad- y su creación artística –desde sus pensamientos y su manera de entender el arte hasta su trabajo en el estudio- manteniendo un tratamiento descriptivo y

expositivo de lo que acontece.

Destaca el tratamiento visual de Heinzerling, que continuamente busca componer visualmente el encuadre equilibrando el contenido documental con la estética.

Fundamentalmente *The Cutie and the Boxer* se compone con las filmaciones en tiempo presente sobre la pareja, que se complementan con el uso de otros materiales en función del tipo de pasaje al que aludan. Cuando hay un salto a su historia, a su relación, y principalmente a momentos personales de Ushio, se utilizan filmaciones caseras en 16 mm. para complementar el relato (a veces sobre off de conversaciones del presente, otras veces con el audio directo de la filmación), mientras que para los relatos pasados que expresan el punto de vista y los sentimientos de Noriko, se representan a través de animación cut-out y animación CGI partiendo de los dibujos y acuarelas que realiza Noriko; sus personajes *Cutie* y *Bullie* son representaciones artísticas con las que expresa momentos biográficos pero sobre todo, su forma de pensar y de ver la relación de convivencia entre ambos.

Figura 422. Fotogramas sobre dibujos autobiográficos y animación en Cutie and the Boxer, Zachary Heinzerling (2013)

Observaciones: El documental plasma de una manera delicada y sincera la relación entre los dos artistas, Norito Shinohara –en su arte como su personaje *Cutie*- y Ushio Shinohara –artista *boxing painting*-. Entre ambos hay una diferencia de 24 años de edad, y siempre han vivido de forma humilde, sin ostentaciones.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2355540

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film341335.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Un documental observador y con encanto (...) Capturando las extravagantes vidas (...) un dibujo del amor, el sacrificio y el espíritu creativo con todos sus defectos"

Alissa Simon. Variety

"Una historia de finos matices y muy bien narrada sobre dos artistas japoneses en Nueva York y su difícil matrimonio de 40 años"

James Greenberg. The Hollywood Reporter

"Las exploraciones lánguidas [de Heinzerling] del caótico hogar de la pareja encuentran los detalles de su intimidad sexual e intelectual en los escombros de su relación, los tesoros recogidos y medio terminados, descartes de fragmentos de ideas"

"[Heinzerling's] languorous explorations of the couple's chaotic home find the details of their sexual and intellectual intimacy in the debris of their relationship, the collected treasures and half finished, discarded fragments of ideas"

Jennie Kermode. Eye for Film.

Figura 423. Fotogramas de Cutie and the Boxer, Zachary Heinzerling (2013)

4.3.19 *The Missing Picture*, Rithy Panh (2013)

Figura 424. Fotograma de The Missing Picture, Rithy Panh (2013)

Título Original: L'image manquante
Nacionalidad: Camboya - Francia
Idioma: Francés
Duración: 92 min.
Año: 2013
Estreno: 19 Mayo 2013 (Cannes Film Festival, Francia), 2 Julio 2013 (Karlovy Vary Film Festival, República Checa), 10 Julio 2013 (Jerusalem Film Festival, Israel), 5 Septiembre 2013 (Toronto International Film Festival), 26 de Septiembre 2013 (San Sebastián Film Festival, España), 30 Septiembre 2013 (New York Film Festival, EE.UU.)
Género: Documental
Dirección: Rithy Panh
Guión: Rithy Panh, Christophe Bataille (comentarios)
Productores: Catherine Dussart, Bernard Comment y Martine Saada (co-productores), Rithy Panh (diseño de producción)
Dirección de Arte: -
Dpto. de Arte: Rithy Panh (diseño), Sochea Chun, Chanry Krauch y Savoeun Norng (set), Sarith Mang (escultor y set), Saing Nang (pintor)
Dirección de Animación: -
Dpto. Animación: Narin Saobora (efectos especiales), Barbara Bossuet (editor adicional), Mathias

Bouffier (editor asistente), David Haddad (colorista), Chloé Lupo (editor junior)

Técnica/s: -

Dirección de fotografía: Prum Mesa

Música: Marc Marder

Montaje: Rinthy Panh y Marie-Christine Rougerie

Sonido: Mathias Bouffier, Kakada Sam, Eric Tisserand, Sophaekday Touch, Maria Carolina Santana Caraballo-Gramcko.

Fotografía: Color (aspect 1.78:1, HDTV-DCP)

Intérpretes: Randal Douc (voz, narrador en inglés), Jean-Baptiste Phou (voz, narrador en francés)

Producción: Catherine Dussart Productions (CDP), ARTE France y Bophana Production

Premios: Nominado, Best Foreign Language Film of the Year (Oscar Academy Awards, 2014)

Nominado, Best Documentary (Australian Film Critics Association Awards, 2015)

Ganador, Un Certain Regard Award (Cannes Film Festival, 2013)

Ganador, Most Valuable Documentary of the Year (Cinema for Peace Awards, 2014)

Ganador, Grand Jury Prize – International Competition (Cinemanila International Film Festival, 2013)

Ganador, Special Mention (Ghent International Film Festival, 2013)

Ganador, Best Documentary (International Cinephile Society Awards, 2015)

Ganador, FACE Award (Istanbul International Film Festival, 2014)

Ganador, Best Documentary (Jerusalem Film Festival, 2013)

Tema: Genocidio, Camboya.

Sinopsis: Durante el régimen comunista de Pol Pot en Camboya, miles de personas fueron despojadas de sus tierras y forzadas a trabajar en campos agrícolas. La dictadura ejecutó y torturó a cualquiera que le pareciera sospechoso de sedición. Los familiares del director Rithy Panh, quien escapó en su adolescencia de su país, fueron desapareciendo uno a uno. Para contar la historia Panh buscó materiales de este periodo pero no encontró nada. Entonces creó imágenes ausentes usando figuras de plastilina y dioramas.

Tiempo fílmico: *The Missing Picture* narra los acontecimientos por Rithy Panh entre 1975 y 1979, la ascensión al poder del partido comunista y su conversión en el *Angkar* (la organización), el gobierno que lidera Pol Pot Rithy Panh en la recién instaurada República Democrática de Kampuchea. El relato de Panh pertenece a su infancia.

Espacio fílmico: El documental contiene constantes citas a la ciudad de Phnom Penh,

capital de Camboya y lugar donde residía con su familia hasta los trece años. El otro gran espacio es la República Democrática de Kampuchea, campos y bosques donde debían escavar y trabajar sin descanso; Panh trabajaría primero en los campos para después ocuparse de fosas comunes.

Figura 425. Fotogramas de vivencias representadas en The Missing Picture, Rithy Panh (2013)

Elementos profílmico: *The Missing Picture* es un relato en primera persona de las vivencias de infancia que recuerda y atormentan a Panh. La historia contiene los ecos del libro que escribe junto a Christophe Bataille con el título *La eliminación.* Su relato es crudo, directo, y está lleno de ironía, con un cuestionamiento progresivo a las doctrinas comunistas y los materiales fílmicos de propaganda –la imagen que se conserva- en contra de la historia que vive, de su verdad, y las imágenes que no aparecen -las filmaciones que se perdieron- y que Panh no ha dejado de buscar.

El documental está construido con filmaciones de archivo, provenientes antiguos archivos –en el film pueden observarse antiguos rollos perdidos, películas quemadas- con dramatizaciones e imágenes actuales que complementan algunas acciones en momentos muy puntuales. Los recuerdos son representados en pantalla a través de dioramas y esculturas de barro, pintadas, que referencian y dan vida a los pasajes de Panh. Su voz y los movimientos de cámara, los encuadres, da vida a las escenas inmóviles, que aparecen como instantáneas de la memoria de Panh, esas imágenes que tanto ha buscado y que finalmente ha tenido que crear. En el relato sobre su infancia Panh elige el barro como medio de expresión, material del que se componían los juguetes que tenía cuando era niño.

En el final del film destaca la aparición de Rithy Panh mediante una entrevista

contemporánea, hablando de la figura de Pol Pot. La secuencia aparece acompañada por las figuras de sus padres, expresando su opinión sobre su propio hijo "…*mira, al parecer ya sabe hablar…*", a lo que Panh retoma la narración en off para reconocer que se siente culpable por haber sido testigo de lo ocurrido, de no haber podido prestar ayuda.

En *The Missing Picture* la mitad del material se corresponde a secuencias filmadas con dioramas y figuras de barro (esculturas policromadas). Aunque el documental no contiene animación en un sentido estricto porque las figuras no se mueven –salvo algunas excepciones en las que las figuras se desplazan por la pantalla-, estas secuencias hacen uno de la representación artística como traducción en imágenes de la memoria y los recuerdos, cuestionando además la veracidad de las filmaciones históricas al servicio de la ideología.

Observaciones: Cuenta con las labores documentales de Lim Sophorn, Chea Sopheap, Irène Oki, Annick Fosse-Kleindienst, y los archivos recopilados por Kathleen O'Keefe y Rithy Panh, además de Ina, Nara, Dirección de Cine de Camboya, Centre de ressources auiovisuelles Bophana, *Cambodia death and rebirth*, *La Terre des âmes errantes* de Rithy Panh, *Apsara* de Norodom Sihanouk, *La joie de vivre* de Norodom Sihanouk, L'invité – TV5 Monde, *Les gens de la Rizière* de Rithy Panh.

"Durante años he estado buscando la imagen perdida: *una fotografía tomada entre 1975 y 1979 de los Jemeres Rojos durante su mandato en Camboya… por sí misma, por supuesto, una imagen no puede probar asesinatos masivos, pero puede darnos una causa sobre la que reflexionar, para meditar, para registrar la Historia. He buscado en vano en los archivos, en papeles viejos, en los pueblos rurales de Camboya. Hoy sé: esta imagen debe haberse perdido. Yo no estaba realmente buscándola a ella; ¿no sería obsceno e insignificante? Así que la creé. Lo que hoy os transmito no es ni la imagen ni la búsqueda de una imagen única, pero sí la imagen de una búsqueda: la búsqueda de que el cine permite.*

"For many years, I have been looking for the missing picture: a photograph taken between 1975 and 1979 by the Khmer Rouge when they ruled over Cambodia... On its own, of course, an image cannot prove mass murder, but it gives us cause for thought, prompts us to meditate, to record History. I searched for it vainly in the archives, in old papers, in the country villages of Cambodia. Today I know: this image must be missing. I was not really looking for it; would it not be obscene and insignificant? So I created it. What I give you today is neither the picture nor the search for a unique image, but the picture of a quest: the quest that cinema allows"

Rihty Panh, The Missing Picture.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt2852470/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film458353.html

Ficha técnica completa TCM:

Crítica:

"El camboyano Rithy Panh cuenta su tenebrosa infancia (...) Ha tenido la osadía de contar sus recuerdos del genocidio utilizando muñequitos tallados en barro (...) te provocan idéntico horror y compasión que si fueran personas en movimiento"

Carlos Boyero: Diario El País

"Rithy Pahn utiliza muñequitos de arcilla, terriblemente expresivos, un monumento en recuerdo del trauma (...)"

Antonio Weinrichter. Diario ABC

"Además de una lección de historia, es un ensayo sobre la capacidad del lenguaje cinematográfico para evocar la memoria personal desde la más radical, casi osada, propuesta estética. A un centímetro de la obra maestra (...)"

Jordi Batlle Caminal. Diario La Vanguardia

"Nos recuerda que la emoción no está reñida con el rigor, que el arte puede mirar a los ojos de la tragedia y que no hace falta recurrir al sensacionalismo para mostrar cuando el hombre es un lobo para el hombre (...)"

Philipp Engel. Fotogramas

"La obsesión de Rithy Panh se retroalimenta con su enorme talento y su innata capacidad para poner imágenes al vacío que sigue al horror. (...) exquisito ejercicio de memoria histórica (...)"

Carlos Marañón. Cinemanía

"Su película aspira a ser poesía sobre la barbarie que no nos permitirá olvidar"

"*His film aspires to a poetry about barbarism that will not let us forget"*

Peter Keough. Boston Globe

"Esta película confirma que Panh se aproxima al pasado no cómo historiador, sino como artista, y como uno excepcionalmente vital"

"*This film confirms that Panh approaches the past not as a historian, but as an artist, and an exceptionally vital one at that"*

Scott Tobias. The Dissolve

4.3.20 *Truth Has Fallen*, Sheila M. Sofian (2013)

Figura 426. Fotogramas de Truth Has Fallen, Sheila M. Sofian (2013)

Título Original: Truth Has Fallen
Nacionalidad: Estados Unidos
Idioma: Inglés
Duración: 60 min.
Año: 2013
Estreno: 1 Noviembre 2013 (Dok Leipzig Film Festival Germany, EE.UU.)
Género: Documental / Animación
Dirección: Sheila Sofian
Guión: Sheila Sofian
Productores: Sheila Sofian, Davi Rutenberg (coproductor), David B. Fain (productor ejecutivo), Mary Benitez (diseño de producción)
Dirección de Arte: Mary Benitez, Hope Latimer
Dpto. de Arte: Reed Johns (Sets), Dan Kavanaugh (carpintero), Hope Latimer (jefe de utilería), Chuck May (carpintero)
Dirección de Animación: Sheila Sofian
Dpto. Animación: Maria Sequeira (títulos), Robert Tomaszewski (color timing)
Técnica/s: Pintura en vidrio.
Dirección de fotografía: Tom Curran
Música: Barbara Cohen. Peggy Baldwin (música), Jason La Rocca (mezcla), Daniel Mintseris (música), William Stanbro (editor musical), Irving Victoria (composición música adicional)
Montaje: Yu Gu
Sonido: Lowell Boston, Lucas Burson, Sung Rok Choi, Sandy Gendler, Mike Lovell, Kate McCabe, Mark Witte.

Fotografía: Color (aspect 1.78:1)

Intérpretes: Raquel Anderson (ciudadana), Anthony Panadero (Prisionero / hombre inocente), Darnell Baldwin (Alguacil, civil), Aleksandr Biblia (Abogado), Aaron Biscombe (Estudiante de derecho), Albert Cabrera (Edward Baker), Billy Calhoun (Estudiante de derecho), Stacey Doan (Comisionado de la inocencia), María Durham (Abogado, miembro del jurado), Mar Elepano (ciudadana), Alayna Falcon (Testigo ocular), Rodney Hoskins (Policías / Prisionero), Kelly Howard (Estudiante de derecho), Herb Hughes (ciudadano), Aisa Kemp (Joyce Ann Brown), Bob Kozicki (Testigo), Hope Latimer (Miembro del Jurado), Kenny Lewis (Hombre inocente), Rachel Lindee (Miembro del jurado / Estudiante), Andy Lyon (ciudadano), Mattson Jarome Martin (Sospechoso interrogado), Alejandro Matos (Estudiante de derecho), Rachel Maxwell (Estudiante de derecho), Joe Micallef (Estudiante de derecho), Karen Morrissey (Miembro del jurado), Dennis Nusbaum (Detective policial), James O'Neill (Abogado), Robert Olding (Abogado), Isabelle Palmer (Estudiante de derecho), Ene Pfenninger (Reportero), Patience Põhjala (Miembro del jurado), Randy Prosser (Abogado), Daniel Reno (Detective policial), Donovan Salmon (Prisionero), Tom Sánchez (Sospechoso Aula), Paul Seradarian (Prisionero inocente), Jonathan Shaw (Prisionero), Alyssa Sherwood (Estudiante de derecho), David Sherwood (Abogado), LaGarte Starke (Prisionera), John Stevens (Prisionero), Nicole Thompson (Comisionado de la inocencia), Linda Vick (Paisano), Steve Villegas (Policía / Prisionero), Emperor Frederick Von Seidl (Juez Emperor Von Seidl), Jason Walker (ciudadano), Richard Wetterman (Jimmy Landano), Matthew White (Snitch), Nia Witts (Juez y Miembro del Jurado)

Producción: Sofafilms

Premios: Ganador, Juro's Choice Documentary (Black Maria Film and Video Festival, 2015)

Ganador, Gold Award Documentary Feature (International Independent Film Awards, 2015)

Ganador, Best Feature Documentary (Los Angeles Arthouse Film Festival, 2015)

Ganador, Honorable Mention – Documentary Feature (Queens World Film Festival, 2015)

Nominado, Gold Award – Documentary Feature (International Independent Film Awards, 2015)

Tema: Fallos judiciales, Presos, Justicia.

Sinopsis: Mezclando el documental con animaciones artesanales, examina la labor de James McCloskey, fundador de una organización que tiene como principal objetivo ayudar a poner en libertad presos que están cumpliendo condenas por crímenes que no han cometido.

Tiempo Fílmico: *Truth Has Fallen* presenta el funcionamiento actual del sistema judicial estadounidense destacando los errores y fallos que tienen lugar en los procedimientos. Desde una perspectiva histórica se revisan las historias y los procedimientos judiciales de sus tres protagonistas; Eddie Baker, condenado a 24 años en 1974; Joyce Ann Brown, condenada a cadena perpetua en 1980; Jimmy Landano fue condenado en 1976 y aunque ganó la apelación, finalmente falleció durante la realización del documental sin que se resolviera su caso.

Espacio fílmico: El documental relata las labores de la organización sin ánimo de lucro *Centurion Ministries* cuya central se sitúa en Princeton, New Jersey. Las tres historias de los presos inocentes se ubican en distintas ciudades: Eddie Baker estuvo preso por asesinato en Philadelphia, Pennsylvania; Joyce Ann Brown estuvo presa por robo armado y asesinato en Texas; y Jimmy Landano estuvo preso por robo y asesinato de un oficial de policía en New Jersey.

Figura 427. Fotogramas de dramatizaciones en Truth Has Fallen, Sheila M. Sofian (2013)

Elementos profílmicos: *Truth Has Fallen* es un documental que examina los problemas de la gente condenada y encarcelada por error en Estados Unidos. Compone su relato con las entrevistas de los expertos legales Barry Sheck (co-fundador del Proyecto Inocencia en la Cardozo School Benjamin N. de la Ley) y Vicent Bugliosi (fiscal de la oficina del Fiscal de Distrito del Condado de Los Angeles), relatando la labor que activistas que trabajan para liberar a gente inocente que ha sido encarcelada injustamente, con el ejemplo de James McCloskey de Centurion

Ministries. El documental relata los casos de Eddie Baker, preso durante 24 años; Joyce Anne Brown, presa durante 9 años aunque estaba condenada a cadena perpetua; y Jimmy Landano, preso durante 13 años; *Truth Has Fallen* combina sus relatos con dramatizaciones de actores y animación de pintura sobre vidrio principalmente, para representar sus historias y testimonios, además de sugerir posibles soluciones a los fallos judiciales.

Figura 428. Fotogramas de representación animada en Truth Has Fallen, Sheila M. Sofian (2013)

La animación no presenta un retrato hiperrealista de los testimonios; se representan los hechos basados en sus relatos, fundamentalmente apoyados sobre sensaciones y recuerdos. La animación mantiene un estilo entre expresivo y surrealista a través de más de 20.000 pinturas individuales.

Observaciones: La película ha llevado una producción de algo más de diez años. La primera entrevista con McCloskey tuvo lugar en 1997, dieciséis años antes de que fuera terminada.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt3350782/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film332352.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Esta película te abre los ojos sin duda. Es un documental que hará que te cuestiones lo que sientes con respecto del sistema de justicia. Es una película corta, de sólo una hora de

duración, pero es una hora que ciertamente no desperdiciarás"

"This film is definitely an eye opener. It is a well put together documentary that will cause you to question how you feel about the justice system. This is a short films only an hour in a length, but this is an hour you should certainly spend."

Tate Hageman. Lowry News.

"(...) el documental cuestiona la condena de inocentes y qué se puede hacer para prevenir este tipo de injusticias en el futuro. Otra cuestión que plantea la película es lo que sucede con estas personas cuando son liberados de la cárcel después de años."

"(...) o documentário questiona a condenação de inocentes e o que poderia ser feito para evitar tais injustiças no futuro. Outra pergunta proposta pelo filme é o que acontece com essas pessoas quando eles são liberados da prisão depois de anos."

Bruno Souza. Anima Mundi (7/Jun/14)

"Con la animación como unidad expresivista, la película se habría beneficiado más con dibujos de las historias personales y familiares de los encarcelados, e incluso de sus sueños y alucinaciones, como Crulic hizo (...) A veces, Truth Has Fallen parece depender más de su necesidad de convencer sobre su causa, que de expresar las preocupaciones y experiencias personales (...) Sin embargo, sin duda vale la pena ver ***Truth Has Fallen****. No es otro documental que se refugie en un poco de animación para presentar su causa (como válida); la animación utilizada en la película tiene una función y un estilo coherente - no está tras las rejas de la acción en vivo."*

"With animation in the expressivist drive, the film would have benefited more by drawing on the personal and family stories of those in prison, and even on their dreams and hallucinations, as Crulic did (...) Sometimes, Truth Has Fallen seems to rely more on its need to convince about its supporting cause than to express personal worries and experiences (...) Yet, Truth Has Fallen is definitely worth seeing. It is not another documentary which enlists a bit of animation to present its (worthwhile) cause; the animation used in the film has a function and a consistent style - it is not behind live-action bars."

Vassilis Kroustallis. ZippyFrames (8/Jun/14)

4.3.21 *The Wanted 18*, Paul Cowan y Amer Shomali (2014)

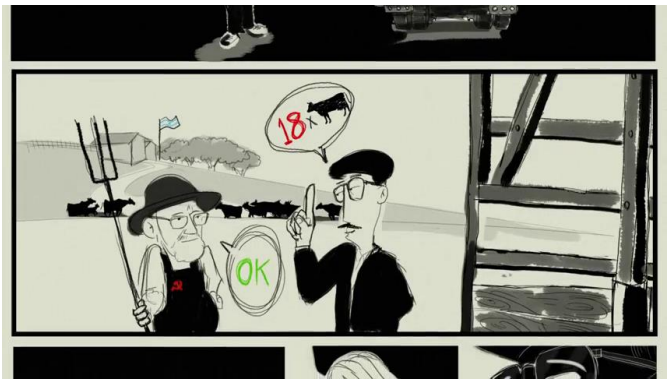


Figura 429. Fotogramas de The Wanted 18, Paul Cowan y Amer Shomali (2014)

Título Original: The Wanted 18

Nacionalidad: Canadá – Palestina – Francia

Idioma: Inglés, Árabe y Hebreo

Duración: 75 min.

Año: 2014

Estreno: 6 Septiembre 2014 (Toronto International Film Festival, Canada), 24 Octubre 2014 (Abu Dhabi Film Festival, Emiratos Árabes Unidos), 21 Noviembre 2014 (Tallin Black Nights Film Festival, Estonia), 16 Marzo 2015 (Thessaloniki Documentary Festival), 17 Abril 2015 (Arabian Film Days, Noruega), 25 Abril 2015 (Lyon Festival Cinémas du Sud, Francia), 13 Junio 2015 (Human Rights Watch Film Festival, EE.UU.), 26 Junio 2015 (Munich International Film Festival, Alemania)

Género: Documental / Animación

Dirección: Amer Shomali y Paul Cowan

Guión: Paul Cowan

Productores: Ina Fichman (Intuitive Pictures) y Nathalie Cloutier (NFB). Saed Andoni, Dominique Barneaud y Colette Lumède (productores ejecutivos)

Dirección de Arte: Chloé Allard y Marc-André Dandurand

Dpto. de Arte: Amer Shomali (dibujos), Étienne Dion-Bergeron, Valentin Peslerbe.

Dirección de Animación: Dominique Côté (dir. artístico), Michelle Lannen (dir. Diseño)

Dpto. Animación: Normand Rompré, Myriam Elda Arsenault, Christine Rocheleau, Mélanie

Lasnier.

Técnica/s: Stopmotion/claymation, dibujos animación limitada, animación CGI

Dirección de fotografía: Daniel Villeneuve, German Gutierrez

Música: Benoit Charest

Montaje: Aube Foglia

Sonido: Danieal Fotaine-Bégin. Sylvain Bellemare (sonido directo)

Fotografía: Color

Intérpretes: Amer Shomali, Alyson Darcy (voz, vaca), Heidi Frost (voz, vaca), Rosann Nerenberg (voz, vaca), Holly O'Brien(voz, vaca), Jalal Qumsieh, Jad Ishaq, Elias Rishmawi, Ayman Abu Al Zulof, Nassim Hilal, Saed Andoni, Ehud Zrahiya, Majed Nassar, Salim Jaber, Husam Jurban, Samira Shomali, Ghasan Andoni, Naji Musleh, Shaltiel Levi, Siham Taweel, Virginia Saad, Makram Saad.

Producción: Bellota Films, Dar Films Productions, Intuitive Pictures y National Film Board of Canada (NFB)

Premios: Ganador, Best Documentary from the Arab World (Abu Dhabi Film Festival, 2014)

Ganador, Best Documentary – Founders Prize (Traverse City Film Festival, 2015)

Nominado, Best North American Independent Film (Tallin Black Nights Film Festival, 2014)

Tema: Conflicto, Palestina, Israel.

Sinopsis: Un pequeño pueblo palestino compra dieciocho vacas para dejar de comprar la leche israelí.

Tiempo fílmico: *The Wanted 18* se centra en la Primera Intifada de la década de 1980, cuando un pequeño pueblo palestino desafía al gobierno israelí boicoteando comercialmente productos de éstos, por lo que adquieren su propio suministro de leche a través de dieciocho vacas. Israel consideró el desafío como una amenaza a la Seguridad Nacional.

Espacio fílmico: Retrata la adquisión de 18 vacas lecheras por el pueblo palestino de Beit Sahour (actual *Bayt Sahur*), considerado como un kibutz israelí.

Elementos profílmicos: Al comienzo del documental, Shomali introduce el tema a través de una anécdota infantil; al parecer el tema de la autosuficiencia lechera de Beit Sahour llega a su conocimiento a través de la lectura de un cómic palestino que lee en el campamento de refugiados de Siria en el que se cría.

A partir de ahí el documental une entrevistas animación de dibujos y claymation de las

vacas y el pueblo, para componer una representación animada de los sucesos; en respuesta a la ocupación israelí de Cisjordania, un grupo de personas de la ciudad de Beit Sahour decide comprar 18 vacas y producir su propia leche como una cooperativa. Su empresa es tan exitoso que la granja colectiva se convierte en un punto de referencia, y las vacas celebridades locales.

Figura 430. Fotogramas sobre el uso de imagen real mediante entrevistas y dramatizaciones en The Wanted 18, Paul Cowan y Amer Shomali (2014)

El gobierno israelí trató de incautar las vacas mientras los lugareños ideaban escondites para mantenerlas ocultas en el pueblo. *The Wanted 18* utiliza varias entrevistas con perspectivas diferentes para construir la historia de unas vacas que pusieron en jaque a Israel, con un estilo animado similar al del estudio Aardman.

La obra huye de cualquier representación violenta de los hechos, y contrasta la iluminación de claroscuro que acompaña los testimonios en imagen real con el estilo humorístico de la animación, que por momentos cae demasiado en la comedia.

El proyecto llevó cinco años de producción como resultado del proceso de creación en paralelo desde Palestina, con Shomali, y desde Canadá, con Cowan, a millas de distancia unos de otros.

Observaciones: El proyecto llevó cinco años de producción como resultado del proceso de creación en paralelo desde Palestina, con Shomali, y desde Canadá, con Cowan, a millas de distancia unos de otros.

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt3946020/

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film522021.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Es la historia de una utopia arruinada por el malign opresor israelí, y aunque es cierto en algún nivel, la película simplemente no entra con suficiente detalle o no cuestiona las entrevistas teñidas de nostalgia"

"It's a story of utopia ruined by evil Israeli oppressors, and though that's certainly accurate on some level, the film simply doesn't go into enough detail, or question the interviewees' rose-tinted nostalgia"

Tina Hassannia. The Dissolve.

"La absurda comedia sectaria da paso, inevitablemente en este conflicto, a la tragedia y la muerte, humana y animal. Mientras que Shomali resiste fácilmente al cinismo mientras plantea muchas excusas para disfrutarla, no trata de elaborar una parábola de esperanza a partir de este material"

"The absurdist sectarian comedy gives way, as it inevitably does in this conflict, to tragedy, and death both human and animal. While Shomali resists easy cynicism while seeming to have almost every excuse to indulge it, he doesn't try to craft a hopeful parable out of his material either."

Glenn Kenny. RogerEbert.com

"Su maestría excéntrica llama mucho la atención sobre ella misma como para hacer una reflexión sobre el fondo de la película"

"The eccentric artistry calls so much attention to itself as to make the subject of the film feel like an afterthought"

Wes Greene. Slant Magazine.

Figura 431. Fotogramas de dibujos y animación stop motion en The Wanted 18, Paul Cowan y Amer Shomali (2014)

8.2.22 *Cuarenta balas: El caso Fisher-Bufano*, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015)

Figura 432. Fragmento del poster de Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015)

Título Original: Cuarenta balas: El caso Fischer-Bufano

Nacionalidad: Argentina

Idioma: Español

Duración: 106 min.

Año: 2015

Estreno: 26 Marzo 2015 (Buenos Aires)

Género: Documental / Animación

Dirección: Ernesto Gut y Dionisio Cardozo

Guión: Ernesto Gut

Productores: Ale Cohen y Ernesto Gut

Dirección de Arte: -

Dpto. de Arte: Pablo Páez (dibujos), Juli Farfala (diseño gráfico)

Dirección de Animación: -

Dpto. Animación: Mariela Nusembaum

Técnica/s: Cut-out digital

Dirección de fotografía: Dionisio Cardozo

Música: Mariano Pirato Mazza, Germán 'Pecho' Anzoátegui (Tema final: *Cros*)

Montaje: Nahuel Srnec. Fernando Halperin y Nahuel Snerc (postproducción de imagen)

Sonido: Marcelo Páez (postproducción sonido), Nicolás Barrientos (sonido directo)

Fotografía: Color

Intérpretes: Jorge Altamira, Viviana Asrilant, Sergio Bufano, Sebastián Fischer, Marilyn Bufano, Néstor Pitrola, Pablo Rieznik, Fernando Olub

Producción: Documentalistas Argentinos (DOCA) e Instituto Nacional de cine y Artes Audiovisuales (INCAA)

Premios: -

Tema: Política, Sociedad, Asesinatos.

Figura 433. Fotogramas de entrevistas para componer la Voz de Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015)

Sinopsis: Documental sobre la formación de la Triple A y el secuestro y asesinato, en diciembre de 1974, de Jorge Fischer, 25 años, y Miguel Ángel Bufano, 33 años, ambos militantes de Política Obrera.

Tiempo fílmico: El documental plantea una revisión histórica del movimiento obrero en Argentina a partir del asesinato de Bufano y Fischer por la Triple A en 1974. También hay una revisión biográfica de los dos asesinados y por extensión de los relatos, una reclamación de justicia y revisión histórica hacia el momento actual, ya que se trata de crímenes sin resolución ni castigo.

Espacio fílmico: *Cuarenta Balas* recupera el relato de los compañeros de trabajo de Bufano y Fischer en la fábrica de pinturas Miluz, de familiares, amigos y referentes políticos enmarcando la acción y los registros en la provincia de Buenos Aires: sus cuerpos aparecen en la localidad de Avellaneda.

Elementos profílmicos: *Cuarenta Balas* se construye sobre la estructura tradicional del cine documental. En él se intercalan: filmaciones de archivos desde el Cordobazo, el Devotazo, al retorno de Perón en Ezeiza o el Villazo, entre otros; y entrevistas tanto a familiares como Viviana Asrilant y Sebastián Fisher, viuda e hijo respectivamente de Fisher; y Marilyn y Sergio Bufano ambos hermanos de Miguel Ángel, como a dirigentes del Partido Obrero, Jorge Altamira, Néstor Pitrola, Alejandro Guerrero, Pablo Rieznik, Rafael Santos, Néstor Correa, etc. Los testimonios y las filmaciones históricas se complementan con unas escenas dramatizadas –por ejemplo la del joven Fisher escuchando noticias sobre la Revolución Cubana o preparando sus exámenes universitarios- y animaciones cut-out elaboradas a partir de dibujos de Pablo Páez, que representan narrados –aunque no filmados– como la intervención de Fisher en el Plenario de Villa Constitución y el operativo de la Triple A que termina con el asesinato de los dos militantes.

Figura 434. Fotogramas de animación en Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015)

La animación cumple su función –aunque con limitaciones técnicas y artísticas- para reforzar un testimonio ágil desde el punto de vista narrativo y comprometido ideológicamente, que complementa mediante la representación, tanto la descripción personal del testimonio íntimo de la familia y amigos, como la descripción política de los referentes del Partido Obrero.

Observaciones: Agilidad Narrativa, Rigor Documental y compromiso ideológico

Ficha técnica completa IMDB: http://www.imdb.com/title/tt4763072/?ref_=fn_al_tt_1

Ficha técnica completa Filmaffinity: http://www.filmaffinity.com/es/film962401.html

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica:

"Un muy buen documental de esos que necesitan de los testimonios para poder agregar un eslabón más a la reconstrucción fundamental de la historia de los años de plomo. Memoria ante todo"

Iván Steinhardt (Columnista de Cine – Programa "Bravo. Continental"), Radio Continental

"Cuarenta balas" revisa una parte de la historia argentina reciente de la que aún queda mucho por contar e investigar. En materia de cine no son tantos los documentales -comparados con los que hacen referencia al período 1976/1983- que bucean en estos años de violencia"

Ulises Rodríguez (Periodista de "Infojus")

"El documental de Ernesto Gut y Dionisio Cardozo busca retrotraer nuestra memoria colectiva hacia esos tiempos de la historia argentina para que no se olvide este crimen de la Triple A (Alianza Anticomunista Argentina), un grupo paramilitar orquestado desde el estado por el Ministro de Bienestar Social de Perón, José López Rega, y para concientizar acerca del entramado de las luchas obreras de ayer y relacionarlas con las contiendas actuales"

Martín Chiavarino (Periodista de "A Sala Llena")

"Cuarenta balas (2015) combina de forma más que efectiva momentos de tono sentimental con otros de carácter histórico que le otorgan agilidad narrativa, rigor documental y compromiso ideológico". "La justicia para ellos tal vez nunca llegue. Pero la justicia que reivindican aquí es la del no olvido: volver la mirada hacia hechos que no deben ser dejados en el pasado como parte de una Historia terminada"

Escribiendo Cine.

8.3 Análisis morfológico comparativo

En las siguientes páginas se presentan los análisis comparados de los cortometrajes y largometrajes analizados cuyos resúmenes se recogen en el capítulo anterior.

Las tablas se dividen en cortometrajes y largometrajes. Cada obra ha sido analizada en función de sus características técnicas, fílmicas y profílmicas, a través de los siguientes conceptos:

- *Título* del cortometraje o largometraje en inglés, idioma común en las bases de datos de internet. Además se identifican mediante tres asteriscos (***) aquellas obras cuyo análisis se basa en una visualización no completa de la obra. En estos casos en los que no ha sido posible el acceso a la versión completa de la obra, la información recogida en el análisis se ha compuesto de lo observado en trailers y fragmentos así como en *reviews* publicadas sobre las mismas.
- *Dirección.* Persona o personas que han llevado a cabo la dirección de la obra.
- *Año de producción.*
- *Duración de la obra.* La duración de todas las obras está recogida en minutos.
- *Tema.* Recoge el tema principal sobre el que se construye el relato.
- *Nivel de producción.* Cifra resultado de sumar todas las personas distintas que intervienen en la producción y han sido acreditadas. La información ha sido contrastada con los créditos finales de las obras y las fichas técnicas de los portales de bases de datos, principalmente de las fichas detalladas de IMDb. Para agrupar el nivel de producción además de la cifra, hemos establecidos cuatro categorías en función de los siguientes tramos; *producción pequeña* (de 1 a 10 personas), *producción media* (de 11 a 25 personas), *producción grande* (de 26 a 50 personas) y *superproducción* (a partir de 51 personas).
- *Grado de representación fílmica.* Analizamos la naturaleza del apartado visual (Imagen) y del apartado narrativo (Voz), para representar la distancia entre el film y su referente profílmico planteando tres grados progresivos tanto en Imagen como en Voz. Esta medición de los intermediarios que actúan entre el film y la referencia se estructura en: *Voz Primer Grado* (1ºG), testimonio directo del protagonista; *Voz Segundo Grado* (2ºG), testimonio recitado a partir del documento o testimonio directo; *Voz Tercer Grado* (3ºG), relato guionizado a partir de memorias, entrevistas a conocidos o investigación. El análisis del apartado visual se establece con: *Imagen Primer Grado* (1ºG), testimonio gráfico directo del referente reforzado con animación; *Imagen*

Segundo Grado (2ºG), animación creada a partir del testimonio oral y/o escrito y de los elementos profílmicos; *Imagen Tercer Grado* (3ºG), representaciones inspiradas en los referentes profílmicos. Información contrastada entre *reviews* y entrevistas a los directores de cada film.

- *Tiempo profílmico.* Referencias de tiempo que la animación adopta de la realidad. Este concepto abarca desde fechas concretas a periodos de tiempo o épocas.
- *Espacio profílmico.* Referencias espaciales que localizan el testimonio en un lugar real concreto o a través de referencias espaciales y culturales de ciudades o países.
- *Elementos profílmicos.* Base de realidad que sustenta la creación de la obra.
- *Composición de la imagen en el film.* Se referencian los materiales que componen la obra atendiendo a las siguientes categorías; *Animación* (An), *Imagen real de filmación de entrevistas o declaraciones* (GrP), *Grabación de imagen real de dramatizaciones* (GrDr), *Grabación de imagen real de localizaciones* (GrL), *Material de archivo -fotografías, documentos o filmaciones-* (MtAr).
- *Subjetividad representada*. Se define la naturaleza del elemento profílmico base de la obra a través de cuatro grandes categorías no exclusivas y frecuentemente combinadas;

  Recuerdos personales. Relato retrospectivo centrado en las vivencias del/los protagonista/s a través de emociones y sentimientos, que puede estar localizado en un tiempo y un espacio concreto.

  Pensamiento y obra. Relato descriptivo (en presente) o retrospectivo (pasado) sobre el pensamiento y la forma de entender el mundo del protagonista. Puede estar complementado con su obra (artista, científico, etc) y con un contexto de tiempo y espacio.

  Experiencias en su contexto. Relato descriptivo (en presente) o retrospectivo (pasado) de testimonios y experiencias que se encuentran contextualizadas en un tiempo y espacio. Este contexto influye en el testimonio condicionando los acontecimientos y vivencias del protagonista, alternando o combinando las vivencias con los hechos de los que es testigo.

  Comportamientos y hábitos. Testimonio de comportamientos o hábitos basados en la convivencia y vivencias personales. Normalmente se recogen momentos concretos con vocación de relato generalista sobre el tema que tratan, a veces relacionado con trastornos psíquicos.

- *Componentes de la Imagen de Michael Rabiger*. En los componentes de Imagen que Rabiger establece como ingredientes de creación de documentales (2007) se aplican los tipos de contenidos recogidos en la categoría *composición de imagen en el film*, para definir qué tipo de materiales representan los contenidos y la forma de la obra. De este modo se establece si mediante *animación*, *imagen real* o *materiales de archivo* se componen: acciones secuenciadas, diálogo natural, entrevista, entrevista de diálogo fraccionado *(se comprenden las categorías de entrevista extractada y entrevista de pregunta respuesta)*, representación de hechos pasados, abstracción en aplicación conceptual *(en esta categoría se engloban los apoyos gráficos de Rabiger especialmente los relacionados con infografías de procesos o geografía)*
  - *Componentes sonoros del documental de Michael Rabiger*. Se analizan las categorías principales de sonido; Voz (del relato narrativo), Sonido y Música. Los valores que definen estos tres ámbitos se establecen con categorías que simplifican la categorización de Rabiger y la agrupan en; *Diegético*, si el concepto sonoro tiene referencia en la imagen presente en encuadre (Dieg.); *Extradiegético*, sin referente en el encuadre (ExtDieg); *Diegético interior subjetivo*, sonidos relacionados con el relato subjetivo y que se presentan como producto de la imaginación o alucinación (DIS); *Sonido Mimético*, sonidos sin presencia en el encuadre pero si en la escena o sonido de ambiente (SonMim), *Música Paradigética*, los personajes cantan como si oyeran la música que el espectador oye (MusPar); *Música como sonido de las honda*, música que aparece en la obra como si fuera retransmitida por algún aparato emisor (MusSonOn).
- *Premios y convocatoria*. A través de los datos recogidos en la ficha técnica de cada obra se recopilan los premios recibidos con la referencia anual. Por ejemplo, *War Story* de Peter Lord es un cortometraje que recibió dos premios en 1990, por lo que se representaría como: 1990 (2).
- *Ámbito premiado*. Si la obra ha sido premiada se extrae el ámbito premiado poniendo especial interés en los ámbitos de *Animación* y *Documental*, pero sin dejar de prestar atentación a otros premios relacionados con la acogida del Público o del Jurado, además de las Menciones o los premios a la Calidad, además de otros premios indirectos al ámbito cinematográfico como los culturales o los dados por entidades humanitarias como Unicef.

Tabla3.
Análisis técnico y profílmico de cortometrajes con componentes de animación documental.

Cortometraje	Dirección	Año	Duración (minuntos)	Tema	Nivel de producción*	Grado de representación profílmica**	Tiempo profílmico	Espacio profílmico	Elementos profílmico
War Story	Peter Lord	1989	5	Guerra Mundial	Media (18)	V: 1ºG, I: 2ºG	Vivencias (1939-45)	Bristol	Entrevista a Bill Perry sobre su experiencia
Going Equiped	Peter Lord	1990	5	Delincuencia	Media (16)	V: 1ºG, I: 2ºG	Vivencias (Sin.Ref.)	Sin Ref.	Entrevista a un joven delincuente sobre sus experiencias
Faith & Patience	Sheila M. Sofian	1991	6	Convivencia	Pequeña (8)	V: 1ºG, I: 2ºG	Nacimiento Faith	Casa Familia Lynnette	Diálogo con Patience sobre su hermana recién nacida
A is for Autism	Tim Webb	1992	11	Autismo	Media (21)	V: 1ºG, I: 1ºG	Sin Ref.	Sin Ref.	Testimonios y dibujos de pacientes autistas
Abductees	Paul Vester	1995	11	Abducciones	Grande (36)	V: 1ºG, I: 2ºG	Sin Ref.	Sin Ref.	Testimonios y regresiones de abducidos sobre contactos
Repetition Compulsion	Elli Lee	1997	7	Maltrato	Media (17)	V: 1ºG, I: 3ºG	Sin Ref.	Sin Ref.	Investigación sobre abuso infantil e indigencia de adultos
Survivors	Sheila M. Sofian	1997	16	Maltrato	Media (18)	V: 1ºG, I: 3ºG	Sin Ref.	Sin Ref.	Testimonios víctimas de violencia de género
Silence	Sylvie Bringas y Orly Yadin	1998	10	Guerra Mundial	Media (23)	V: 2ºG, I: 2ºG	Autobiografía	Theresienstadt y Estocolmo	Biografía de Tana Ross, superviviente campo concentración
Mouseholes	Helen Hill	1999	8	Muerte	Pequeña (4)	V: 1ºG, I: 1ºG	Vivencias 1995	Casa A. K. Wingard	Testimonio de Helen Hill sobre la muerte de su abuelo
A conversation with Harris	Sheila M. Sofian	2002	6	Guerra	Pequeña (7)	V: 1ºG, I: 3ºG	Vivencias (1991-95)	Bosnia	Recuerdos de Haris Alic en la Guerra de Bosnia
Camouflage	Jonathan Hodgson	2002	8	Esquizofrenia	Media (25)	V: 3ºG, I: 3ºG	Sin Ref.	Un domicilio particular	Convivencia con familiar esquizofrénico
Backseat Bingo	Luz Blazer	2003	6	Sexualidad	Media (24)	V: 1ºG, I: 2ºG	Sin Ref.	Domicilios Particulares	Testominios de sexualidad en la tercera edad
Grasshopper	Bob Sabiston	2004	14	Reflexión	Media (16)	V: 1ºG, I: 2ºG	Sin Ref.	Parque Público	Monólogo de Amrit J. Vadehra sobre percepción y verdad
Ryan	Chris Landreth	2004	14	Biografía	Superproducción (75)	V: 1ºG, I: 1ºG	Sin Ref.	Sin Ref.	Encuentro entre Ryan Larkin y Chris Landreth
Suckerfish***	Lisa Jackson	2004	8	Autobiografía	Pequeña (4)	V: 1ºG, I: 1ºG	Autobiografía	Sin Ref.	Recuerdos de Lisa Jarckson sobre su madre
The Moon and the Son	John Canemaker	2005	28	Autobiografía	Grande (34)	V: 3ºG, I: 1ºG	Autobiografía	EE.UU. e Italia	Reflexión autobiográfica de J. Canemaker y su padre J. Cannizaro
McLaren's Negative	Marie Joseé Saint Pierre	2006	10	Biografía	Media (18)	V: 1ºG, I: 2ºG	Biografía	Estudio (Canadá)	Proceso creativo de Norman McLaren
Never Like The First Time!	Jonas Odell	2006	15	Sexualidad	Grande (26)	V: 1ºG, I: 2ºG	Biografías	Alemania	Testimonios sobre cuatro experiencias de iniciación sexual
Talking About Amy	Yorico Murakami	2006	9	Relación personal	Pequeña (5)	V: 3ºG, I: 1ºG	Vida Personal	California y Japón	Vivencias de la relación entre Y. Morakami y R. Takashima
Los Fusilados de Goya	Héctor Caño Diaz	2007	5	Historia	Media (15)	V: 3ºG, I: 2ºG	1808	Madrid	Vivencia histórica de Francisco de Goya sobre los fusilados de 1808
The Beloved Ones	Samantha Moore	2007	6	Sida	Pequeña (10)	V: 3ºG, I: 2ºG	Circunstancia S/F	Uganda	Testimonios de Maureen Tukei y Anna Isikoti sobre SIDA y familia
The Even More Fun Trip	Bob Sabiston	2007	23	Autismo	Media (19)	V: 1ºG, I: 2ºG	12 Junio 2005	Six Flags Fiesta Texas	Vivencia del joven autistia Ryan Power en parque de atracciones
Hayabusha: Back to the Earth ***	Hiromitsu Kosaka	2009/11	28/46	Misión Espacial	Media (19)	-	Misión 2003-2010	Sistema Solar e Itowaka	Misión espacial sonda Hayabusha para toma de muestras en asteriode
Sapporo Proyect ***	Marie-Joseé Saint Pierre	2010	5	Biografía	Pequeña (8)	V: 1ºG, I: 2ºG	Vida y obra	Sapporo	Proceso creativo del calígrafo Gazanbou Higuchi
Tussilago	Jonas Odell	2010	15	Biografía	Media (21)	V: 2ºG, I: 2ºG	Vida (1972-2003)	Estocolmo, Köln, Berlín	Testimonios de la pareja del terrorista Norber Kröcher
Andersartig	Dennis Stein-Schomburg	2011	5	Biografía	Pequeña (7)	V: 3ºG, I: 3ºG	1943	Orfanato Leipzig	Experiencia de supervivencia milagrosa de Hildegard Wolgemuth
Los hijos del Ayllu	Natalia Pérez y Mario Torrecillas	2013	11	Biografías	Grande (38)	V: 1ºG, I: 1ºG	Vida cotidiana	Auquimarca, Perú	Testimonio directo y dibujos de niños que trabajan y estudian
Kiki of Montparnasse	Amelie Harrault	2013	14	Biografía	Media (22)	V: 2ºG, I: 3ºG	Vida (1901-1953)	París y Montparnasse	Vida, obra y pensamientos de Kiki de Montparnasse
Jutra	Marie Joseé Saint Pierre	2014	14	Biografía	Media (20)	V: 1ºG, I: 2ºG	Vida y Obra	Montreal	Retrato personal y pensamientos de Claude Jutra
Blue Pelikan ***	László Csáki	2014	-	Historia	-	V: 1ºG, I: 3ºG	90s	Hungría	Testimonios sobre la falsificación de billetes para viajar desde Hungría

Nivel de producción* - Número de personas distintas que intervienen en el proyecto; *Prod. Pequeña* (>10), *Prod. Media* (11-25), *Prod. Grande* (26-50), *Superproducción* (>50). Información contrastada entre fichas on-line y títulos de crédito de cada film.
Grado de representación profílmica ** - Medición de los intermediarios que actúan entre el film y la referencia en: *Voz Primer Grado (1ºG)*, testimonio directo; V*oz Segundo Grado (2ºG)*, testimonio recitado a partir del documento o testimonio directo; *Voz Tercer Grado (3ºG)*, relato guionizado a partir de memorias, entrevistas a conocidos o investigación. *Imagen Primer Grado (1ºG),* testimonio gráfico directo del referente reforzado con animación; *Imagen Segundo Grado (2ºG)*, animación creada a partir del testimonio y elementos profílmicos; *Imagen Tercer Grado (3ºG)*, representaciones subjetivas inspiradas en los referentes profílmicos. Información contrastada entre reviews y entrevistas a los directores de cada film.
*** Análisis parcial, basado en trailer o fragmentos de la película.

Tabla 4.
Análisis morfológico de composición, subjetividad expresada, elementos audiovisuales característicos del cine documental que define Michael Rabiger y premios recibidos.

Cortometraje	Composición de la imagen en el film*	Subjetividad representada	*Componentes de la imagen documental de Rabiger**						*Componentes sonoros del documental de Rabiger***			Premios y convocatoria	Ámbito premiado
			Acciones secuenciadas	Diálogo Natural	Entrevista	Entr. Diálogo Fraccionado	Representación hechos pasados	Abstracción en explic. concept.	Voz	Sonido	Música		
War Story	An	Recuerdos/experiencia	An	-	An	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y ExtDieg	ExtDieg	1990 (2)	Animación
Going Equiped	An	Recuerdos/comportamiento	An	An	An	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y ExtDieg	ExtDieg	-	-
Faith & Patience	An	Pensamiento/comportamiento	An	An	-	-	-	-	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim	MusPar, ExtDieg	1991(2)/1992(3)/1993(2)	Mención/Jurado
A is for Autism	GrP / An	Pensamiento/comportamientos	GrP / An	-	-	-	-	-	ExtDieg	Dieg	ExtDieg	1992 (4)	Animación/Educación
Abductees	An / GrP	Recuerdos/experiencia	An / MtAr	GrP	MtAr	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y DIS	-	1996 (2)	Cortometraje
Repetition Compulsion	An	Recuerdos/experiencia	An	-	-	-	An	-	ExtDieg	Dieg y DIS	ExtrDieg	1998 (4)	Document./Experimental
Survivors	An	Recuerdos/experiencia	An	-	An	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y DIS	ExtDieg	1998 (5)	Animación
Silence	An / MtAr	Recuerdos/experiencia	An	-	-	-	MtAr / An	-	ExtDieg	Dieg y DIS	ExtDieg	1998 (3), 1999 (2)	Corto./Animación
Mouseholes	An / MtAr / GrDr	Recuerdos pesonales	An / GrDr	An	-	An / MtAr	An /MtAr	-	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim	ExtDieg	-	-
A conversation with Harris	An	Recuerdos/experiencia	An	An	-	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg	ExtDieg	2002 (4), 2003 (2)	Anima./Jurado/Document.
Camouflage	An / GrDr	Recuerdos/comportamientos	GrDr / An	-	-	-	An	An	ExtDieg	Dieg y DIS	An	2001 (1), 2002 (2)	UNICEF/Cultura/Anima.
Backseat Bingo	An	Experiencia en contexto	-	An	-	An	-	-	Dieg	-	ExtDieg	-	-
Grasshopper	An	Pensamiento	-	An	-	-	-	-	Dieg	SonMim	-	-	-
Ryan	An	Recuerdos/experiencia	An	-	An	An	An	-	Dieg y ExtDieg	Dieg	ExtDieg	2004 (15), 2005 (14)	Anima./Calidad/Corto.
Suckerfish***	An / MtAr / GrDr	Recuerdos personales	An	-	-	-	An / GrDr	-	ExtDieg	Dieg	ExtDieg	-	-
The Moon and the Son	An	Recuerdos/experiencia	An	-	-	-	An / MtAr	-	ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2006 (1)	Calidad/Cortometraje
McLaren's Negative	An / MtAr	Pensamiento y obra	An / MtAr	-	-	-	MtAr / An	-	ExtDieg	ExtDieg, Dieg	ExtDieg y MusSonOn	2006 (2), 2007 (5)	Anima./Corto./Sonido
Never Like The First Time!	An	Recuerdos personales	An	-	-	-	An	-	ExtDieg	Dieg	Dieg y ExtDieg	2006 (1)	Calidad/Corto.
Talking About Amy	An /MtAr	Recuerdos personales	An / MtAr	-	-	-	An / MtAr	An	ExtDieg	Dieg y DIS	ExtDieg	-	-
Los Fusilados de Goya	An	Experiencia en contexto	An	An	-	-	An	-	ExtDieg y Dieg	ExtDieg y Dieg	ExtDieg	-	-
The Beloved Ones	An	Experiencia en contexto	An	-	-	-	-	-	Dieg	Dieg	ExtDieg	2008 (1)	Mención Jurado
The Even More Fun Trip	An	Experiencia en contexto	An	An	-	-	-	-	Dieg y ExtDieg	SonMim	MusSonOn	-	-
Hayabusha: Back to the Earth ***	An	-	An	-	-	-	An	-	ExtDieg	-	ExtDieg	2011 (1)	Cultural
Sapporo Proyect ***	An	Pensamiento y obra	An	-	-	-	An	-	ExtDieg	-	ExtDieg	-	-
Tussilago	An / MtAr	Recuerdos/experiencia	An / MtAr	An	-	-	An	An	An	An	An	2010 (2)	Calidad/Corto.
Andersartig	An	Experiencia/comportamiento	An	-	-	-	An	-	ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2011 (1), 2012 (1)	Documental/Novel
Los hijos del Ayllu	An / GrP	Experiencia/Pensamiento	An / GrP	An	-	An / GrP	-	-	ExtDieg	Dieg y ExtDieg	ExtDieg	2013 (1)	Documental
Kiki of Montparnasse	An	Recuerdos/experiencia	An	An	-	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y SonMim	ExtDieg y Dieg	2014 (1)	Animación
Jutra	An / MtAr	Pensamiento y obra	An / MtAr	-	An / MtAr	-	An / MtAr	-	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2015 (1)	Corto./Documental
Blue Pelikan ***	An / MtAr	Experiencia en contexto	An	-	An	-	-	-	Dieg y ExtDieg	Dieg	ExtDieg	-	-

*Tipos de materiales visuales que componen la película; *Animación* (An), *Grabación de entrevistas o declaraciones* (GrP), *Grabación de dramatizaciones (GrDr), Grabación de localizaciones* (GrL), *Material de archivo -fotografías, documentos o filmaciones-* (MtAr).
**Naturaleza del material sonoros que componen la película: *Diegético,* con imagen de referencia presente en encuadre *(Dieg.); Extradiegético,* sin referente en el encuadre *(ExtDieg); Diegético interior subjetivo,* relación con el relato subjetivo *(DIS); Sonido Mimético,* sonidos sin presencia en el encuadre pero si en situación o sonido de ambiente *(SonMim), Música Paradigética*, los personajes cantan como si oyeran la música *(MusPar); Música como sonido de las honda,* como si fuera retransmitida *(MusSonOn)*
Información contrastada con visualización y fichas técnicas.
*** Análisis parcial, basado en trailer o fragmentos de la película.

Tabla 5.
Análisis técnico y profílmico de largometrajes con componentes de animación documental.

Largometraje	Dirección	Año	Duración (minuntos)	Tema	Nivel de producción*	Grado de representación profílmica**	Tiempo profílmico	Espacio profílmico	Elementos profílmico
Drawn from Memory ***	Paul Fierlinger	1995	56	Padre e hijo	Media (12)	V: 2ºG, I: 1ºG	Vivencias (1935-1995)	Japón, varios países Europa Vermont y Philadelphia	Autobiografía con oposición a progenitor
Hybrid***	Monteith McCollum	2000	92	Biografía y Maiz	Media (22)	V: 2ºG, I: 1ºG	Biografía (1930-2000)	Granja Pearson, Iowa	Retrato de Milford Beeghly y su obsesión por cruce de maíz
The Kid Stays in the Picture	N. Burstein y B. Morgen	2002	93	Biografía y cine	Superproducción (124)	V: 1ºG, I: 1ºG	Vida Profesional (desde 1956)	Los Angeles, Beverly Hills y Nueva York	Vida personal y profesional del productor Robert Evans
The Rubios	Albertina Carri	2003	89	Padres desaparecidos	Grande (29)	V: 1ºG, I: 1ºG	Búsqueda de padres desaparecidos en 1977	Provincia de Buenos Aires	Búsqueda, memoria y evocaciones de Albertina Carri
Proteus: A Nineteenth Century Vision	David Lebrun	2004	97	Ciencia s. XIX	Media (18)	V: 3ºG, I: 1ºG	Cultura y Ciencia s. XIX	Jena, Filipinas, Universidades de Viena, Belín y Wurzburgo	Investigaciones oceánicas de Ernst Haeckel
In the Realms of the Unreal	Jessica Yu	2004	81	Vida y Obra	Superproducción (55)	V: 2ºG, I: 1ºG	Biografía (1892-1973)	Desarrollo de la obra, hecha en Chicago, Illinois	Henry Darger y su obra *The Realms of the Unreal*
Chicago 10	Brett Morgen	2007	110	Juicio Político	Superproducción (171)	V: 2ºG, I: 3ºG	Proceso judicial (09/1968 a 03/1969)	Tribunal de Chicago y varias localizaciones de la ciudad	Juicio contra manifestantes por los disturbios durante la Convencia Demócrata de agosto de 1968
Persepolis	M. Satrapi y V. Paronnaud	2007	96	Biografía	Superproducción (61)	V: 2ºG, I: 1ºG	Vivencias (1978-1994)	Téhéran, Viena y París	Biografía de Marjane Satrapi, testimonio política en Irán
Waltz with Bashir	Ari Folman	2008	90	Soldados y Guerra	Superproducción (71)	V: 1ºG, I: 2ºG	Entrevistas actuales y recuerdos de 1982	Israel y El Líbano	Memoria de Ari Folman sobre la matanza de Sabra y Chatila
The Toledo Report	Albino Álvarez	2009	82	Vida y obra	Superproducción (62)	V: 1ºG, I: 1ºG	Vida y obra a partir entrevistas 2005-07	Juchitán, Oaxaca, México D.F., Monterrey y París	Vida y obra de Francisco Toledo y su influencia en México
María and I	Félix Fernández de Castro	2010	80	Convivencia, Autismo	Grande (36)	V: 1ºG, I: 1ºG	Rodaje de siete semanas	Barcelona y Gran Canaria	Convivencia de María, joven autista, y Miguel Gallardo
Little voices	O. Andrade y J. E. Carillo	2010	65	Guerra, Infancia	Superproducción (75)	V: 1ºG, I: 1ºG	Actualidad	Colombia	Experiencia de niños colombianos con la Guerrilla
The Green Wave	Ali Samadi Ahadi	2011	80	Revolución Verde	Superproducción (56)	V: 1ºG, I: 2ºG	Protestas en 2009	Téhéran, Irán	Testimonios sobre Revolución Verde, las manifestación pro democracia y agresiones por radicales y cuerpos de seguridad iraní
30 years of darkness	Manuel H. Martín	2011	85	Topos Guerra Civil	Grande (38)	V: 2ºG, I: 2ºG	1936-1969	Málaga, Andalucía	Vida de Manuel Cortés, oculto en su casa durante 30 años.
Crulic: The Path to Beyond	Anca Damian	2011	73	(In)Justicia	Grande (41)	V: 3ºG, I: 3ºG	Vida (1975-2008)	Dorohoi y Cracovia	Muerte por huelga de hambre Claudiu Crulic por una condena injusta, acusado de un crimen que no comete
Grandma Lo-Fi: The basement tapes of Sigrídur Níelsdóttir	I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir	2011	62	Vida y Obra	Media (18)	V: 1ºG, I: 2ºG	2001-2011	Islandia	Creatividad y obras de Sigrídur Níelsdóttir, septagenaria creadora de casi 700 canciones en sus últimos años de vida
Camp 14: Total Zone Control	Marc Wiese	2012	106	Campos trabajo	Grande (29)	V: 1ºG, I: 2ºG	Experiencia (1988-2005)	Camp 14 en la ciudad de Kaechon Kyeongannam	Testimonio de Shi Dong-huyk, única persona que se ha escapado del campo de trabajo 14 de Corea del Norte
Cutie and the Boxer	Zachary Heinzerling	2013	82	Vida y Arte	Grande (42)	V: 1ºG, I: 1ºG	2009-2011	Nueva York	Convivencia y creación artística de Noriko y Ushio Shinohara
The Missing Picture	Rithy Panh	2013	92	Genocidio Camboya	Grande (26)	V: 2ºG, I: 2ºG	1973-1979	Phnom Penh, Camboya	Testimonio de Rithy Panh sobre el regimen comunista de Pol Pot
Truth Has Fallen ***	Sheila M. Sofian	2013	60	(In)Justicia	Superproducción (75)	V: 2ºG, I: 2ºG	Respaso a tres condenas; 1974, 1976 y 1980	Philadelphia, Texas y New Jersey	Testimonios de ex-fiscales sobre los errores judiciales en los casos E.Baker, J.A.Brown y J.Landano, exonerados por Centurion Ministries
The Wanted 18 ***	P. Cowan y A. Shomali	2014	75	Palestina-Israel	Grande (45)	V: 2ºG, I: 2ºG	Primera intifada, 1980	Beit Sahour	Testimonios y recuerdos sobre el pueblo que compró dieciocho vacas para no continuar comprando leche a Israel
Forty Bullets: The case Fisher-Bufano ***	E. Gut y D. Cardozo	2015	106	Asesinatos políticos	Media (19)	V: 2ºG, I: 2ºG	Revisión asesinatos de 1974	Provincia Buenos Aires	Retrato personal y político de Jorge Fisher y Miguel Ángel Bufano, sindicalista asesinados por la Triple A en 1974

Nivel de producción* - Número de personas distintas que intervienen en el proyecto; *Prod. Pequeña* (>10), *Prod. Media* (11-25), *Prod. Grande* (26-50), *Superproducción* (>50). Información contrastada entre fichas on-line y títulos de crédito de cada film.
Grado de representación profílmica ** - Medición de los intermediarios que actúan entre el film y la referencia en: *Voz Primer Grado (1ºG)*, testimonio directo; V*oz Segundo Grado (2ºG)*, testimonio recitado a partir del documento o testimonio directo; *Voz Tercer Grado (3ºG)*, relato guionizado a partir de memorias, entrevistas a conocidos o investigación. *Imagen Primer Grado (1ºG),* testimonio gráfico directo del referente reforzado con animación; *Imagen Segundo Grado (2ºG)*, animación creada a partir del testimonio y elementos profílmicos; *Imagen Tercer Grado (3ºG)*, representaciones subjetivas inspiradas en los referentes profílmicos. Información contrastada entre reviews y entrevistas a los directores de cada film.
*** Análisis parcial, basado en trailer o fragmentos de la película.

Tabla 6.
Análisis morfológico de composición, subjetividad expresada, elementos audiovisuales característicos del cine documental que define Michael Rabiger y premios recibidos.

Largometraje	Composición de la imagen en el film*	Subjetividad representada	*Componentes de la imagen documental de Rabiger**						*Componentes sonoros del documental de Rabiger***			Premios y convocatoria	Ámbito premiado
			Acciones secuenciadas	Diálogo Natural	Entrevista	Entr. Diálogo Fraccionado	Representación hechos pasados	Abstracción en explic. concept.	Voz	Sonido	Música		
Drawn from Memory ***	An/MtAr	Recuerdos personales	An	-	-	-	-	-	ExtDieg	Dieg	ExtDieg	1997 (1)	Beca artística
Hybrid***	GrP/GrL/MtAr/An	Pensamiento y obra	GrL / An	MtAr	GrP	MtAr	MtAr / An	-	Dieg y ExtDieg	Dieg	ExtDieg	2000(1)/2001(7)/2002(1)	Merito/Jurado/Docum.
The Kid Stays in the Picture	MtAr/An/GrL	Recuerdos personales	GrL / An / MtAr	-	-	MtAr	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim	ExtDieg	2002 (4) y 2003 (1)	Documental
The Rubios	GrP/GrL GrDr/ MtAr/An	Recuerdos personales	GrP / GrL / An	GrP	GrP	GrP	An	An	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim, DIS	ExtDieg	2003 (5)	Docum./Calidad/Público
Proteus: A Nineteenth Century Vision	An/MtAr	Pensamiento y obra	An / MtAr	-	-	-	An / MtAr	-	ExtDieg	SonMim	ExtDieg	2004 (2)	Documental/Creatividad
In the Realms of the Unreal	An/MtAr/GrP/GrL	Pensamiento y obra	An / GrL	-	-	GrP	MtAr / An	An	ExtDieg y Dieg	Dieg y DIS	ExtrDieg	2004 (2)	Documental
Chicago 10	An / MtAr	Experiencias en contexto	An / MtAr	An / MtAr	An	-	An / MtAr	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2007 (1), 2008 (1)	Documental/Animación
Persepolis	An	Recuerdos/experiencias	An	An	-	-	An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y SonMim	MusPar, ExtDieg	2007(9)/2008(7) /2009(1)	Novel/Animación/Calidad
Waltz with Bashir	An/MtAr	Recuerdos/experiencias	An	An	An	An	An / MtAr	-	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim	ExtDieg, MuSonOn	2008(11)/2009(14) /2010(1)	Anima./Docum./Dirección/ Montaje/Sonido/Calidad
The Toledo Report	GrP/GrL/MtAr/An	Pensamiento y obra	GrP/FrL/An	GrP	GrP	GrP	MtAr / An	An	ExtDieg y Dieg	Dieg y DIS	ExtDieg	-	-
María and I	GrP/GrL/An	Comportamiento y hábitos	GrP/An	GrP	GrP	-	GrP/MtAr/An	An	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg, MuSonOn	-	-
Little voices	An	Experiencias en contexto	An	An	-	-	An	-	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2011 (1)	Documental
The Green Wave	GrP/MtAr/An	Experiencias en contexto	MtAr/An	MtAr/An	GrP	-	MtAr/An	-	ExtDieg y Dieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	-	-
30 years of darkness	GrP/An/MtAr	Recuerdos/experiencias	An/MtAr	-	GrP	-	An/MtAr	An	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	-	-
Crulic: The Path to Beyond	An/MtAr	Experiencias en contexto	An	An	-	-	An/MtAr	An	ExtDieg y Dieg	Dieg, SonMim, DIS	ExtDieg	2011(5) y 2012 (6)	Calidad/Sonido/Música/ DerechosHumanos
Grandma Lo-Fi: The basement tapes of Sigrídur Níelsdóttir	GrP/GrL/MtAr/An	Pensamientos y obra	GrP/GrL/An	GrP	GrP	-	MtAr	An	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg, MuSonOn	2011 (1)	Imagen y Sonido
Camp 14: Total Zone Control	GrP/GrL/An/MtAr	Recuerdos/experiencia	GrP/An/GrL	GrP	GrP	-	An/GrL/MtAr	-	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	-	-	-
Cutie and the Boxer	GrP/GrL/MtAr/An	Pensamiento/hábitos	GrP/GrL	GrP	-	-	MtAr/An	An	Dieg y ExtDieg	Dieg y SonMim	ExtDieg	2013 (3) y 2014 (4)	Merito/Documental/ Animación/Música
The Missing Picture	An /MtAr	Recuerdos/experiencia	An/MtAr	MtAr	-	-	An/MtAr	An	ExtDieg y Dieg	SonMim	ExtDieg	2013(4),2014(2),2015(1)	Docum./Mérito/Jurado
Truth Has Fallen ***	GrL/GrP/An	Experiencias en contexto	GrP/GrL/An	GrP/An	-	-	An	An	ExtDieg y Dieg	ExtDieg y Dieg	ExtDieg	2015 (4)	Documental
The Wanted 18 ***	GrP / An	Recuerdos/experiencias	An	-	GrP	-	GrDr / An	-	Dieg y ExtDieg	Dieg	ExtDieg	2014 (1), 2015 (1)	Documental
Forty Bullets: The case Fisher-Bufano ***	GrP / GrL / MtAr / An	Recuerdos/experiencias	GrP / MtAr/ An	-	GrP	MtAr / An	MtAr / An	-	Dieg y ExtDieg	Dieg	-	-	-

*Tipos de materiales visuales que componen la película; *Animación* (An), *Grabación de entrevistas o declaraciones* (GrP), *Grabación de dramatizaciones (GrDr), Grabación de localizaciones* (GrL), *Material de archivo -fotografías, documentos o filmaciones-* (MtAr).
**Naturaleza del material sonoros que componen la película: *Diegético,* con imagen de referencia presente en encuadre *(Dieg.); Extradiegético,* sin referente en el encuadre *(ExtDieg); Diegético interior subjetivo,* relación con el relato subjetivo *(DIS); Sonido Mimético,* sonidos sin presencia en el encuadre pero si en situación o sonido de ambiente *(SonMim), Música Paradigética*, los personajes cantan como si oyeran la música *(MusPar); Música como sonido de las honda,* como si fuera retransmitida *(MusSonOn)*
Información contrastada con visualización y fichas técnicas.
*** Análisis parcial, basado en trailer o fragmentos de la película, revisiones y críticas cinematográficas de la obra.

8.4 Interpretación de resultados

La necesidad de retratar un hecho que no fue registrado por ninguna medio fotográfico o fílmico es la motivación que origina la producción del primero documento animado, *The Sinking of Lusitania* realizado por Winsor McCay en 1918. Otros factores están presentes en la creación del cortometraje animado y en la motivación de McCay: hay un deseo de justicia universal y de posicionar a la opinión pública norteamericana contra Alemania por el hundimiento del Lusitania y el asesinato de más de mil personas, hecho que supondría la entrada oficial y activa de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial.

La motivación de McCay se traduce en un tratamiento narrativo dramático del hundimiento, construido sobre la crónica del primer periodista en informar del suceso, August F. Beach, y desarrollando elementos de suspense y drama para complementar el hecho histórico con el objetivo de subrayar el dolor y la angustia de los pasajeros que murieron ahogados en el ataque.

La combinación de hechos históricos y la representación del drama humano crea un enfoque de representación entre lo objetivo y lo subjetivo, lo que crea un nexo entre dos géneros aparentemente opuestos; el *cine documental* y el *cine de animación*. A partir de esta obra se encuentra un periodo de más de cincuenta años en el que la unión de realidad y representación supone un campo de experimentación minoritario.

Desde la creación artística de vanguardia de *Trade Tattoo* de Len Lye en 1937, un retrato animado sobre los ritmos y el trabajo que se desarrolla en la oficina central de correos, a la producción *Of Stars and men* de John y Faith Hubley en 1964, que adapta la obra homónima de Sharlow Sapley sobre ciencia y filosofía; pasando por las estrategias militares y la crónica bélica en *Victory Through Air Power* producida por Disney Studios en 1943, las representaciones científicas de la energía nuclear en *A is for Atom* de Carl Urbano en 1953 o *Our friend the Atom* de Hamilton Luske en 1957, hasta la representación de la imaginación infantil en *Moonbird* de John y Faith Hubley en 1959.

La revolución digital en términos de animación supone un empuje definitivo en la creación de obras entre lo objetivo y subjetivo, más asimilados al cine de animación en orden a las teorías cinematográficas conservadoras. Entre finales de los ochenta y comienzos de la década de los noventa la aparición de nuevos software y tecnología supone el nacimiento de las imágenes generadas por ordenador, CGI en sus siglas anglosajonas.

Los documentales de animación se construyen sobre parámetros científicos para generar representaciones objetivas de la realidad. A partir del año 2000 su uso se ha normalizado y aceptado produciéndose cine documental de animación y cine documental con animación, diferenciados por la extensión de la animación en la obra; los documentales de animación están realizados completamente a través de animación CGI mientras que otros documentales utilizan la animación combinándola con imagen real. La relación entre documental y animación también continúa la senda emprendida por pioneros como McCay o Hubley. Este nuevo de cine de animación basado en testimonios, experiencias y hechos reales toma como base la subjetividad para generar testimonios personales y/o históricos.

A partir de las obras analizadas se extrae que el cine de *animación documental* comienza su etapa de consolidación con la producción estable de dos cortometrajes cada tres años con un crecimiento en la producción a partir de 1996, mientras que el crecimiento en la producción de largometrajes de animación documental comienza una producción a la alza a partir de 1999, como puede observarse en la siguiente gráfica.

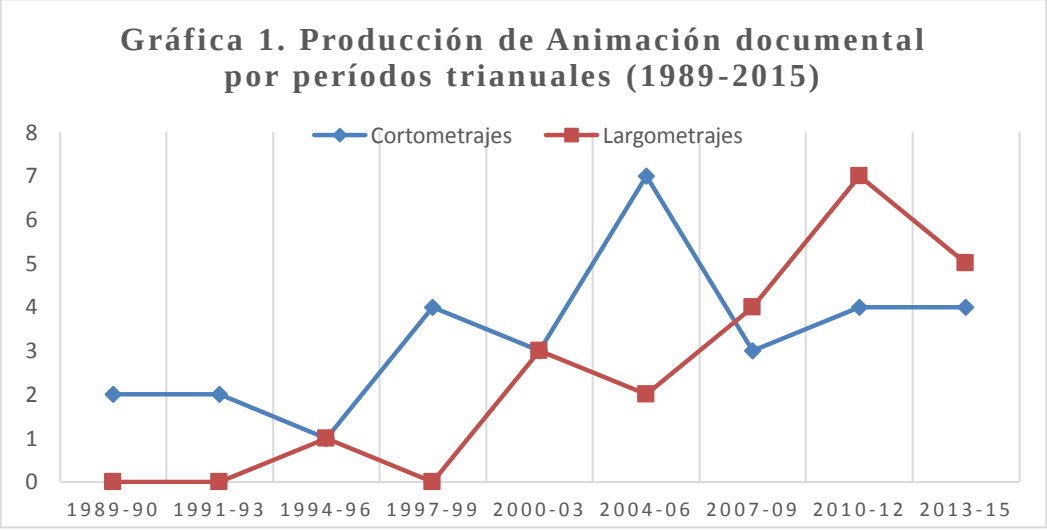


Figura 435. Gráfica 1 - Producción de animación documental por períodos trianuales desde 1989 hasta 2015

En la gráfica queda patente el incremento de las producciones de largometrajes con respecto a los cortometrajes a medida que éstos eran aceptados por la crítica y apoyados por los festivales cinematográficos y los espectadores; entre 1997 y 1999 se producen cuatro cortometrajes

tantos como largometrajes se producen entre 2007 y 2009, mientras que entre 2004 y 2006 se producen siete cortometrajes, tantos como largometrajes se producen entre 2010 y 2012.

Así encontramos una media de 3,5 cortometrajes cada tres años a partir de 1991, mientras que obtenemos una media de 2,75 largometrajes cada tres años en ese mismo periodo. Sin embargo, si tenemos en cuenta la producción de largometrajes a partir de la consolidación de la creación de animación documental en cortometrajes a partir del 2000, la media de largometrajes producidos cada tres años a partir de ese punto sube hasta 4,2 de media. Si dividimos el total de obras de animación documental analizadas teniendo en cuenta su formato de duración en minutos, obtenemos que la media de cortometrajes es de 10.76 minutos, con un 50% de los cortometrajes analizados una duración igual o inferior a 10 minutos.

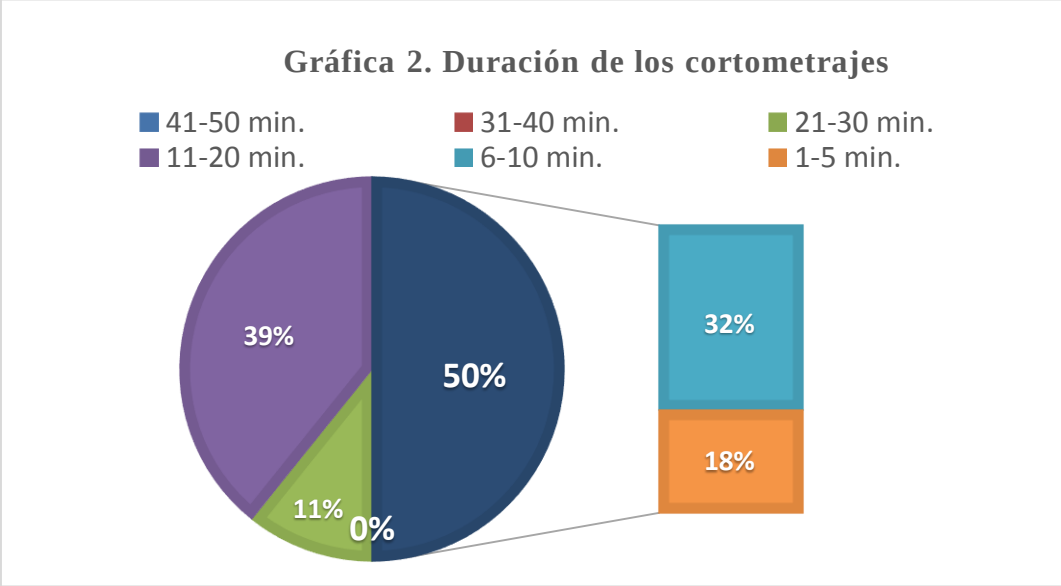


Figura 436. Gráfica 2 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los cortometrajes analizados.

La duración en minutos de los largometrajes de animación documental dejan una media de 84.18 minutos, con cuatro de cada diez obras con una duración igual o superior a los 91 minutos, mientras que la tercera parte de los largometrajes se ubican en el intervalo entre los 81 y 90 minutos.

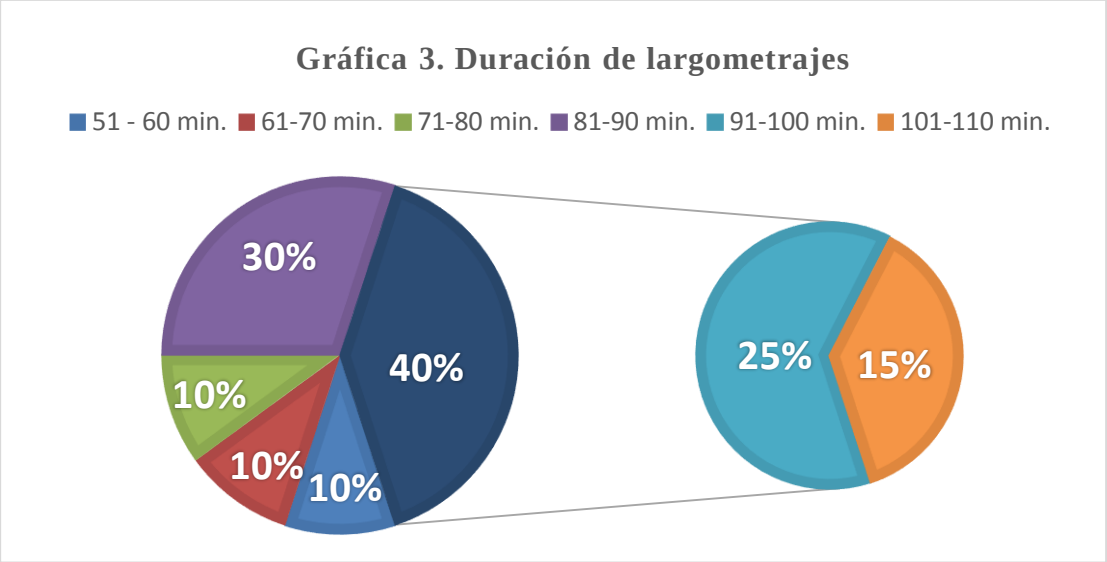


Figura 437. Gráfica 3 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los largometrajes analizados.

El nivel de producción se establece teniendo en cuenta el número de personas distintas que aparecen acreditadas en la producción de la película, ya sea en cuestiones técnicas o acreditadas por su intervención en la obra. Dicho número se comprueba entre las fichas cinematográficas citadas y los propios títulos de las obras, estableciendo cuatro categorías: producción pequeña con entre 1 y 10 personas, producción media con entre 11 y 25 personas, producción grande con entre 26 y 50 personajes y superproducción con equipos a partir de 51 personas.

La gráfica 4 muestra la tendencia general a producir cortometrajes de animación documental con entre 11 y 25 personas, característico en 16 de 30 obras analizadas con un solo caso de producción por encima de las 50 personas; *Ryan* de Chris Landreth con 75 personas acreditadas. En función del aumento del nivel de producción decrece el número de cortometrajes realizados de forma drástica, lo que resulta inversamente proporcional a la producción de largometrajes, situándose un 36.3% de éstos en producciones grandes, de entre 26 y 50 personas y un 40.9% en producciones de más de 51 personas, destacando especialmente los casos de *The Boy Stays in the Picture* de N. Burstein y B. Morgen con 124 personas acreditadas y *Chicago 10* de Brett Morgen con 171 personas acreditadas, tengo ambos en común la acreditación de un elenco extenso de intérpretes.

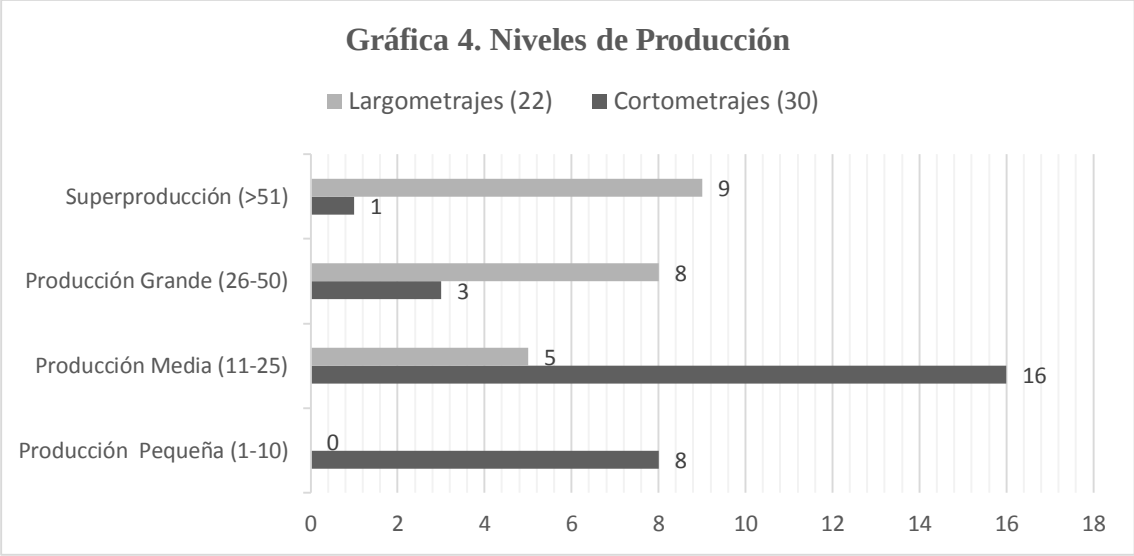


Figura 438. Gráfica 4 - Representación del volumen de las producciones en función del número de personas acreditadas en las mismas.

El nivel de producción medio en cortometraje de animación documental se sitúa en 19.75 personas por obra, mientras que en largometrajes se sitúa en 51.1 personas de media. Si en el cálculo de la media de personas por largometrajes excluimos las obras más extensas en personal, *The Boy Stays in the Picture* y *Chicago 10*, la media por largometraje baja hasta las 41.5 personas, quedando en poco más del doble que en cortometrajes.

Hay que destacar la dificultad y el esfuerzo de producción que requieren las producciones de animación documental registradas en la relación entre las medias de duración y personas que intervienen: en cortometrajes para una duración media de 10.76 minutos obtenemos una duración media de 19.76 personas, mientras que en largometrajes con una duración media de 84.18 minutos se obtiene una media de 51.1 (con las dos exclusiones citadas, 84.45 minutos de media con 41.5 personas de media).

Un factor a tener en cuenta y que ha quedado fuera de este análisis es el factor de los períodos de producción de ambos formatos. Como ejemplos pueden citarse los períodos de realización de *The Sinking of Lusitania* (1918) en aproximadamente dos años, mientras que el caso de *Truth Has Fallen* de Sheila M. Sofian (2013) se sitúa en algo más de diez años –la primera entrevista en la preproducción del proyecto se filma en 1997-, y *Waltz with Bashir* de Ari Folman en cuatro años.

En la gráfica 5 están representados los resultados del análisis sobre el grado de representación pro fílmica de las obras. Las obras se analizan diferenciando entre cortometrajes y largometrajes, y en éstos además, sobre la *Voz* (referencia al testimonio fuente y origen de la narración) y sobre la *Imagen* (referencia al origen de la creación visual), cada uno de estos valores con una valoración de tres grados:

Voz Primer Grado (1ºG), testimonio directo de su/s protagonista/s; *Voz Segundo Grado (2ºG)*, discurso recitado a partir de documento realizado por su/s protagonista/s o entrevistas testimoniales directas; *Voz Tercer Grado (3ºG)*, relato guionizado a partir de memorias, entrevistas a conocidos o investigaciones.

Imagen Primer Grado (1ºG), testimonio gráfico directo del referente reforzado con animación; *Imagen Segundo Grado* (2ºG), animación creada a partir del testimonio y elementos profílmicos; *Imagen Tercer Grado* (3ºG), representaciones subjetivas inspiradas en los referentes profílmicos.

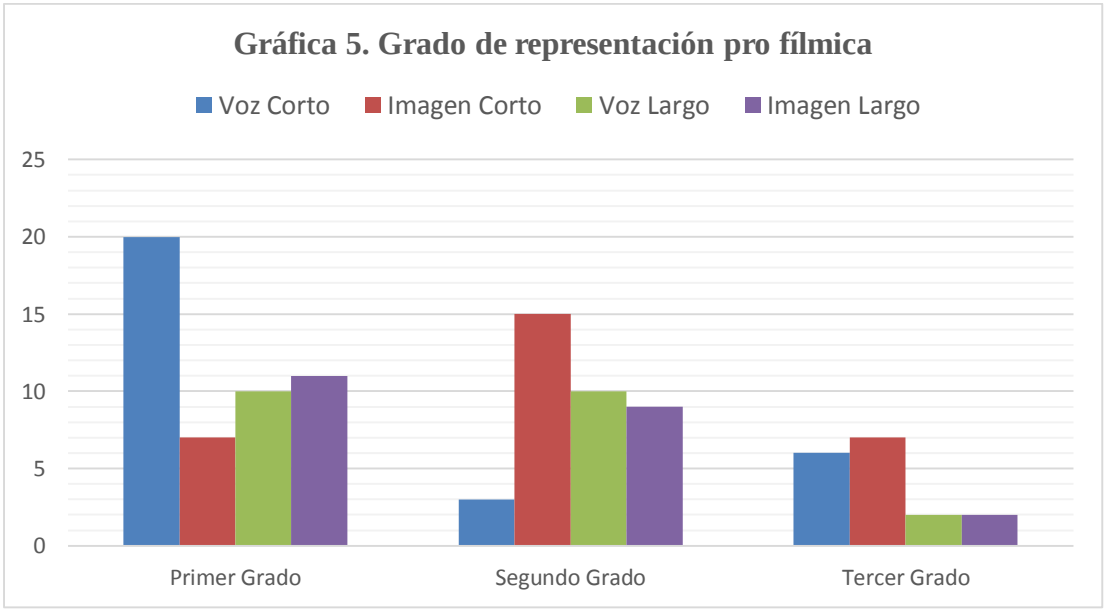


Figura 439. Gráfica 5 - Resultados de los grados de representación con distinción de Voz e Imagen en cortometrajes y largometrajes.

Destaca la predominancia de la *Voz en primer grado* en cortometrajes con presencia en dos de cada tres obras con una animación documental construida sobre el relato directo de su/s protagonista/s, mientras que la Imagen en inspirada directamente en el relato, segundo grado, se encuentra en el 50% de los cortometrajes.

El grado de representación pro fílmica en largometrajes se encuentra equilibrado entre primer y segundo grado, con algún caso más de Imagen directamente construida sobre documentos de su/s protagonista/s.

En la Gráfica 6 se muestra la evolución de la Voz en cortometrajes en sus valores de Primer y Segundo grado. Destaca la predominancia del relato en primera persona con un máximo de producciones (5) en el período entre 2004 y 2006.

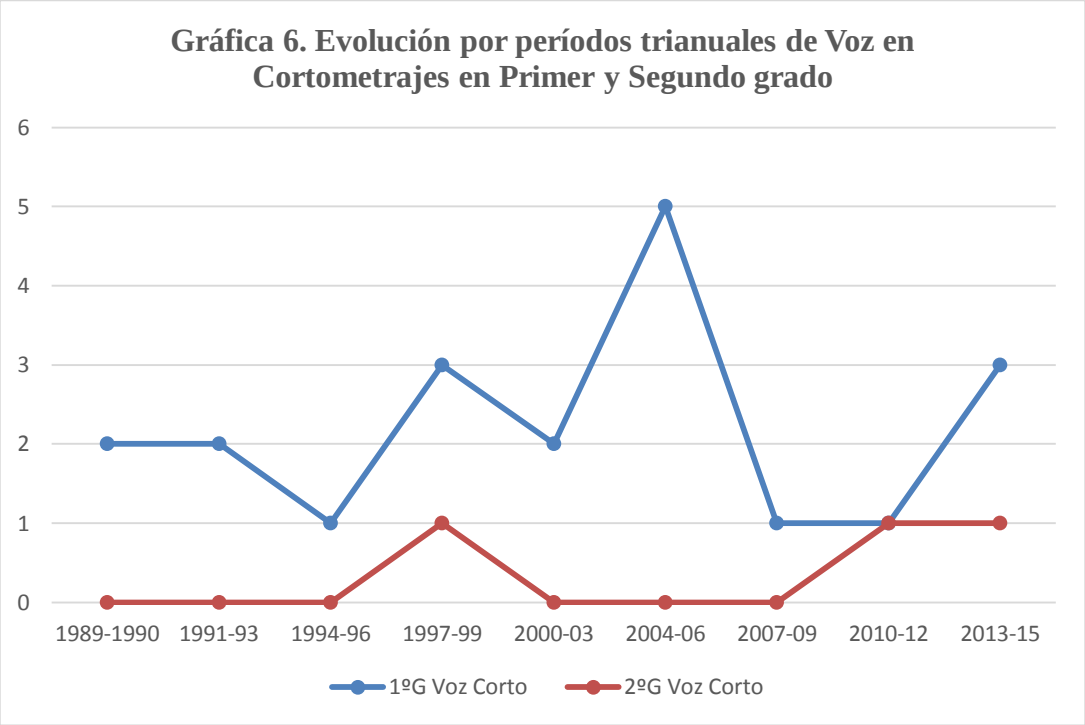


Figura 440. Gráfica 6 - Evolución temporal de la Voz en cortometrajes (1989-2015)

En la Gráfica 7 se representa la evolución en períodos trianuales de Imagen en Cortometrajes, representando el Primer y Segundo grado. La Imagen en primer grado tiene un uso minoritario con alternancia entre una y ninguna producción en los ciclos trianuales salvo por el máximo de producciones alcanzadas en el período 2004-2006, en el que supera en producciones al segundo grado. Queda patente el uso regular de Imagen de segundo grado con una producción sostenida entre una y dos producciones cada tres años, con una producción media de cortometraje al año entre 2004 y 2009.

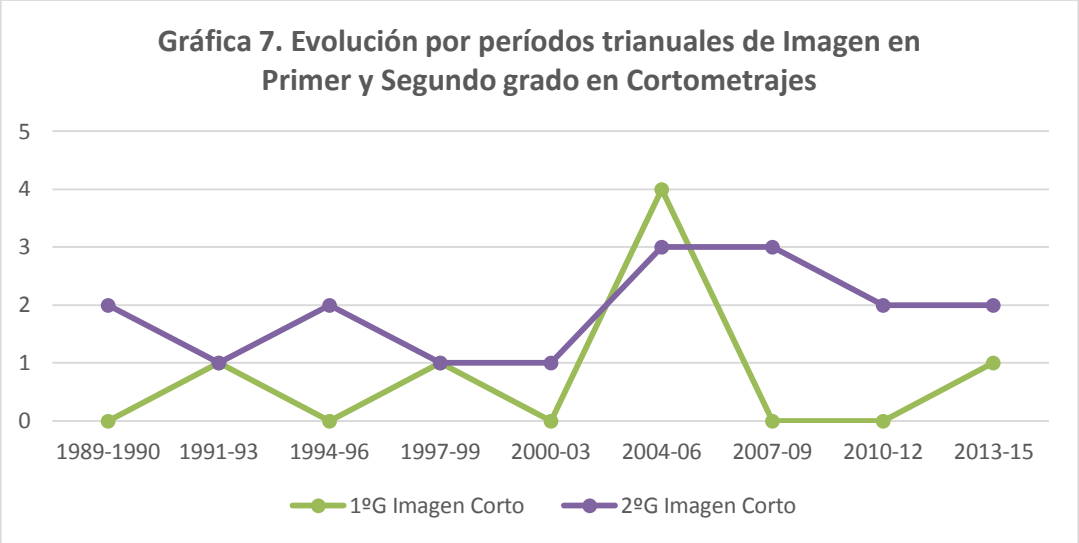


Figura 441. Gráfica 7 - Evolución temporal de la Imagen en cortometrajes (1989-2015)

En la Gráfica 8 se representa los grados primero y segundo de Voz en largometrajes de animación documental. Contrasta el uso intermitente de Voz en Primer Grado con un máximo de cinco producciones en el periodo 2010 a 2012 con respecto a uso progresivo de la Voz en segundo grado que cierra el periodo analizado con una tendencia a la alza.

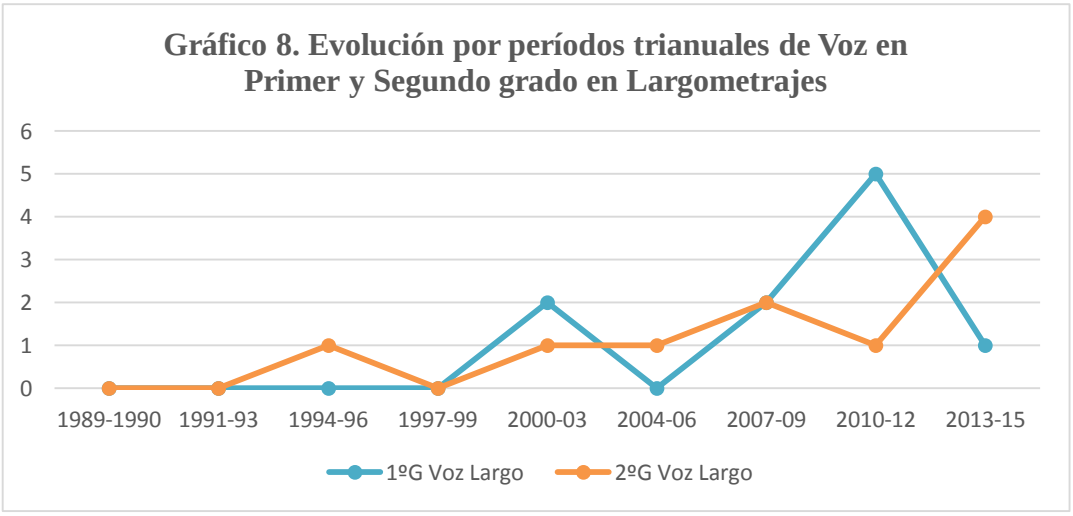


Figura 442. Gráfica 8 - Evolución temporal de la Voz en largometrajes (1989-2015)

En la Gráfica 9 se representa la evolución del uso de Imagen en Primer y Segundo grado en largometrajes de animación documental, con una utilización del Primer grado que tiende a

estabilizarse en los últimos años. La Imagen en Segundo grado presenta una tendencia a partir del periodo 2004 a 2006 que se estabiliza a partir del periodo que comienza en 2010, en una evolución similar –aunque más tardía y concentrada- que la evolución de Voz de Segundo grado.

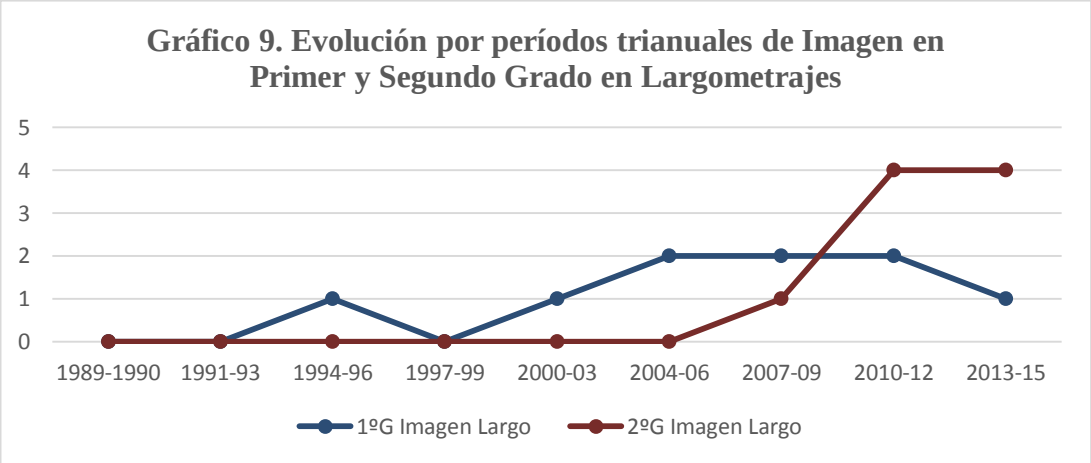


Figura 443. Gráfica 9 - Evolución temporal de la Imagen en largometrajes (1989-2015)

En las Gráficas 10 y 11 se representa la composición gráfica de cortometrajes y largometrajes a través de porcentajes y función de tres valores; si la obra está compuesta íntegramente de animación, si la obra está compuesta de animación y materiales de archivo (fotografías y filmaciones fundamentalmente), y en tercer lugar, si la obra se compone de filmaciones de imagen real –ya sean entrevistas, dramatizaciones o material de relleno-, animación y materiales de archivo, fotografías y filmaciones previas a la producción de la obra.

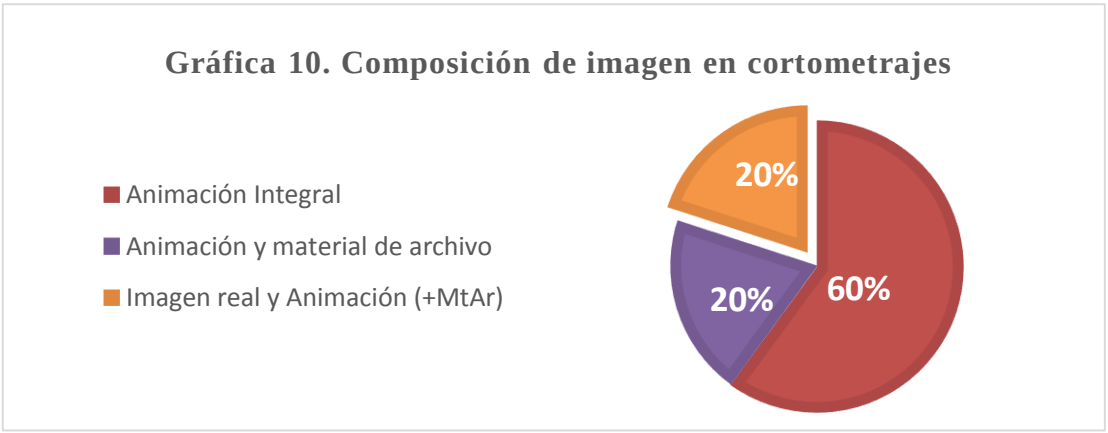


Figura 444. Gráfica 10 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en cortometrajes según las obras analizadas .

En cortometrajes queda patente el uso una predominancia de producción íntegramente de animación con un 60% de las treinta obras analizadas y sólo un 20% de obras que combinan los tres conceptos; animación, material de archivo y filmación de acción real.

En la gráfica 11 se representan los resultados de la composición de imagen de los 22 largometrajes analizados, en los que se invierten los valores proporcionales que estaban presentes en los cortometrajes. En largometrajes, sólo un 9% estaba realizado completamente con animación mientras que un 62% combina los tres conceptos de materiales y casi una tercera parte, un 29%, plantea una combinación de animación con materiales documentales, destacando el caso de varias producciones que a pesar de estar realizadas con animación casi en su totalidad, en el final incorporan materiales de archivo como nexo con los hechos presentados. En este sentido se encuentran obras como *Waltz with Bashir* o *Crulic: Path to beyond*.

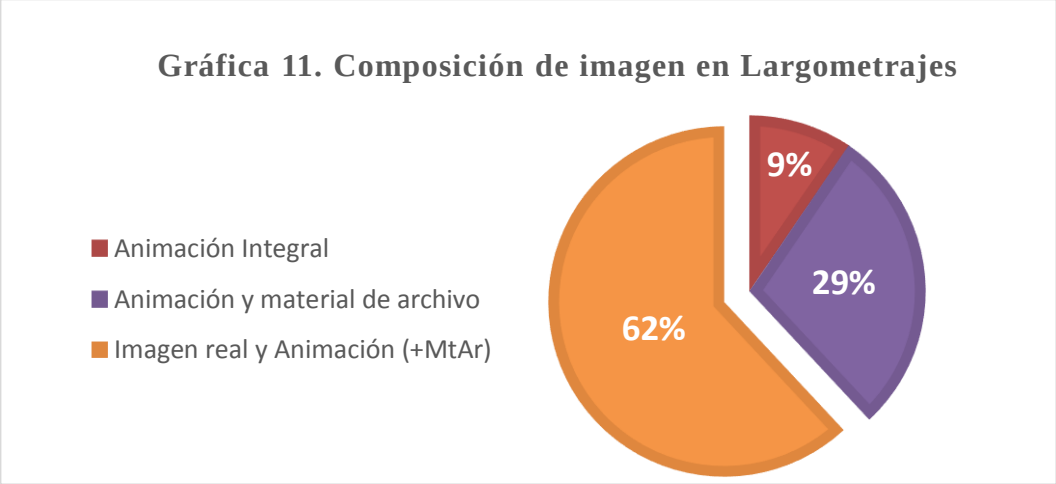


Figura 445. Gráfica 11 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en largometrajes según las obras analizadas.

La Gráfica 12 representa la evolución en períodos trianuales de los premios cosechados por cortometrajes y largometrajes de animación documental. En cortometrajes hay una media de 3 premios por obra excluyendo *Blue Pelikan* (2015) que se encuentra en período de proyecciones, con un total de 87 premios. Su máximo de premios se alcanza en el período 2004 a 2006 con 33 premios, coincidente también con el mayor número de producciones (7). En este periodo se encuentra el cortometraje más premiado: *Ryan*, de Chris Landreth que suma 29 premios entre 2004

y 2005. Los siguientes cortometrajes más premiados son *Faith & Patience* (1991) y McLaren's Negative (2006) con 7 premios cada uno.

En cuanto a largometrajes hay que señalar un periodo de galardones más tardío y concentrado, con una media de 4,8 premios por obra excluyendo a *Cuarenta Balas: el caso Fisher-Bufano* (2015) que actualmente se encuentra en período de proyección. El máximo de galardones premiados se alcanza en el período 2007 a 2009 con un total de 44 premios; el largometraje más premiado es *Waltz with Bashir* de Ari Folman con 26 premios entre 2008, 2009 y uno en 2010, con *Persepolis* de Marjane Satrapi y Vicent Paronnaud como segunda obra más premiada con 17 premios entre 2007-09, de un total de 102 premios.

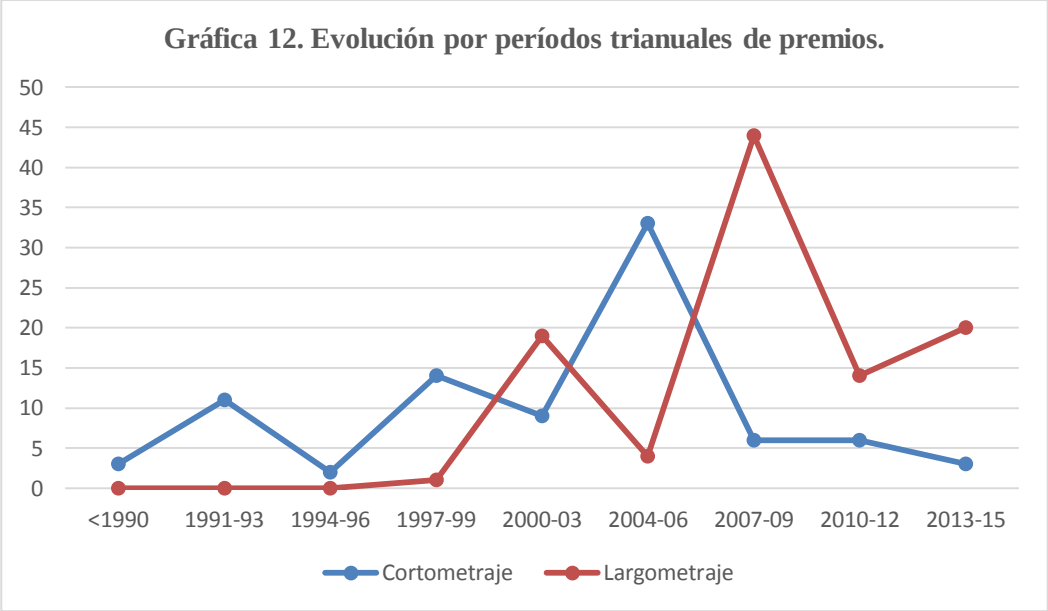


Figura 446. Gráfica 12 - Evolución temporal de los premios ganados por los films de animación documental analizados.

9. CONCLUSIONES

9. Conclusiones

9.1 Resultados y discusión

Como anticipábamos en la introducción, la teorización de la animación documental justifica su validez como medio de representación de testimonios, recuerdos y vivencias. Los estudios se limitan al ámbito teórico para llegar a cabo su discurso sin entrar a valorar y analizar aspectos técnicos. Los estudios aluden a los procesos individuales de algunas obras de animación para justificar el uso del testimonio o de aspectos relacionados con los materiales reales que dan origen a la animación.

Dado que resulta fundamental la no existencia de materiales de archivos de imagen real para justificar la animación documental como alternativa de representación de realidad, se hace imprescindible la investigación de las características del documental para comprobar si son aplicables a este tipo de cine de animación de no ficción, como generalmente se denominaba.

Este principio anticipaba que era necesaria una revisión meticulosa de la evolución de la naturaleza de la producción cinematográfica en primer lugar, para establecer si era posible el surgimiento de este género o técnica asimilable dentro de la evolución natural del noveno arte. Queda demostrada la comprensión del fenómeno de la animación documental dentro del avance cinematográfico, como otros muchos movimientos y géneros, a través de los tres aspectos que definen al Cine y su progreso: el cine es arte, pero también espectáculo que depende de su aceptación y acogida por crítica y público y también es negocio, que requiere grandes inversiones y supone una industria cultural a nivel mundial.

En segundo lugar era necesaria una revisión del cine documental para comprobar los valores de verosimilitud, realidad y documento tanto como de las características técnicas del género. Partiendo de la visión contemporánea del cine documental de Grierson, Nichols y Plantinga –recuperados a través de Cock, Vidal o Zabala Calva– se demuestra la importancia del vínculo de la película con su realidad a través de los elementos profílmicos que componen la referencia en el film, pero lo que resulta aún más importante es la definición del compromiso del director o cineasta con el referente, en cuanto al nivel de compromiso de representación de ésta, pues se entiende que ha de darse un proceso de interpretación (o manipulación incluso) y de

construcción del relato en el que el cineasta no debe de perder de vista las características naturales del referente.

En el aspecto técnico resulta vital la obra de Michael Rabiger pues determina desde la práctica de la producción cinematográfica los ingredientes de construcción del documental agrupados en imagen y sonido.

Su obra establece una forma clara y concisa todos los aspectos técnicos que entran a formar parte de una obra documental tradicional, pero comprendiendo que puede apoyarse puntualmente en refuerzos gráficos para exponer información. Una vez analizados los contenidos queda patente que si el género de animación documental tiene características *documentales* es porque debe de presentar componentes *documentales*, tanto a nivel profílmico, de representación, a nivel morfológico y de composición del discurso. Esta tesis intenta trasladar las características técnicas que describe Rabiger al cine de animación de no ficción.

En tercer lugar era necesaria una revisión del cine de animación para comprobar su evolución visual y representativa, inherente a la evolución técnica, y su relación con la realidad y el realismo a través de las técnicas más cercanas a ésta. Desde los orígenes del Cine, la animación había quedado asociada al entretenimiento fundamentalmente como espectáculo y negocio. Ha quedado comprobada la gran influencia que Walt Disney Pictures ha tenido en el género de animación a nivel directo e indirecto. Disney influye en el género a nivel directo desde la búsqueda de la naturalidad en el movimiento animado, sus estéticas y aportaciones técnicas, hasta su contribución al cine de animación, que resulta fundamental para entender la industria del entretenimiento contemporánea. También ha quedado demostrado la gran influencia de Walt Disney Pictures en el crecimiento y consolidación del cine de animación y la concepción de éste como producto cultural en distintos países y culturas. A nivel indirecto provocó que países como la Unión Soviética, China o Japón inician su producción de cine de animación en respuesta cultural al cine americano, debido a la fascinación que produce en el público (como espectáculo), lo que es a menudo comprendido como colonialismo cultural.

La revisión de la técnica de stop motion y sus derivaciones ha demostrado su vínculo con la realidad en tanto que hace posible la deconstrucción de movimientos tanto como la construcción de nuevos movimientos, alterando los ritmos naturales de la realidad a través de recursos que son utilizados tanto por el cine documental como por el cine de ficción, en especial el de animación. En el caso del cine documental está demostrada su relación con la animación stop motion a través de materiales de formación –una subcategoría del cine de animación para Barroso, Rabiger o Zavala

Calva- y estudios del impacto del tiempo en determinados procesos o espacios naturales, como permite el time lapse.

En la revisión de la técnica de rotoscopia esta tesis ha intentado establecer una categorización y ordenación para un género que por lo general no ha sido especialmente estudiado por su devaluación como técnica que se apoyaba en filmaciones para dotar de naturalidad al dibujo. Curiosamente esta técnica que mediante filmaciones de imagen real permite una interpretación artística de la realidad, cumple 100 años desde que Max Fleischer inventara el rotoscopio en 1915. Queda demostrado que la rotoscopia tiene variaciones técnicas que van desde la aplicación tradicional hasta las técnicas digitales contemporáneas y que tiene una influencia importante en el cine de animación, en publicidad, videoclips musicales, series para televisión y hasta videojuegos.

En cuarto lugar se hizo evidente que las revisiones a la evolución cinematográfica, al cine documental y al cine de animación, debían de llevarse a cabo a través de una selección de imágenes que atestiguara la evolución descrita, hecho imprescindible para valorar la evolución estética y sus posibilidades.

La revisión histórica de cine documental y cine de animación intenta relacionar ambas trayectorias para demostrar que, a pesar de que conceptualmente ambas prácticas cinematográficas se encuentran muy alejadas, a nivel visual y plástico no hay una diferencia tan abismal. Desde la experimentación del cine documental o su evolución tecnológica hasta la vertiente más realista del cine de animación, ha quedado demostrada que la práctica artística entre ambas disciplinas contiene elementos comunes. Estos nexos posibilitan que animadores como Ray Harryhausen comiencen desarrollando cortometrajes documentales de tipo formativo como *How to Bridge a Gorge* o *Guadalcanal* para después desarrollar una trayectoria en el cine de ficción a través de la animación de efectos especiales, o que un animador como Norman McLaren que comienza su carrera con animación experimental con el cortometraje *Hand-painted Abstraction* y termine produciendo cine documental poético como *Pas de Deux* o *Narcissus*.

También ha quedado demostrado la gran importancia que tiene la recepción de una obra por parte de crítica y público, quedando patente que hay más realidad representada en obras de animación –entendidas como obras de ficción- como *La tumba de las luciérnagas* o *La isla de Giovanni* y su reflejo de las vivencias de japoneses tras la Segunda Guerra Mundial que en documentales sobre prehistoria como *Walking with Dinosaur*, basada en especulaciones científicas, o *La Cueva Negra*, un docuficción.

La revisión del arco de obras citadas indistintamente como animación documental o documental de animación se ha plasmado en esta tesis mediante la distinción técnica de ambos términos. Está demostrada la producción del documental de animación con lenguajes propios del cine documental tradicional, que se sirve de las nuevas tecnologías para la construcción objetiva de realidades históricas o científicas imposibles de filmar materialmente. Estas obras son producto de la evolución del medio como espectáculo y negocio debido a que la incorporación de estas técnicas ha supuesto un incremento notable de público en el género, como el caso de *Walking with Dinosaurs,* del que se han producido varias secuelas en forma de películas y series, y del que recientemente se ha hecho un remake con la tecnología de visión 3d –sin contar la línea de producción que ha generado para sistemas de proyección de formato IMAX.

Están demostradas y representadas las diferencias técnicas entre la animación documental y el cine documental en el esquema comparado de la construcción del relato, atendiendo a su origen profílmico y a las características de los materiales de origen, además de la tendencia visual de la animación en cada uno de los géneros.

En este texto hemos intentado descifrar las pautas que con un mayor o menor grado de consciencia se han utilizado en la producción de cine de animación documental y que desde artículos como *Colourful Claims: towards a theory of animated documentary* de Jonathan Rozenkrantz (2011), se demandaba ante la falta de estudios técnicos del tema.

En primer lugar la defensa de las obras de animación documental analizadas se justifica porque, o bien no hay registros, no hay suficiente material de archivo válido o no existen materiales adecuados para la representación del testimonio. De este modo la animación documental se entiende como alternativa a la falta de fuentes.

En segundo lugar porque la representación artística animada no necesita equipararse técnicamente con las fotografías o las filmaciones para generar conocimiento o representar miméticamente. Usan técnicas y principios diferentes que no buscan equiparse, pero si adoptan determinados códigos de construcción –los códigos narrativos y morfológicos adecuados–, pueden representar la realidad vivida.

Este argumento queda demostrado en los análisis llevados a cabo en los análisis de las cincuenta y dos obras de animación documental, entre cortometrajes y largometrajes, que se estudian en esta tesis.

Una parte fundamental del análisis de estas obras se concentra en la representación de la subjetividad que caracteriza su génesis narrativa. Ha quedado demostrado que la animación

documental no expone en tanto que el discurso objeto de hechos reales pierde protagonismo por el relato de las vivencias personales enmarcadas en esos hechos reales.

Esta tesis ha demostrado las variantes que están presentes en las obras analizadas y que definen su grado de representación profílmica. Este concepto es entendido como el proceso de representación del relato desde que surge de la fuente o referencia, hasta la plasmación animada que la representa.

En este sentido, el testimonio narrado o la voz del discurso, entendida como la visión del cineasta autor del film que define Carl Plantinga, puede aplicarse a la animación documental con variantes. Si bien Plantinga, recuperado por Cock, plantea unas voz en función de la finalidad del relato (formal, abierta o poética), en esta tesis se ha aplicado su análisis atendiendo al nivel de interpretación del relato.

De este modo se han documentado tres rasgos de *imagen-representación* y tres de *voz-narración*, que si bien presentan unas características muy definidas y distanciadas, su utilización puede aparecer combinada en una obra de animación documental entre varias categorías. Los rasgos de representación profílmica se clasifican en:

- *Voz de primer grado*, en los casos que representan el testimonio directo de su protagonista incorporándolo de forma sonora.
- *Voz de segundo grado*, en los casos que representan el testimonio a partir de documentos escritos elaborados por el protagonista.
- *Voz de tercer grado*, en los casos que representan el testimonio a partir de una interpretación de memorias, entrevistas a conocidos o una investigación biográfica, estableciendo una guionización del testimonio.
- *Imagen de primer grado*, en los casos en los que el testimonio gráfico animado se construye a partir de documentos gráficos u manifestaciones plásticas realizadas por el/los protagonista/s del testimonio.
- *Imagen de segundo grado*, en los casos en los que el testimonio gráfico animado se realiza interpretando los elementos profílmicos que definen el testimonio y el contexto del/los protagonista/s.
- *Imagen de tercer grado*, en los casos en los que el testimonio gráfico animado se realiza mediante la interpretación subjetiva del testimonio por parte del equipo de producción, inspirándose en los referentes profílmicos de referencia.

Esta tesis no sólo ha demostrado su existencia como rasgo identificativo de la animación documental, sino que ha definido la predominancia del uso de la *Voz en primer grado* en cortometrajes (en 20 de 30) y la predominancia del uso del *Segundo grado de imagen* en cortometrajes, (en 15 de 30). En cambio en los largometrajes el primer y segundo grado de voz e imagen se encuentran equilibrados, apareciendo los terceros grados de ambas categorías de representación en un uso anecdótico (2 de 22).

Los análisis han puesto de manifiesto que la progresión de contenidos en la animación documental se construye mediante narración y testimonio, cuyas variables han quedado identificadas en cuatro categorías que se combinan para dar forma a la subjetividad representada; *recuerdos personales,* que presentan un relato retrospectivo centrado en las vivencias del/los protagonista/s a través de emociones y sentimientos, que puede estar localizado en un tiempo y un espacio concreto; *pensamiento y obra*, que presenta un relato descriptivo (en presente) o retrospectivo (pasado) sobre el pensamiento y la forma de entender el mundo del protagonista. Puede estar complementado con su obra (artista, científico, etc) y con un contexto de tiempo y espacio; *experiencias en su contexto*, con el relato descriptivo (en presente) o retrospectivo (pasado) de testimonios y experiencias que se encuentran contextualizadas en un tiempo y espacio, y cuyo contexto influye en el testimonio condicionando los acontecimientos que vive el protagonista presentando de forma alternativa o combinada, las vivencias y los hechos de los que es testigo; c*omportamientos y hábitos,* con el testimonio de comportamientos o hábitos basados en la convivencia y vivencias personales que normalmente recogen momentos concretos con una vocación de relato generalista sobre el tema que tratan, a veces relacionado con trastornos psíquicos en las obras que presentan este tipo de representación subjetiva.

Queda demostrado que la animación documental presenta rasgos morfológicos del cine documental, sin embargo, esta afirmación requiere una matización importante.

Los rasgos documentales de imagen que se encuentran en la animación documental van desde acciones secuenciadas, diálogos naturales, entrevistas dialogadas o fragmentadas, representaciones de hechos pasados e incluso abstracciones en explicación de conceptos o procesos que enlazan con el concepto de apoyo gráfico para el cine documental que describe Rabiger. Del mismo modo, tanto la voz, el sonido o la música de la animación documental se encuentra en la clasificación que cataloga Rabiger.

Sin embargo hay que atender al equilibrio de animación e imagen real.

Mientras que en los cortometrajes hay una predominancia de animación integral con un 60% de las treinta obras analizadas, por sólo un 20% de combinación con imagen real en vivo y otro 20% de combinación entre animación y materiales documentales, en los largometrajes sólo un 9% de las 22 obras están producidas únicamente mediante animación, mientras que un 29% combina animación y materiales de archivo y una gran mayoría de las obras presenta una combinación de animación, imagen real y materiales de archivo. Se pone de manifiesto que hay obras cuya composición está formada con animación, casi completamente, pero que se reservan el final de la representación a la inclusión de materiales de archivo que refuerzan la verosimilitud de la obra, como si se tratara de una *cita de realidad*. En este sentido encontramos obras como *Waltz with Bashir* de Ari Folman o *Crulic: Path to Beyond* de Anca Damian. El sentido de la referencia a la realidad como cita se encuentra presente en otras obras con la animación como protagonista de la obra. Ejemplos de estos casos son *Pequeñas voces* de O. Andrade y J. E. Carrillo o *The Missing Picture* de Rithy Panh.

Sin embargo la predominancia de obras con un equilibrio entre animación documental e imagen real como *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martin, *The Green Wave* de Ali Samadi Ahadi, *Truth Has Fallen* de Sheila M. Sofian o *In the Realms of the Unreal* de Jessica Yu, o de las obras en las que la animación documental posee un peso minoritario en la composición de la obra cinematográfica, como los casos de *Los Rubios* de Albertina Carri, *Hybrid* de Monteith McCollum, *Grandma Lo-Fi* de I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir, *Camp 14 Total Zone Control* de Marc Wiese o *El informe Toledo* de Albino Álvarez, demuestran que la animación documental también es un recurso como forma de animación con entidad y características propias.

En este caso se demuestra que la animación documental se combina con el cine documental en el contexto de hibridación que la evolución tecnológica y de discurso ha abierto en el cine documental. Hay que poner de relieve que los cineastas y creadores asumen y aceptan la naturaleza de esta nueva forma de animación para construir total o parcialmente el relato subjetivo que se sustenta con técnicas de creación artística. Hay que ponerlo especialmente de relieve en obras como *The Kid Stays in the Picture* de N. Burstein o B. Morgen, *Pequeñas voces* de O. Andrade y J. E. Carrillo, y en gran parte de los cortometrajes analizados, como *War Story, Going Equiped, Repetition Compulsion, Survivors o Silence,* entre otras, que asumen el relato de la animación documental para construir una forma de representación que marca la diferencia con otras obras similares, además de ser realizadas y reivindicadas como testimonios reales y visiones subjetivas.

Este texto también demuestra que la animación documental es una producción que si bien es estable, no presenta un volumen excesivo de producciones anuales, con una media de poco más de un cortometraje anual desde 1991 y una media de largometraje de hasta 4,2 cada tres años a partir de 2000. Ha quedado demostrado también que se trata de un género joven, nutrido desde finales de los 80s con una presencia de cortometrajes con crecimiento reducido y estable, que presenta un período de gran producción entre 2004 y 2006. También se extrae la tendencia de creación de largometrajes (tanto de animación documental como híbridos) a la alza desde el trienio de 1997-1999 hasta la actualidad, con un crecimiento más pronunciado y condensado en los últimos años.

Esta tesis también ha demostrado que la tendencia en cortometraje en cuanto a duración es de entre 11 y 20 minutos, un 39%, a pesar de 5 de cada diez tienen una duración de diez minutos o menos, con un 32% de los cortometrajes con una duración entre 6 y 10 minutos y una media de 10 minutos y 45 segundos. En cuanto a largometrajes se ha demostrado una tendencia del 70% con una duración entre 81 y 110 minutos, destacando con un 30% del total la duración de entre 81 a 90 minutos, y es que la duración media de los largometrajes de animación documental e híbridos se encuentra en 84 minutos.

En cuanto a la proyección del género se ha demostrado una tendencia a la valoración del género en cuanto a la progresión de los premios ganados por estas obras. Mientras que los cortometrajes tuvieron su punto álgido en el período de 2004 a 2006 con 33 premios, los largometrajes lo tuvieron en el siguiente periodo trianual con cuarenta y cuatro premios, de 2007 a 2009.

Los resultados del análisis reflejan que la crítica también ha valorado positivamente la calidad de obras y sus aspectos técnicos como animación documental, pues hay varias obras que han sido premiadas como animación y como documental: *Repetition Compulsion* de Ellie Lee, un cortometraje de 7 minutos realizado integralmente en animación; *Conversation with Haris* de Sheila M. Sofian, un cortometraje de 6 minutos realizado integralmente en animación; *Andersartig* de Dennis Stein-Schomburg, un cortometraje de 5 minutos realizado integralmente en animación; *Los hijos del Ayllu*, de Natalia Pérez y Mario Torrecillas, un cortometraje de 11 minutos realizado con animación con la presencia de algunos fragmentos de entrevistas en imagen real; *Jutra* de Marie Joseé Saint-Pierre, un cortometraje de 14 minutos realizado con animación y rotoscopia con la inclusión de materiales de archivo.

Los largometrajes premiados como animación y como documental son; *Chicago 10* de Brett Morgen, de 110 minutos compuesto con animación y materiales de archivo en equilibro; *Waltz with Bashir* de Ari Folman, de 90 minutos compuesto de animación mayoritariamente y algunas secuencias de materiales de archivo en el final; *Cutie and the Boxer* de Zachary Heinzerling, de 82 minutos compuesto mayoritariamente de imagen real y partes de imágenes de archivo y animación. En este último caso destaca la utilización y el sentido de la animación realizada a partir de los dibujos de Noriko Shinohara y que sirven para relatar pasaje biográfico de la pareja desde el punto de vista de Noriko.

Hay otro hito que resulta importante destacar. Cuando en la obra de animación documental o documentales híbridos entre imagen real, materiales de archivo y animación documental, el nivel de calidad técnico de la animación no destaca se continúa reconociendo su valor documental. De entre los largometrajes con premios en concepto documental que presentan predominancia de animación en su composición de imagen destacan *The Kid Stays in the Pictures* de N. Burstein y B. Morgen, *Proteus: A Nineteenth Century Vision* de David Lebrun, *In the Realms of the Unreal* de Jessica Yu, *Pequeñas voces* de O. Andrade y J.E. Carrillo y *Truth Has Fallen* de Sheila M. Sofian.

Cómo género también ha quedado demostrada la continuidad de determinados autores o cineastas en este tipo de producciones, hecho que refleja un signo de continuidad y tradición como género.

En los antecedentes de los primeros documentos animados se encuentra la labor de John Hubley, siempre acompañado en la producción por Faith Hubley. Ambos reflexionaron y crearon obras de animación que representaban la visión filosófica y científica de Harlow Shapley en *Of a Stars and men*, del mismo modo que experimentaron con el relato subjetivo en la serie de obras sobre conversaciones de sus hijos; *Moonbird* (1959) *Rooty Toot Toot* (1952), *Windy Day* (1968) y *Cockaboody* (1972).

Si hay una cineasta presente y destaca en el género de animación documental es Sheila M. Sofian, que ha teorizado sobre el género y la representación animada de la verdad y ha dirigido cuatro obras recogidas en este análisis; *Faith & Patience* de 1991, *Survivors* de 1997, *A Conversation with Haris* de 2002 y el largometraje *Truth Has Fallen* de 2013. Su estilo es muy característico e identificable y es que realiza animación con una técnica que actualmente se encuentra cada vez más en desuso, la animación de pintura en vidrio.

Brett Morgen firma dos de los veintidós largometrajes analizados; *The Kid Stays in Pictures* en codirección con Nanette Burstein es un documental en el que se animaban gran parte de los materiales de archivo, mientras que en *Chicago 10* construía un documental hibrido en el que comparten protagonismo las secuencias animadas y los materiales de archivo. Fuera de este análisis ha quedado su reciente documental de 145 minutos *Cobain. Montage of Heck*[182] que supone una nueva obra híbrida entre materiales documentales, entrevistas y animación documental.

Anca Damian directora de *Crulic: Path to Beyond* (2011) ha presentado recientemente la obra *La montagne magique* (2015)[183], un documental de 85 minutos híbrido entre dramatizaciones y animación documental sobre la biografía de Adam Jacek Winker, un refugiado polaco en París que acabaría luchando contra los soviéticos en Afganistán.

Manuel H. Martín dirige *30 años de oscuridad* en 2011 es director de un documental anterior, de 2010, que queda fuera del análisis de esta tesis. La obra es *Bécquer desconocido*[184], un documental híbrido de 55 minutos que compone mediante entrevistas a expertos y recrea mediante animación pasajes de la vida de Bécquer.

En cuanto a directores de cortometrajes destaca la labor en el periodo inicial de la animación documental de Peter Lord con *War Story* y *Going Equiped,* tras lo cual se centra en producciones asociadas al cine de animación de ficción. Otro cineasta con presencia en el género a través de dos obras es Bob Sabiston con *Grasshopper* (2004) y *The Even More Fun Trip* (2007), aunque han quedado fuera del análisis presente obras como *Figures of Speech* de 2000[185], una serie de experimentos de animación y expresión basados en diálogos, y *Roadhead* de 1999[186], un cortometraje documental de 14 minutos con las primeras pruebas de su software Rotoshop ilustrando de forma libre y creativa los discursos de distintas personas. Destaca la labor de Marie Joseé Saint-Pierre con las obras analizadas *McLaren's Negative* (2006), *Project Sapporo* (2010) y *Jutra* (2014). Existen dos cortometrajes de animación en fechas intermedias entre las obras ya

---

[182] Ficha técnica de *Cobain. Montage of Heck* en: http://www.imdb.com/title/tt4229236/?ref_=nv_sr_1

[183] Ficha técnica de *La montagne magique* en: http://www.imdb.com/title/tt4688658/?ref_=nm_flmg_dr_1

[184] Ficha técnica de *Bécquer desconocido* en: http://www.imdb.com/title/tt2007354/?ref_=nm_flmg_dr_4

[185] Comentarios e imágenes sobre *Figures of Speech* en la web oficial de Bob Sabiston: http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/Figures_of_Speech.html

[186] Comentarios e imágenes sobre *Roadhead* en la web oficial de Bob Sabiston: http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/Roadhead.html

citadas que suponen una reflexión y revisión de sus recuerdos sobre la maternidad, con un relato más personal y basado en su propia experiencia en *Passages* (2008)[187]. La otra obra supone un acercamiento a la maternidad desde los mitos culturales que han estado presente en distintas épocas además de las dificultades para dar luz, en una animación de 32 minutos con el título *Femelles*[188]. En la lista de animaciones documentales aparecen dos títulos obra de Jonas Odell, *Never like the first time!* y *Tussilago*, de 2006 y 2010 respectivamente. En 2008 dirige *Lögner*, un cortometraje de 13 minutos en el que a través de entrevistas reales animadas, traza tres historias sobre la mentira. Destacan otras obras de autores que se inician en el género como el cortometraje *Sensory Overload: Interacting with Autism* de Miguel Jiron (2012), con una experimentación visual sobre la percepción de una persona autista, o el largometraje *Una vez vi 10.000 elefantes* de Alex Guimerà y Juan Pajares (2015), con el relato de Angono Mba sobre la expedición en la que acompaña como porteador en su juventud al cineasta Hernández Sanjuán por la Guinea española.

Un hecho derivado de la investigación de la animación documental ha sido el hallazgo de fuentes de difusión de estas obras. Actualmente existen portales en línea bajo el formato de blog que mantienen una difusión más o menos actualizada de los proyectos, teorías, noticias y artículos que van apareciendo en este ámbito. Queremos destacar tres fuentes especialmente.

En primer lugar el portal *Animated Documentary, the place for all things animadoc!* dirigido y gestionado por las directoras y animadoras Alys Scott Hawkins[189] y Ellie Land[190] que posee una trayectoria en la difusión de documentales de animación y animación documental desde 2004 hasta la actualidad desde *https://animateddocs.wordpress.com/*.

En segundo lugar destaca el blog sobre cine de no ficción del Doctor Alejandro Cock, docente investigador documentalista de la Universidad de Antioquía con una amplia guía de documentos teóricos para la comprensión del cine documental en teoría y práctica en http://docuscolombia.blogspot.com.es/p/documentos-teoria-documental.html.

En tercer lugar destaca el blog de la investigadora Annabelle Honess Roe, docente en el programa de Films Studies de University of Surrey cuya tesis se centra en el documental de

---

[187] Ficha técnica y visualización de *Passages* en: https://www.nfb.ca/film/passages

[188] Ficha técnica de *Femelles* en: http://www.imdb.com/title/tt2217799/?ref_=nm_flmg_prd_4

[189] Varios cortometrajes de Scott Hawkins en: https://vimeo.com/alysscotthawkins/videos

[190] Varios cortometrajes de Ellie Land disponibles en: https://vimeo.com/ellieland/videos

animación y que ha sido publicado en 2013 por Palgrave Macmillan. Desde su blog se accede a información actualizada de producciones y artículos en: https://bellahonessroe.wordpress.com/.

Para terminar las referencias y el seguimiento del género de animación documental es necesario apuntar el apoyo a la creación de este género desde dos ámbitos distintos. En primer lugar hay que citar la labor de propuestas de creación de animación documental en *The Animation Workshop*, una convocatoria europea para el apoyo a la creación artística a través de una residencia en el programa *AniDox Residency* con el apoyo de *European Capital of Culture Aarhus 2017*, con un presupuesto de producción de unos 33.500 € para un ciclo de producción anual. El programa ha producido la obra *Cosmopolitanism* de Michelle & Uri Kranot (Israel) en su convocaría de 2014 y *Mr. Sand* de Soetkin Verstegen (Bélgica) en la convocatoria de 2015. La convocatoria *AniDox Residency* puede consultarse en: *http://www.animwork.dk/en/open_workshop/anidox-residency/*

En segundo lugar hay que citar el espacio de producción en cine de animación tanto en ficción como en animación documental que ofrece la USC University of Southern California a través de sus estudios de Cinematic Arts. Por convocatorias anuales los alumnos crean cortometrajes que son promocionados directamente por la facultad a través del festival *First Look Frames*[191] y su inclusión en proyecciones del festival de Sundance, para después ser promocionados en otros festivales de animación de todo el mundo. En el marco de este programa de estudios cinematográficos se han los cortometrajes *Backseat Bingo* de Luz Blazer, *Suckerfish* de Lisa Jackson y *Talking About Amy* de Yorico Murakami.

A pesar de que el presente texto ha intentado una definición técnica del cine de animación documental a través de un revisión histórica y análisis técnicos, sus resultados pueden ser cuestionados por la elección de las obras y la representatividad de éstas para con el resto de obras no analizadas, desde las que se han quedado fuera por criterios de acotación del volumen de obras a analizar como de las se desconoce su existencia hasta el momento.

Esta cuestión abre dos vías de acción futuras del mismo modo que la ampliación de la información teórica a cargo de la revisión de nuevas publicaciones sobre el tema. La primera vía de investigación se establece a través de una continua revisión de las obras de animación de no ficción producidas para su análisis, catalogación y actualización de resultados de género. Esta vía de análisis puede ser una línea de trabajo futuras.

---

[191] Web oficial en: https://cinema.usc.edu/festivals/firstlook/index.cfm

La otra vía de trabajo es la experimentación de las conclusiones de esta tesis a través de la realización de un proyecto que atienda a las particularidades de la animación documental; esta opción requiere la puesta en práctica de los rasgos de representación que se han analizado además del diseño de un proyecto cinematográfico construido a partir de los ingredientes de imagen de Michael Rabiger que se han demostrado como aplicables en la animación documental.

Esta vía de investigación se ha plasmado en el proyecto de largometraje *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*, cuya práctica se argumenta y documenta en el último capítulo de esta tesis.

10. LA MEMORIA DE LAS MANOS.

ECOS DEL LEGADO PEDAGÓGICO DE C. FREINET EN MURCIA

10. Propuesta Experimental: *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*

10.1 El proyecto. Contexto y planteamiento.

El planteamiento de realización del proyecto requiere una contextualización de éste en la línea de producción de la Unidad de Apoyo Multimedia de la Universidad de Murcia, y la línea de grabaciones documentales que se venían realizando con el Centro de Estudios de la Memoria Educativa (CEME) de la Universidad de Murcia en el año 2012.

Desde 2010 la Unidad ofrece servicios de grabación y streaming de los diferentes actos académicos y actividades docentes bajo demanda, servicios gratuitos hasta el momento para los miembros PDI y PAS de esta universidad, además de otros servicios de producción audiovisual que abarca desde ODAs[192] a producción de contenidos digitales[193]. La Unidad se encuentra localizada en el Área de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas (ATICA), y desde enero de 2012 está formado por siete miembros; Javier Tavira (coordinador técnico), Antonio Nicolás (coordinador artístico), José María Laborda, Erica López, Alberto J. García, Isaac Rupérez y Alfonso Burgos. Dentro del marco de desarrollo habitual de tareas, en el año 2012 se realizaron cuatro grabaciones de mesas redondas en colaboración con el CEME, para recoger las experiencias educativas que se habían desarrollado en Murcia entre finales de los 70s y principios de los 90s. Fruto de esta colaboración se realizaron los documentales *Renovación pedagógica 'Freinet en Murcia I'*[194], *Renovación Pedagógica 'Freinet en Murcia II'*[195], *La Escuela de Verano de la Región de Murcia*[196] y *Renovación Pedagógica: La Asomada*[197].

---

[192] Los Objetivos De Aprendizaje son vídeos de corta duración, generalmente alrededor de diez minutos, para comunicar contenidos docentes mediante un sistema de exposición de ponente y presentación.

[193] Pueden consultarse los distintos servicios desde: http://tv.um.es/solicitudes

[194] Publicado el 19 de septiembre de 2012 en: http://tv.um.es/video?id=40171

[195] Publicado el 26 de junio de 2012 en: http://tv.um.es/video?id=37321

[196] Publicado el 28 de junio de 2012 en: http://tv.um.es/video?id=37991

[197] Publicado el 14 de diciembre de 2012 en: http://tv.um.es/video?id=44681

Figura 447. Fotograma de Renovación Pedagógica 'Freinet en Murcia II' (2012)

A finales de 2013 se solicita la realización de un documental que recoja extractos de estas obras para establecer una visión resumida de las experiencias descritas, ya que las cuatro obras de 2012 resulta un material idóneo para investigadores educativos y no tanto para un público general –hay que tener en cuenta que los cuatro documentales suman más de 7 horas de grabaciones–.

En el marco de la realización de esta tesis se plantea como experimentación a partir de las conclusiones del estudio la realización de una producción con animación documental; este proyecto era una oportunidad para llevar a cabo el proyecto a través de la memoria y experiencias de los maestros que participarían en el proyecto.

Con la aprobación de los coordinadores de la Unidad, se plantea una reunión con Pedro Luis Moreno y María José Martínez en representación del CEME. En ella se ofrece la oportunidad de colaboración y desarrollo de un tratamiento distinto del proyecto en el marco de la realización de esta tesis, lo que requería que el diseño y dirección del proyecto recayera en mi persona, a cambio de la elaboración de un proyecto distinto y unos recursos de animación que de otro modo supondrían una previsión económica para su realización. Se acepta la propuesta con el compromiso de un proceso transparente en cuanto a preproducción y producción, es decir, se podría llevar a cabo un seguimiento constante en las etapas de diseño del proyecto y se les tendría en cuenta para tomar las decisiones de producción.

De este modo, y mediante unas reuniones informativas se establece el *tema*, la renovación pedagógica a través de la metodología de Celestin Freinet, y la *premisa*; la metodología de C.

Freinet que fue llevada mediante varias experiencias educativas en Murcian, tiene total vigencia hoy en día.

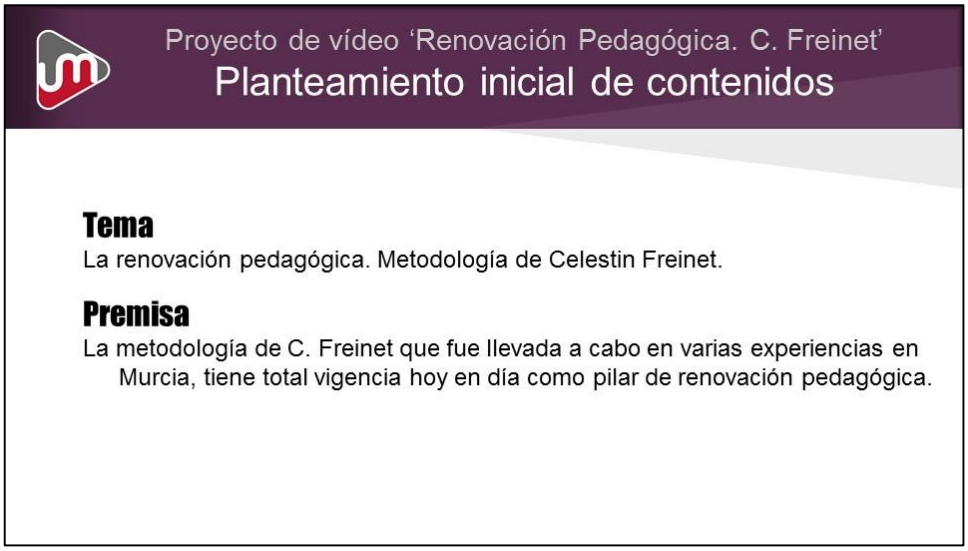


Figura 448. Diapositiva de la propuesta de tema y premisa para el proyecto (Febrero 2014)

Figura 449. Diapositiva de la propuesta de público objetivo (Febrero 2014)

También se definen el *brieffin* y la estructura narrativa del video, previa a la realización de las entrevistas, como estrategia de construcción de un marco de ficción para dinamizar el ritmo

narrativo. También se deciden los ejes temáticos que contendrá el proyecto aunque el orden final de éstos quedaría supeditado al montaje de las escenas con vistas a obtener los mejores resultados.

Figura 450. Diapositiva de la propuesta narrativa (Febrero 2014)

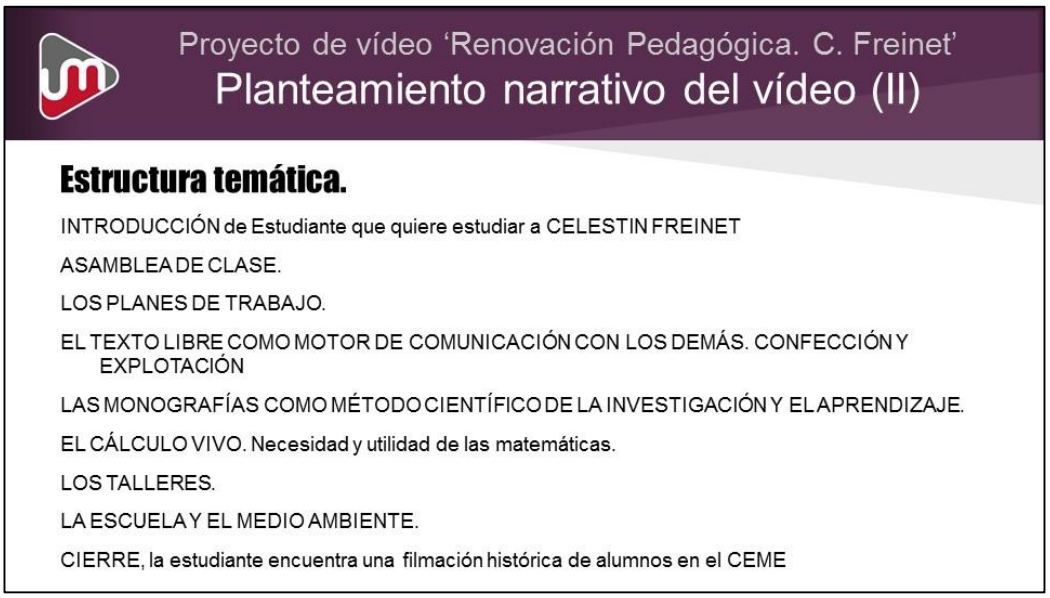


Figura 451. Diapositiva de la estructura temática y de contenidos (Febrero 2014)

Una vez elaborado un guión mínimo base para lanzar las preguntas guía de la alumna, se establece un calendario de grabación de los recursos y de entrevistas en mayo de 2014.

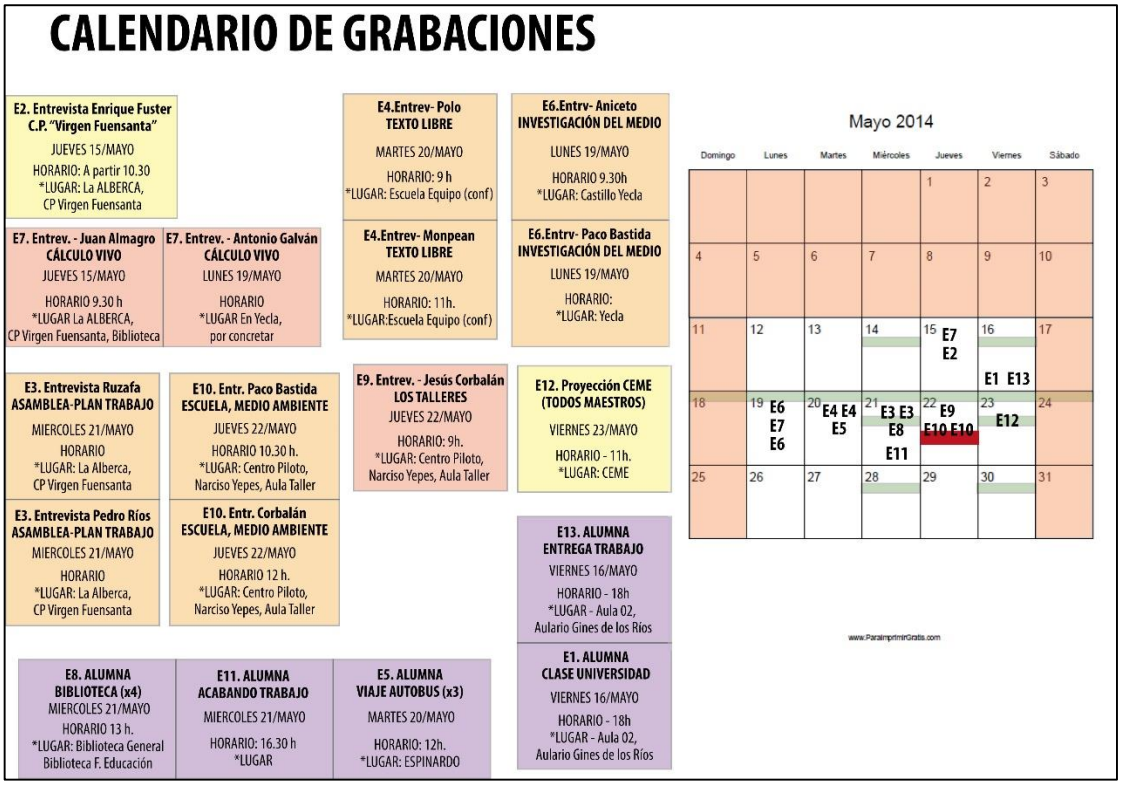


Figura 452. Calendario de grabaciones distribuido al equipo de rodaje

Los rodajes se desarrollan bajo la premisa de una iluminación natural que refuerce la iluminación de los espacios consensuados para las entrevistas.

Las entrevistas se realizan además con una pequeña guía de las preguntas temáticas a realizar por parte de la alumna para garantizar recoger los contenidos deseados, pero con la premisa de libertad de desarrollo, pudiendo derivarse la entrevista hacia aspectos o recuerdos que surjan o que el entrevistado/a quieran aportar. De este modo se plantea un diálogo entre la alumna y el/la maestro/a muy similar al de maestro-aprendiz dentro de un ámbito de confianza y buen ambiente; normalmente mientras el equipo técnico se encarga de preparar la iluminación y el equipo de rodaje, había un diálogo inicial en el que se hablaban ideas y anécdotas sobre la entrevista que estaba a punto de realizarse.

Figura 453. Rodaje del 15 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 454. Rodaje del 19 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 455. Rodaje del 20 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 456. Rodaje de mañana, 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 457. Rodaje de tarde, 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 458. Rodaje del 22 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 459. Rodaje del 23 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 460. Rodaje del 26 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

La escena que supuso un desplazamiento más grande fue la del 19 de mayo, con un rodaje de entrevistas en Yecla. La escena más numerosa es la rodada la tarde del 21 de mayo, en la que se plantea el trabajo de investigación en un aula universitaria: Alba y Pedro Luis están acompañados por tres personas del equipo de rodaje y por 35 alumnos y alumnas del grupo 2 de la asignatura de Historia de la Pedagogía Social y Educación Social de primero del Grado en Educación Social.

A pesar de que el proyecto se graba en mayo de 2014 y se realiza un pase de visualización con el proyecto acabado a finales de julio de 2015 –con retoques finales y subtitulado en septiembre de 2015–, hay que tener en cuenta que las condiciones de trabajo de la Unidad no permiten una dedicación personal exclusiva al proyecto, debiendo de continuar manteniendo el servicio de grabaciones diarias y otros proyectos de más envergadura que hacen que la producción del proyecto se detenga.

En este sentido hay que destacar los parones que se llevan a cabo entre finales de mayo y junio, debiéndome hacer cargo del montaje y postproducción del cortometraje documental *Universidad de Murcia. Cien años de publicaciones (1915-2015)* que se publica en junio de 2014[198], que supuso una carga de trabajo personal de 137 horas.

El proyecto del video promocional para la presentación de la *Videoteca Institucional* supuso un nuevo parón en julio de 2014. El cortometraje se publica el 30 de julio de 2014[199] y cuenta con una carga personal de 102 horas.

Entre noviembre y enero se combinan la grabación, montaje y publicación de 6 cursos en línea (MOOCS), un video promocional adicional para el MOOC Educación y Museos y el apoyo a las grabaciones que dirige Isaac Rupérez con motivo de las entrevistas a personajes históricos de la biblioteca. Estos tres proyectos requieren una dedicación personal de 72, 61 y 55 horas respectivamente, hasta un total de 188 horas.

En marzo la grabación y montaje de la clase de 48 minutos que realiza el Dr. Fernando Santonja con la experiencia docente de uso de las *Google Glass*[200], supone una dedicación personal de 46 horas. Ese mismo mes con motivo del Centenario de la Facultad de Derecho de la Universidad

---

[198] *Universidad de Murcia. Cien años de publicaciones (1915-2015)* tiene una duración de 24 minutos y puede verse en: http://tv.um.es/video?id=59981

[199] *Videoteca Institucional* tiene una duración de casi 3 minutos y puede verse en: http://tv.um.es/video?id=61551

[200] El vídeo resultante, *Aprendizaje basado en casos clínicos por el Dr. Fernando Santonja* puede verse en: http://tv.um.es/video?id=69981&cod=a1

de Murcia que dirige Isaac Rupérez, se requiere un apoyo personal en postproducción de 78 horas. En total, en marzo hay una dedicación de 124 horas a otros proyectos diferentes al documental.

Teniendo en cuenta la jornada laboral de 8 horas diarias y un cálculo anual de 1736 horas, la dedicación a otros proyectos durante la producción del documental supone el 31.73% del trabajo personal (551 horas), y aunque no se ha hecho una estimación del tiempo dedicado a las grabaciones de diario, aproximadamente la dedicación al proyecto documental presente puede encontrarse en torno al 50-60% de la dedicación anual en jornada laboral.

10.2 La memoria en la construcción del relato

El núcleo del proyecto se plantea con las entrevistas a los maestros desde un principio, de este modo sus testimonios y vivencias construyen la Voz del documental a través de una representación de primer grado.

La incorporación de una ficcionalización supone un riesgo, pero la incorporación de una alumna como eje narrativo planteaba más ventajas que inconvenientes, sumando además, una reflexión sobre el formato documental. A pesar de que con el protagonismo de la alumna, el discurso del proyecto puede percibirse como simulacro, como una investigación fingida en apariencia, el rol de la alumna plantea más ventajas que se han intentado aprovechar.

La inclusión de un agente de interacción al que se puede dirigir, se plantea como ventaja por la capacidad que da de reconducir el discurso o la entrevista a partir de las directrices que expreses. Hay que apuntar además, que aunque pueda parecer que hay una construcción de ficción en torno a los testimonios se trata de planificar y provocar acontecimientos a documentar o filmar. En este sentido la alumna, Alba, desarrolla un papel muy destacado en un campo que no le es ajeno; en el momento del rodaje se encuentra finalizando un Máster en Educación y Museos por lo que tiene nociones del tema y puede interactuar con los entrevistados a través de diálogos auténticos y razonamientos desde la perspectiva del alumnado que descubre la pedagogía de Freinet.

En este sentido hay que citar el precedente de *Los Rubios* de Albertina Carri (2003), en el que aparece la propia autora como protagonista de la búsqueda de sus padres además de su alter ego; la actriz Analia Couceyro interpreta a Carri y su búsqueda, generando una reflexión sobre el medio y la autenticidad del discurso.

A través de la referencia en nuestro proyecto se aúna el rol de Alba como alumna y las líneas de guión que se le plantean desde mi propia investigación para construir un relato a través del desconocimiento y la búsqueda de las ideas clave. De este modo Alba aúna dos búsquedas, la propia, y la inducida a través del guión, que es real, es la aproximación al tema que desde la ignorancia se hace mediante una estructura básica.

Resulta muy interesante el papel que Alba desempeñaría en el proyecto para comprobar si su rol complementa los relatos para reforzar la premisa –y que resulte interesante la metodología a

alguien que está estudiando educación por su traslación y aplicación actual– o por el contrario, si su rol restaría verosimilitud al proyecto.

Figura 461. Fotografía de Alba preparándose para el rodaje del 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes.

Incorporar a Alba añade una voz adicional que por su asimilación en el desarrollo de los testimonios, se erige como una fuente de vivencias provocadas. Esto supone dos ventajas. En primer lugar, a través de Alba podía citarse a Freinet sin tener que añadir un narrador o una voz ajena al desarrollo del proyecto. En segundo lugar, su implicación en la investigación cobra protagonismo en las secuencias de realización del trabajo monográfico, pudiendo realizarse sin más guión que los apuntes que ella misma va realizando durante las entrevistas. En estas secuencias Alba realiza una redacción sobre su experiencia a partir de los recuerdos y los apuntes que va realizando en su cuaderno, presente durante el desarrollo de todo el documental.

A nivel cinematográfico se podría hacer una distinción del planteamiento de las escenas en función de su naturaleza; escenas diseñadas y entrevistas. En las entrevistas la elección de plano y el refuerzo de iluminación dependen de cada lugar y sus características naturales, pero en las escenas en las que se realizaban acciones bajo guión, se diseñaban en texto e imagen del mismo modo que se diseña la ficción.

De este modo puede valorarse una gran diferencia entre unas escenas y otras, a pesar de que en ambos casos se desarrollan roles reales; Alba como alumna, Pedro Luis como docente universitario o Enrique como profesor, además de los maestros que hablan de sus experiencias desde una revisión retrospectiva. En este sentido puede verse la diferencia entre las páginas del guión inicial entre una escena guionizada (figura 464) y la guía para una de las entrevistas (figura 465).

"Renovación Pedagógica - C. Freinet"

LA RENOVACIÓN PEDAGÓGICA EN LA REGIÓN DE MURCIA DURANTE LOS AÑOS 70-90.

Desarrollo narrativo secuenciado en escenas.

E1. Clase en la Universidad, Facultad de Educación UMU. *Interior.*

Aula en la Facultad de Educación con muchos alumnos. El DOCENTE está resumiendo la sesión para acabar las clases.

DOCENTE

En resumen, los trabajos de investigación tienen que tratar sobre la pedagogía-didáctica de Celestin Freinet, en particular sobre sus técnicas.

DOCENTE señala en la pizarra "Celestin Freinet"; debajo puede leerse "*maestro francés 1896-1966*".

DOCENTE

Quiero que prestéis atención a la relación de éstas con sus criterios ideológicos, políticos y sociales. Recordamos que Freinet se encuentra dentro de la Escuela Moderna, movimiento que concibe a cada niño/a como centro del proceso educativo, un proceso centrado en el desarrollo personal y el tanteo experimental. Cada niño comparte éxitos y fracasos, muy importante, no se basa en recibir información y memorizar... dentro de dos semanas espero sus trabajos. Hasta el miércoles.

Los alumnos se levantan de sus asientos. DOCENTE está apagando equipo cuando se acerca ALUMNA.

ALUMNA

Quería preguntarle si es posible que centrara mi trabajo sobre un experiencia concreta de las técnicas Freinet en Murcia.

DOCENTE

Claro, no hay problema, pero intenta acotarlo un poco en el tiempo.

ALUMNA está parada junto a la mesa.

DOCENTE

¿Tienes alguna duda más? Ya sabes que en el Aula Virtual está el documento con las normas...

ALUMNA

Sí, lo sé. Es que no sé por dónde empezar.

DOCENTE

Bien, déjame pensar... hay un maestro, amigo mío, que sigue en un colegio y creo que siguen trabajando algunas técnicas. Te doy su correo.

ALUMNA camina hacia la puerta del aula escribiendo el correo en el smartphone.

Figura 462. Página de la Escena 1 del guión inicial del proyecto.

E6. - Monografías. Aniceto/Paco Bastida.

Desde un plano corto de la portada de la monografía, con paisaje dibujado, ALUMNA devuelve monografías a MAESTRO 3.

MAESTRO 3

**Te agradezco mucho que me las devuelvas.*

ALUMNA

Parecen tesoros.

MAESTRO 3

**Lo son. En cierta forma lo son... bueno, creo que has venido a que te hable de esto, ¿verdad?*

ALUMNA

Sí, estoy haciendo una investigación sobre las técnicas Freinet.

MAESTRO 3

**Pues lo creas o no la investigación del medio natural y social es la esencia de las monografías. Lo que Freinet llamaba tanteo experimental.*
**Habla de los fundamentos de la investigación (qué quiero saber, dónde puedo buscar, cómo puedo aprenderlo y para qué quiero aprenderlo)*
**Habla de los ámbitos de investigación y le habla de la pedagogía sensitiva.*

ALUMNA

Las monografías parecen muy teóricas para lo que pensaba que suponían las asambleas y el texto libre.

MAESTRO 3

**Habla de las actividades de entorno físico (salidas, recogida de datos, museo escolar, experimentos, las monografías) y de entorno social (la historia, rincón de prensa, debate sobre prensa, prensa y meteorología, fichero enciclopédico, planisferio de la prensa, friso de la historia y el archivo de documentos) a través de la puesta en común.*

ALUMNA

Todo tiene una aplicación experimental (dice leyendo sus notas), aunque ahora hay quien vende como un descubrimiento el sacar a los alumnos fuera de las aulas.

MAESTRO 3

**Era una práctica habitual entonces, aunque siempre tenías las referencias de un libro y un plan de estudios.*

ALUMNA

En todo este planteamiento echo en falta materias básicas, como matemáticas o geografía.

MAESTRO 3

**Entonces lo llamamos cálculo vivo, y se basaba en el desarrollo lógico-mental para aplicar matemáticas en la vida social y económica.*

En imagen aparecen varios trabajos (dibujos) relacionados con el cálculo vivo que dejan el final de la intervención de MAESTRO 3 en off.

Figura 463. Página de la Escena 6 del guión inicial del proyecto.

Hay que señalar también la previsión de planos y composiciones que se diseñan para las escenas guionizadas, desarrollando un story board detallado para los rodajes.

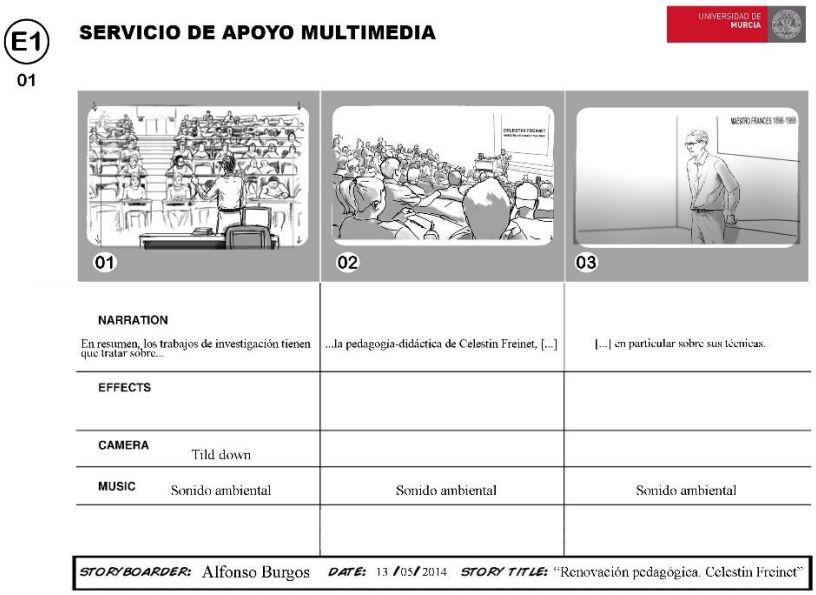


Figura 464. Página 1, Escena 1, story board.

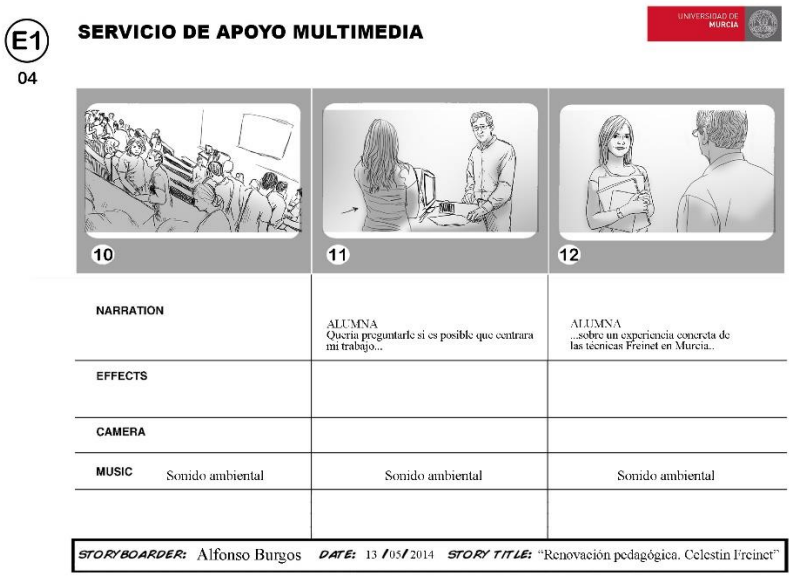


Figura 465. Página 4, Escena 1, story board.

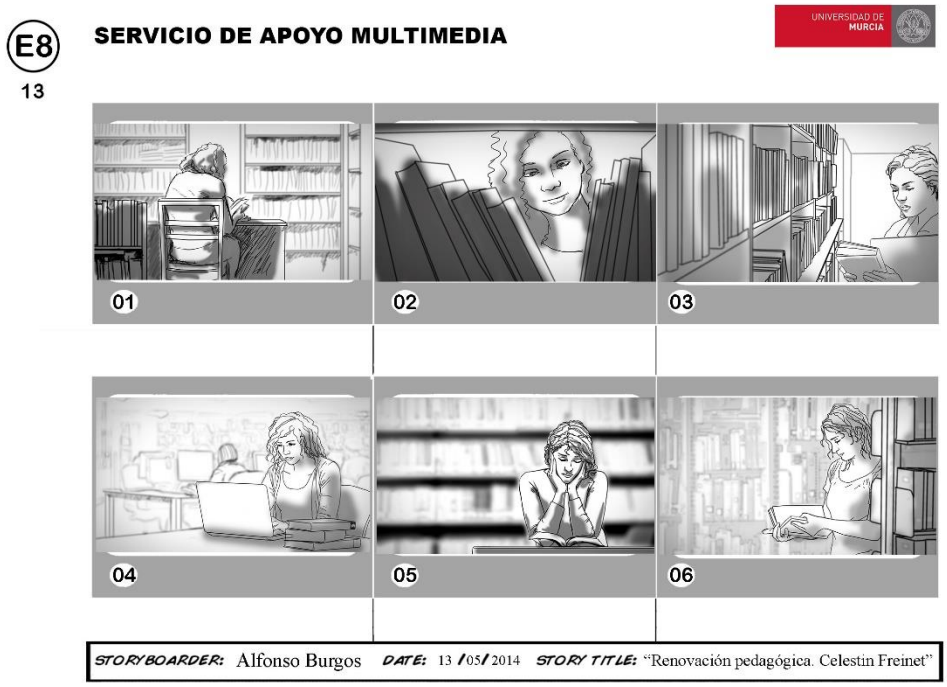


Figura 466. Página 13, Escena 8, story board.

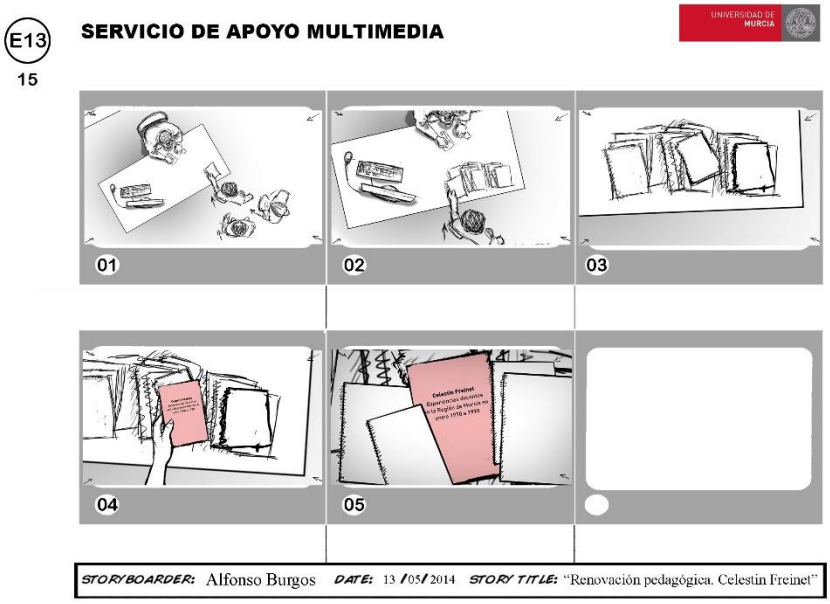


Figura 467. Página 15, Escena 13, story board.

La preparación y el diseño de escenas a través de guión y story board suponen una garantía de que ciertas partes atienden a unos objetivos, sin embargo, el material resultante de las entrevistas se planteaba como una incógnita.

Cada entrevista comenzaba con la valoración de los espacios disponibles en cada una de las localizaciones. Una decidido por un lado se prepara el equipo técnico mientras que por el otro, entrevistador y entrevistado/a comienzan a hablar sobre el tema. Desde una propuesta inicial de situación que se les propone, posteriormente hay que adaptarse mediante improvisación a lo que proponen los maestros en cuanto a lo que desean mostrar y contar.

En ese momento la materia prima del proyecto emerge principalmente a partir del relato oral, en una gran parte como testimonio, en otra, como diálogo –dos de las formas de composición de la Voz en Rabiger (2007)–, y en menos medida a través de fotografías y documentos que muestran a Alba y por extensión, a la cámara.

El planteamiento de las entrevistas mediante un entrevistador que aparece como tal, e incluso que desarrolla un papel narrativo y/o dramático en la animación documental se da en varias obras, aunque no en todas. Por un lado se han analizado obras que recogen entrevistas pero el entrevistador permanece oculto en todo momento, como en *Going Equiped* de Peter Lord, *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martín, *Never like the first time!* o *Tussilago* de Jonas Odell o *Camp 14 Total Zone Control* de Marc Wiese. Sin embargo las obras que en las que si hay un entrevistador, a veces protagonista incluso, la obra puede ganar dinamismo y proyección, por la implicación del relato fílmico en los hechos profílmicos principalmente. En estos casos pueden citar *War Story* de Peter Lord, *Los hijos del Ayllu* de Natalia Pérez y Mario Torrecillas, o las grandes premiadas del género, *Ryan* de Chris Landreth y *Waltz with Bashir*, de Ari Folman, en los que coincide el protagonismo de los entrevistadores como ejes de las obras, que conjuntamente diseñan y realizan las obras como cineastas.

De esta forma es asumible utilizar el guión como proyección del proceso de aprendizaje personal, que además se complementará con la representación subjetiva de los testimonios y de la concepción visual del conjunto como ocurre, salvando las distancias, entre el proyecto que culmina la presente tesis y obras como *Ryan* o *Drawn from Memory*.

Una vez finalizado el rodaje y tras volcar y organizar las grabaciones, comienza el verdadero proceso de diseño y construcción del proyecto a través de la estructuración de la Voz. Para ello, es necesario desglosar todos los contenidos citados durante las entrevistas para valorar

qué pasajes se descartan y cuáles se incluyen, por lo que se hace imprescindible la transcripción de las grabaciones.

Tras el montaje íntegro de las entrevistas con la sincronización de las cámaras, la transcripción resultados refleja los siguientes resultados:

María Jesús (E3), duración de vídeo 30’34’’; 11 páginas, 4671 palabras.

Pedro Antonio Ríos (E3), montaje de 25’02’’; 9 páginas, 3632 palabras.

Juan Mompean (E4), montaje de 35’12’’; 7 páginas, 3105 palabras.

Benigno Polo (E4), montaje de 27’44’’; 8 páginas, 3485 palabras.

Aniceto López (E6), montaje de 20’08’’; 7 páginas, 2499 palabras.

Paco Bastida (E6), montaje de 25’36’’; 8 páginas, 3557 palabras.

Juan Almagro (E7), montaje de 34’07’’; 6 páginas, 2762 palabras.

Antono Galvañ (E7), montaje de 32’36’’; 7 páginas, 3171 palabras.

Jesús Corbalán (E9), montaje de 24’35’’; 7 páginas, 3197 palabras.

Paco Bastida (E10), montaje de 30’00’’; 9 páginas, 4093 palabras.

E6	ENTREVISTA ANICETO
09"-11"	*ALBA* "Parecen tesoros"
12"-25"	Sin duda lo son, pero no solamente para mí, sino para muchos maestros y profesores, pero bueno, yo pienso que es que… lo que quieres es que hablemos de ellos
26"-29"	*ALBA* "Si claro, estoy haciendo una investigación sobre las técnicas Freinet"
30"-1'02"	Bueno… hum… la investigación ha sido un elemento fundamental en la pedagogía de Freinet.. Freinet parte de la forma como el procedimiento, cómo vamos yendo a la información, cómo vamos aprendiendo a vivir, cómo vamos aprendiendo a proyectar y… él trata de aplicarlo a la escuela como un método natural de aprendizaje
1'03"-1'30"	Aprendizaje para la lectoescritura, las matemáticas, y también el conocimiento del medio social y natural.. ha sido un procedimiento que le ha valido al ser humano el progreso a lo largo de la historia y… Freinet lo adapta perfectamente para que los conocimientos que podamos transmitir, que los chavales puedan adquirir, sean mucho más sólidos
1'31"-1'38"	*ALBA* "Al no conocer el medio de la investigación, no sé cómo aplicar el tanteo experimental"
1'39"-2'23"	Bueno, hum… el tanteo experimental es la técnica.. es el… la forma cómo los niños aprenden desde el principio… ellos los primeros conocimientos que adquieren es a través de los sentidos y.. con su inteligencia pues los elabora, los manipula y con el fin de llegar a incorporarlos a sí mismos… eh… es un proceso que Freinet llama pedagogía sensitiva y es un proceso de… eh.. acierto o error, por eso se llama tanteo experimental.. hum..
2'24"-2'51"	La forma de hacerlo, se puede acceder, cómo se puede llevar a la práctica, pues fundamentalmente por lo menos, tal y como los profesores, los maestros que hemos llevado esto a la práctica, siempre partimos de un plan de trabajo, el plan

Figura 468. Detalle de la transcripción de la entrevista con Aniceto López.

Sobre la transcripción se realiza una primera selección de párrafos, marcando en gris el texto descartado, subrayado verde para el texto seleccionado, y queda en el formato inicial de color negro sobre fondo blanco para los párrafos que pueden ser interesantes, pero que no se incluyen en un primer momento. Hay que destacar que al tener una división por párrafos que intentan agrupar los temas y declaraciones con referencias temporales, cualquier inclusión o exclusión resulta sencilla de hacer a través de este sistema.

E3	ENTREVISTA PEDRO RIOS
14 " - 24"	*ALBA* "Quería preguntarle la función de colocar las mesas en forma de U y también para qué servía la asamblea"
25" - 1'19"	Bueno, la asamblea se hacía, según el horario que teníamos, los viernes a la tarde. Toda la tarde se dedicaba, eran dos horas, para las tareas que tenían que discutirse y aprobarse. La puesta, los zagales cogían las mesas, las ubicaban nada más entrar, colocaban hacia las dos paredes las mesas en U y enfrente las tres o cuatro mesas de los que iban a dirigir la, la asamblea. Había un presidente de la cooperativa, un presidente de la asamblea, un moderador, que es el que daba la palabra y un secretario. La parte de cooperativa, que era la parte de la gestión del material, que entonces no había material del estado, lo ponían los propios niños y el maestro, pues había una especie de tesorero administrador de las cuentas.
1'20" - 2'07"	Por tanto la función de la asamblea era: gestionar lo que pudiéramos llamar...decisiones que afectan a la organización de la clase. Comenzaba toda la asamblea por la lectura del yo critico, yo propongo, yo felicito y concluía con qué acordábamos, que decisión tomamos, es decir pues el secretario iba leyendo la crítica, los niños durante la semana cuando había alguna crítica que hacer, alguna propuesta, la escribían en el panel. La asamblea empezaba porque el moderador...daba la palabra a quien había presentado la crítica y luego a las personas interesadas en explicar por qué había sucedido eso o que había... y al final se tomaba una decisión y el secretario anotaba la decisión que se había tomado.
2'08" - 2'40"	Podían ser decisiones disciplinarias, es decir, aquel me ha...empujado, aquel no me dejo el material. Podían ser decisiones que afectan, vamos a organizar, a las propuestas, el yo propongo. Vamos a organizar una excursión, vamos a hacer un trabajo, vamos a visitar o vamos a pedir a un padre que venga, porque entonces había una participación de los padres dentro del, pues...a los talleres o a una conferencia, cuando se hacía una monografía o había que salir ha hacer una entrevista. Todo eso se decidía en la propia asamblea.
	Una segunda parte era rendir cuentas de lo que había sido la gestión de la

Figura 469. Selección de texto en transcripción de la entrevista con Pedro Antonio Ríos.

Con la selección de textos completada, se procede a montada un primer guión de las entrevistas para valorar el discurso que soportará el proyecto. Bajo el título *Montaje del discurso a partir de entrevistas* ya se alude al proyecto denominándolo *Documental Legado Freinet en Murcia* con fecha 11 de septiembre de 2014. Este montaje del discurso plantea un orden de temas a partir de la estructura narrativa original e incluye los párrafos con sus partes descartadas (señaladas en un rojo semitransparente), una valoración –en segundos– de la duración de cada párrafo, referencias temporales del inicio y fin del párrafo en el montaje original de cada entrevistas, y finalmente, el entrevistado/a que lo pronuncia. Hay que señalar que las intervenciones que realiza la alumna

aparecen destacadas en un color diferente, con tendencia a eliminar todas las que sean posible y dejar aquellas intervenciones imprescindibles para reorientar las intervenciones o enlazar las respuestas de distintos entrevistados.

			tradicional en la que se hacía un tallercito.. hum.. digamos a última hora de la mañana, en un espacio más o menos.. sin las condiciones apropiadas... los talleres de Freinet son parte fundamental de su metodología porque en ella, en esta metodología no existe la dicotomía entre trabajo intelectual y trabajo manual sino que es todo uno, un proceso en el que se desarrolla lo manual y lo intelectual, todo al mismo tiempo
Alba	3'13''-3'20''	**7''**	"¿Y cómo, cómo se relacionan los talleres que utilizabais antes con las prácticas que, tal y como concebimos ahora?"
Corbarán	3'21''-4'00''	**39''**	Pues, creo ,de alguna manera, haberlo, haberlo ya anunciado un poquito con lo que he dicho, porque, en Freinet va totalmente integrado. O sea, si el niño tiene necesidad de, de dibujar, no se le debe pedir que dibuje, o sea, Freinet era enemigo y un poco, según ese espíritu, nosotros también, los que seguimos la, intentamos al menos seguir esa estela que él dejó... Si al niño le apetece dibujar déjalo que dibuje, no le impongas que tenga que esperarse a la hora de dibujo.
Corbarán	4'01''-4'41''	**40''**	Y eso además diríamos que, él pone muchos ejemplos en su bibliografía, que ahí tenemos algunos de sus libros más emblemáticos, de, del niño que está aprendiendo a andar o a hablar. La madre no le dice al niño cuando está balbuceando: ¡Espérate que ahora no toca balbucear! Y cuando está dando los primeros pasitos, yo casualmente tengo una nieta que ayer me dijeron, ha dado sus primeros pasitos y nos pusimos tan contentos. No le dice la madre...¡que ahora no toca! No, no. Según el método natural tiene que ir integrada la práctica..... (CORTE POR RUIDOS)
Corbarán	6'08''-6'42''	**34''**	Pues que en las prácticas de nuestros estudios ordinarios como se sigue todavía.. diríamos, metodología tradicional no se ha llegado a algo que el propio Freinet decía, pero si es que yo no entiendo cómo algo tan simple no haya habido alguien que algo tan simple, lo haya descubierto antes que yo.. y se refería en concreto a la imprenta, algo.. después hablaremos de ello, algo que entusiasmó a los niños que generó toda una manera distinta de enseñar.. y respecto a los talleres ocurre lo mismo
Corbarán	6'43''-7'01''	**18''**	es cierto que existe una presión social que se está pidiendo inmediatamente unos resultados, que a los niños se les mete la prisa por aprender, o sea, estamos haciendo niños ansiosos.. y no respetamos los procesos naturales..
Corbarán	7'03''-7'09''	**6''**	y por supuesto con Freinet eran los procesos naturales de aprendizaje los que imperaban [...]
Alba	7'11''-7'15''	**4''**	"En ese sentido, ¿qué valor tienen entonces los talleres para el alumno?"
Corbarán	7'17''-8'08''	**51''**	Pues es que el alumno se siente en el taller como pez en el agua, es su.. es su medio, es su medio de expresión. Ellos necesitan expresarse, ellos necesitan triunfar, y el taller les da la

Figura 470. Detalle del Montaje del discurso a partir de entrevistas.

En el anexo de esta tesis se presenta la versión final del guión. En el documento se recogen los contenidos finales del proyecto en formato de guión narrativo, texto a partir de la cual se desarrolló el subtitulado –en castellano e inglés– y que se genera en el montaje final del proyecto, con criterios de selección que dependen de la interacción y orden de secuencias, proceso al que se alude con la expresión 'se cierra en mesa de montaje'.

Una vez la Voz del documental está definida, el proyecto pasa a la fase de postproducción de contenidos, para lo cual había que valorar exhaustivamente los contenidos temáticos y anécdotas del discurso, para compararlos con los materiales de archivos que se nos habían proporcionado los maestros entrevistados. Hay que señalar que no todos nos proporcionan fotos o documentos, por lo que había que hacer una valoración para conocer qué partes estaban cubiertas y cuáles no.

Para tal fin se elabora un poster de información para comunicación interna del equipo de producción. En él se define la distribución de los recursos para la postproducción según la estructura del documental *Legado de Freinet en Murcia.* Las escenas se diferencian entre las dramatizadas, cuyo montaje se hará a partir del guión y story board, las entrevistas en colegios, con una postproducción mínima de luz y color, las entrevistas en exteriores, que requerirán una postproducción mayor para igualar luz y color de ambas cámaras y finalmente el montaje de la proyección de materiales de archivo en el CEME, que se adelantará muy brevemente en los créditos iniciales.

En cuanto a los materiales se valoran los recursos de *imagen estática* disponibles –fotografías, documentos, dibujos– en color lavanda, los contenidos de recursos grabados en imagen real por nuestro equipo en color rojo –y cuyos temas están definidos en el recuadro de color marrón–, mientras que las filmaciones de archivo que proporcionan los maestros se dividen en tres gradaciones de color; azul claro para las grabaciones de Aniceto López, azul medio para las grabaciones de Pedro Antonio Ríos y azul marino para las de Benigno Polo. Por último, en color verde se hace una estimación inicial de las escenas atractivas por su narración para producirse mediante animación.

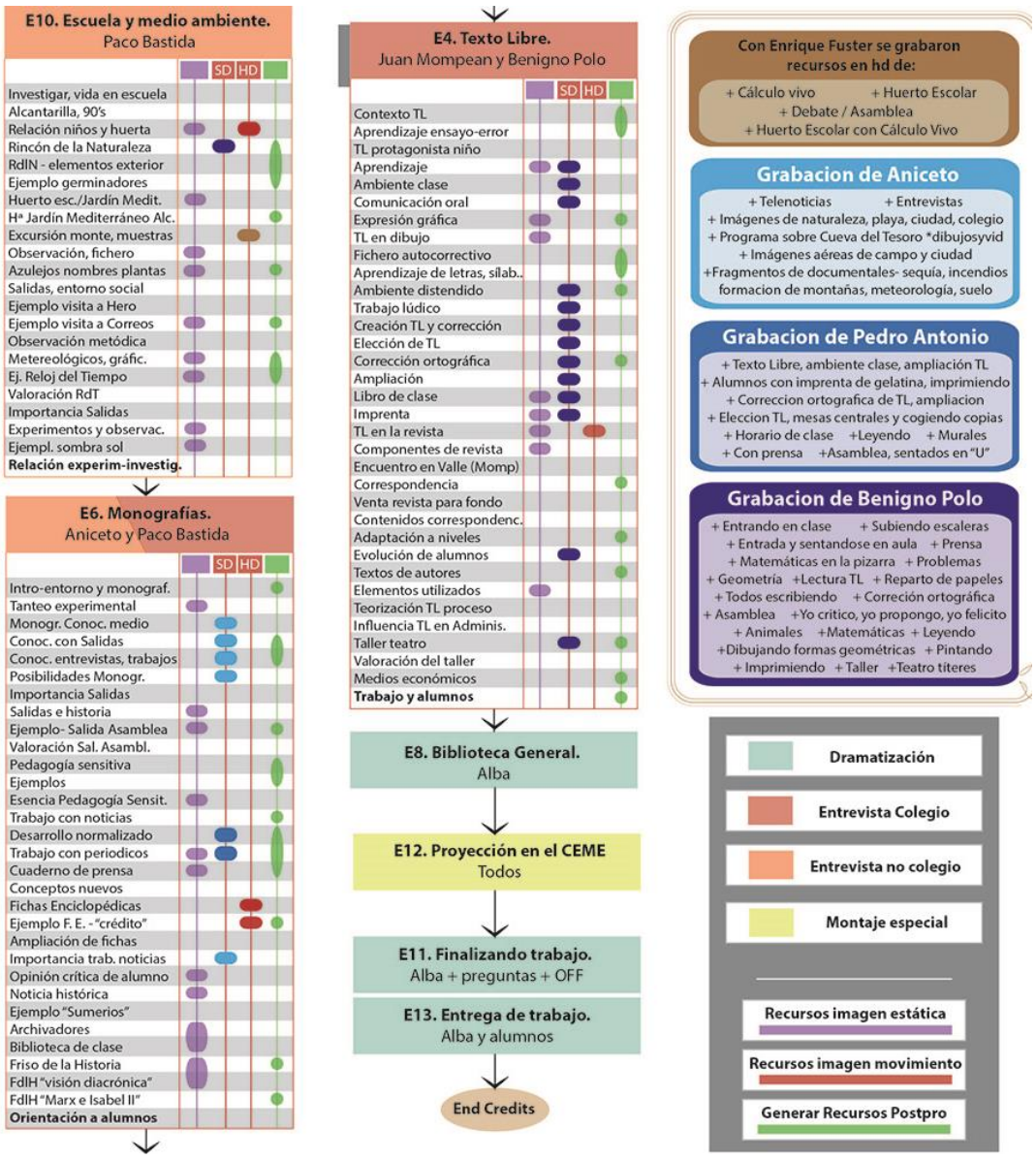


Figura 471. Detalle del poster sobre la distribución de recursos.

Tras la valoración del proyecto en septiembre de 2014 tomamos la decisión de hacer un documental híbrido de imagen real y animación, pues los compromisos laborales y los plazos de producción condicionan que todo el film fuera realizado a través de animación, idea originaria del proyecto. Este hecho no supone que el proyecto resultante no pueda considerarse como obra de animación documental, puesto que se habían analizado films de animación documental que contenían imagen real, y por lo tanto, eran films híbridos. Construcción que se daba especialmente

en largometrajes, en una proporción del 60% de las obras analizadas. El proyecto continúa estando en los parámetros de los resultados de la investigación.

La siguiente decisión era diseñar la animación del film. La dificultad reside en diseñar un esfuerzo de postproducción que se reparta en la obra, planteándose como estilo, para que la propuesta visual esté unificada en la Imagen fílmica.

De este modo se plantea el uso de animación documental para las anécdotas, recuerdos y métodos educativos utilizados, con el complemento de las generalidades de procedimientos. De este modo el uso de materiales de archivo se establece para la proyección final, que sigue la línea de obras que finalizan con el testimonio directo del tema a través documentos audiovisuales, como los casos de *Waltz with Bashir* o *Crulic Path to Beyond*, o en menor medida *Mouseholes* o *Backseat Bingo*.

Los documentos aparecerán con el film en imagen real como *cita* del trabajo realizado por los alumnos, mientras que cuando se plantean trabajos a través de su proceso, o de forma abstracta, se recurre a animación. En el sentido de *cita* de los trabajos de los protagonistas del film, su expresión gráfica, se encuentran obras como *A is for Autism, Ryan, Talking about Amy, McLaren's Negative, Proteus: a Nineteenth Century Vision* o *In the Realms of the Unreal*.

Por otra parte, el uso de fotografías queda restringida como apoyo a la ilustración y animación, quedando el uso de fotografía de documentos con posibilidades de incluirse como *cita*. El uso de imágenes reales como base para generar animación ya se plantea en otras obras de animación documental como el inicio de *The Moon and the Son*, o en obras como *Grasshopper, Never like the first time!, The Even More Fun Trip, Tussilago o Andersartig*, además de alguna escena de *Camouflage* o *Kiki de Montparnasse*.

La concepción del diseño de animación en este proyecto se fundamenta en el potencial que genera la imagen animada, a través de la representación, y su relación con la voz fílmica. El magnetismo que se puede conseguir con obras de animación documental es fundamental para conseguir la empatía del espectador con el atractivo estético, pero estamos convencidos de las posibilidades de proyección de la animación. Este tipo de animación traslada ideas y conceptos hacia el espectador sugiriendo y expresando, haciendo que cada espectador cierre mentalmente la plasmación de las metáforas animadas.

Sheila M. Sofian destaca la importancia de la imagen animada en el documental, ya que salta barreras de prejuicios y percepción con respecto a la imagen real, destacando que el público

empatiza más con las voces de una obra animada, y es que la representación artística permite construir el discurso visual de forma más atractiva:

"[…] they judge live action based on how the people look on screen to some degree; whereas they say they can empathize more with voices on an animated piece. So that's very powerful. As an artist, animation also gives me the ability to have visual metaphors and a range of tools that make it more compelling." (Sofian, 2015)

10.3 Animación documental en *La memoria de las manos*

La animación de *La memoria de las manos* se ha realizado en medios digitales a través del dibujo y coloreado en *Adobe Illustrator CS6,* el montaje y postproducción a través de *Adobe After Effects CS6* y *Adobe Premiere Pro CS6*, mientras que la animación de las escenas tridimensionales se modela, anima, ilumina y renderiza en *3D Studio Max.*

Por sus características podemos clasificar la animación generada en:

- *Rotoscopia digital por interacción*. Mediante rotoscopia se han tratado tres escenas diferenciadas; la representación animada de las referencias a Freinet por Jesús Corbalán, mediante el tratamiento de cortes de la película *L'école buissonnière* de Jean Paul Le Chanois (1949)[201] inspirada en la vida y pedagogía de Celestin Freinet.

  Las otras dos escenas rotoscopiadas son la madre que acompaña a un bebé mientras da sus primeros pasos, secuencia realizada a partir de las muestra de video del portal footage.framepool.com; mientras que la escena en la que los estudiantes ponen en práctica parte del cálculo vivo a través de las mediciones de clase, a partir de las grabaciones del equipo de rodaje del proyecto.

  La decisión de realizar estas tres escenas se basa en su peso en la duración del video, ya que se encuentran repartidas poco antes de la mitad del film y al final en las secuencias recopiladoras, además de que suponen un círculo simbólico; el descubrimiento y planteamientos de Freinet, la metáfora del método natural de aprendizaje (los primeros pasos) y su aplicación en el aprendizaje actual.

[201] Ficha técnica de *L'école buissonnière* de Le Chanois en: http://www.imdb.com/title/tt0040989/

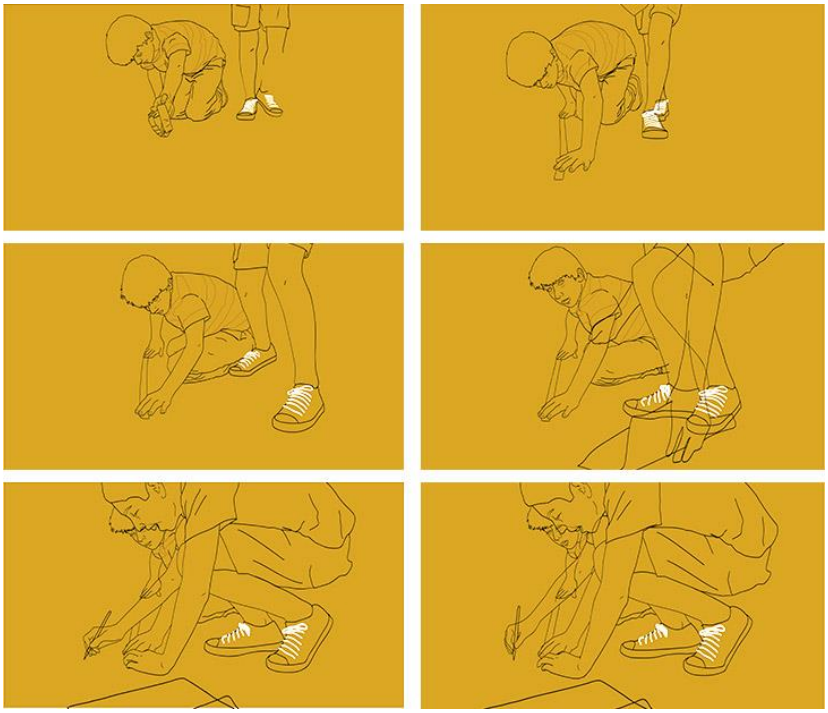


Figura 472. Fotogramas de la prueba de dibujo de la rotoscopia de alumnos.

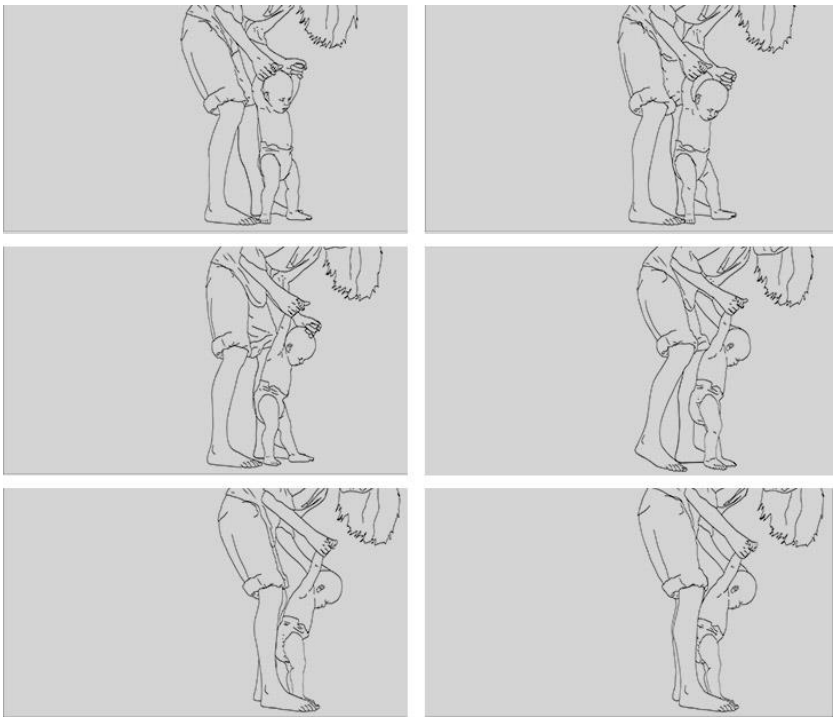


Figura 473. Fotogramas no seriados de la prueba de dibujo de la rotoscopia madre y bebé.

- *Animación CGI 3D.* Las escenas realizadas mediante esta técnica se plantean desde la ilustración de la aplicación de los métodos seguidos por los maestros en el aula, como espacio y escenario de la acción formativo. El trabajo específico fue desarrollado a partir de descripciones de los elementos que debían de estar en escena y de lo que se iba a ilustrar. Las escenas realizadas en esta técnica son; *distribución de mesas en 'U'*, *el rincón de la naturaleza*, *aproximación al mural yo propongo, yo critico, yo felicito*, y *el friso de la Historia*.

Figura 474. Fotogramas de la secuencia Distribución de mesas en 'U'.

La distribución de mesas en 'U' representa la acción de colocar las mesas y sillas para formar una nueva distribución en la que los alumnos pudieran verse entre sí, en una escenificación de un espacio más dado al diálogo.

De este modo se parte del espacio del aula modelada, para construir un vuelo de cámara descriptivo de la transformación del espacio del aula mediante el movimiento. En este caso no había

ningún tipo de referencia visual y la reconstrucción animada se plantea desde la interpretación del relato, lo que compondría una *imagen fílmica de tercer grado*.

Figura 475. Fotogramas de la secuencia Rincón de la naturaleza.

Rincón de la naturaleza es la representación de un espacio del aula dedicado a los seres vivos y la naturaleza, por lo que su imagen requería complementar el modelado del aula con nuevos elementos como jaulas de pájaros, de hámster, pecera, cajas y posters y fotografías sobre animales. En esta escena se realiza un vuelo de cámara por los distintos elementos y animales que se describen en la experiencia.

En este caso se parte de fotografías en las que se aprecian elementos similares a los representados en algunos casos, mientras que otras fotos ilustran los rincones de plantas o gallineros y grandes jaulas de pájaros que se han llegado a construir en la parte exterior del aula. En este caso se plantea la creación de *imagen fílmica de segundo grado*.

Figura 476. Diapositivas de Paco Bastida sobre el rincón de la naturaleza.

Figura 477. Fotogramas de la secuencia Aproximación al mural.

Aproximación al mural es una animación CGI que parte de los elementos de mesas y sillas modeladas en el aula, para incorporar la ilustración del poster de yo propongo, yo critico, yo felicito, y realizar un movimiento de cámara que decelera a medida que se acerca al mural. En este caso se parte se interpreta la representación a partir de las posibilidades de la narración, debido a que las fuentes de los materiales de archivo muestran ejemplos muy sencillos y de muy poca definición. En este caso por tanto, se plantea la representación a través de *imagen fílmica de tercer grado*.

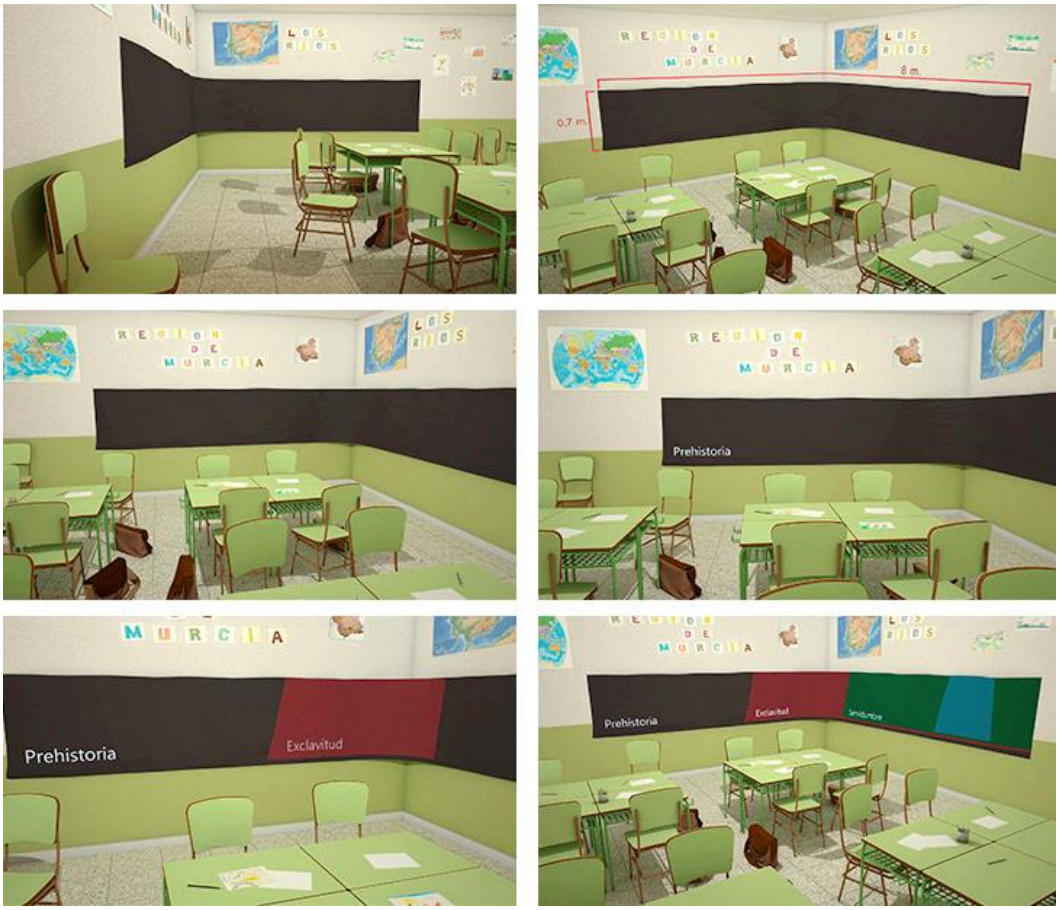


Figura 478. Fotogramas de la secuencia el friso de la Historia.

Figura 479. Diapositivas de Paco Bastida sobre el Friso de la Historia.

El friso de la Historia es una representación animada de la lona que servía para que los alumnos fueran colocando diferentes hechos históricos en la línea de tiempo que

representaba. La animación se compone a partir de uno de los rincones del aula al que se le incorpora una lona; el vuelo de cámara compone el recorrido visual que recoge la incorporación de las medidas de la lona y la incorporación de los colores de los cuatro tiempos que componían el friso.

- *Cut-out digital*. El cut-out digital es la técnica que compone una parte importante de la animación, y se basa en la animación del movimiento de las distintas piezas que componen la figura. Esta animación se complementa con efectos de color, de movimientos de cámara y desenfoque para enriquecer para las composiciones. Podemos distinguir tres funcionalidades distintas en la animación cut-out atendiendo a los elementos que se animan; *animación concentrada en pocos elementos*, *animación compleja* y *cut-out de soporte*.

Animación concentrada en pocos elementos. En este tipo de animación el dinamismo de la escena recae en la contemplación de la escena, con algún movimiento de las figuras protagonista y con el posible complemento del movimiento de cámara en profundidad.

Su uso se complementa con enfoque dinámico según la profundidad de los planos y la iluminación de escena.

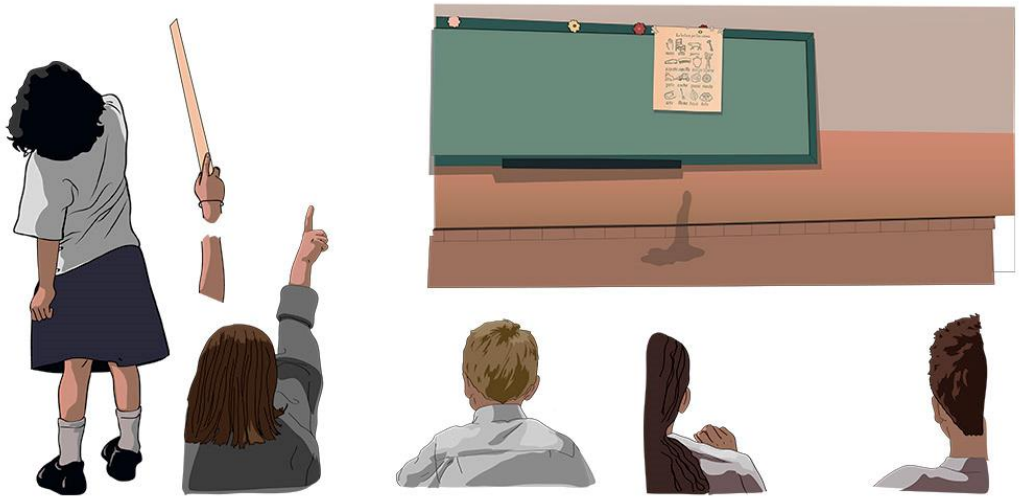


Figura 480. Elementos separados por capas de la escena E3 4A.

Figura 481. Fotogramas de la secuencia E3 4A.

Animación compleja. En este tipo de cut-out se realiza la animación de varios personajes para representar acciones en el espacio fílmico. Se complementa con movimientos de cámara e iluminación digital y requiere un mayor tiempo de animación por la dificultad de coordinar los tiempos de cada elemento para que funcionen como conjunto en la secuencia (fig. 486-491)

Figura 482. Diapositivas de referencia de Paco Bastida para E10 6A.

Figura 483. Fotogramas de la secuencia animada E10 6A.

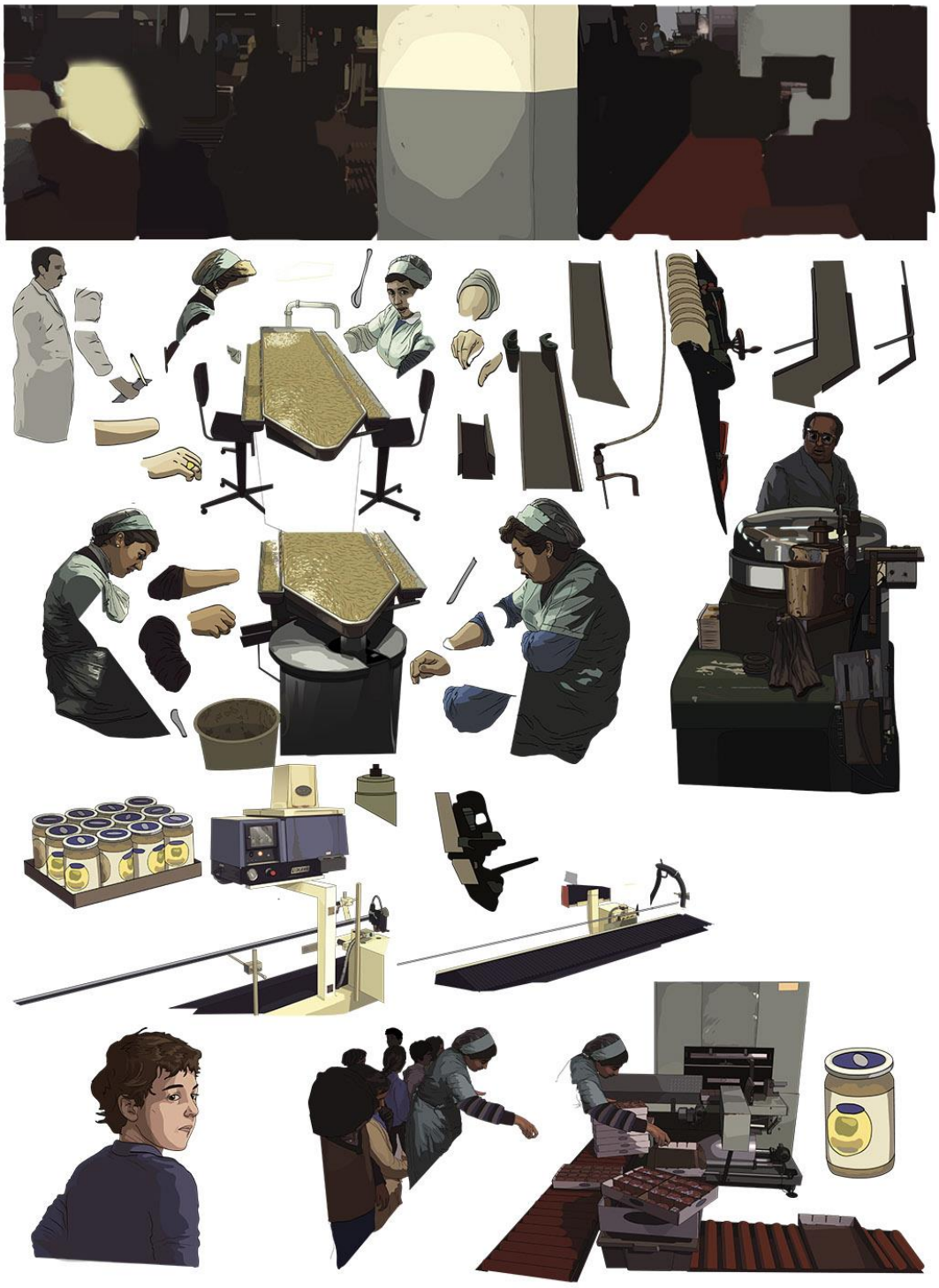


Figura 484. Elementos recortadas por capas para E10 6A.

Figura 485. Diapositivas de referencia de Paco Bastida para E6 13.

Figura 486. Elementos recortados por capas para E6 13.

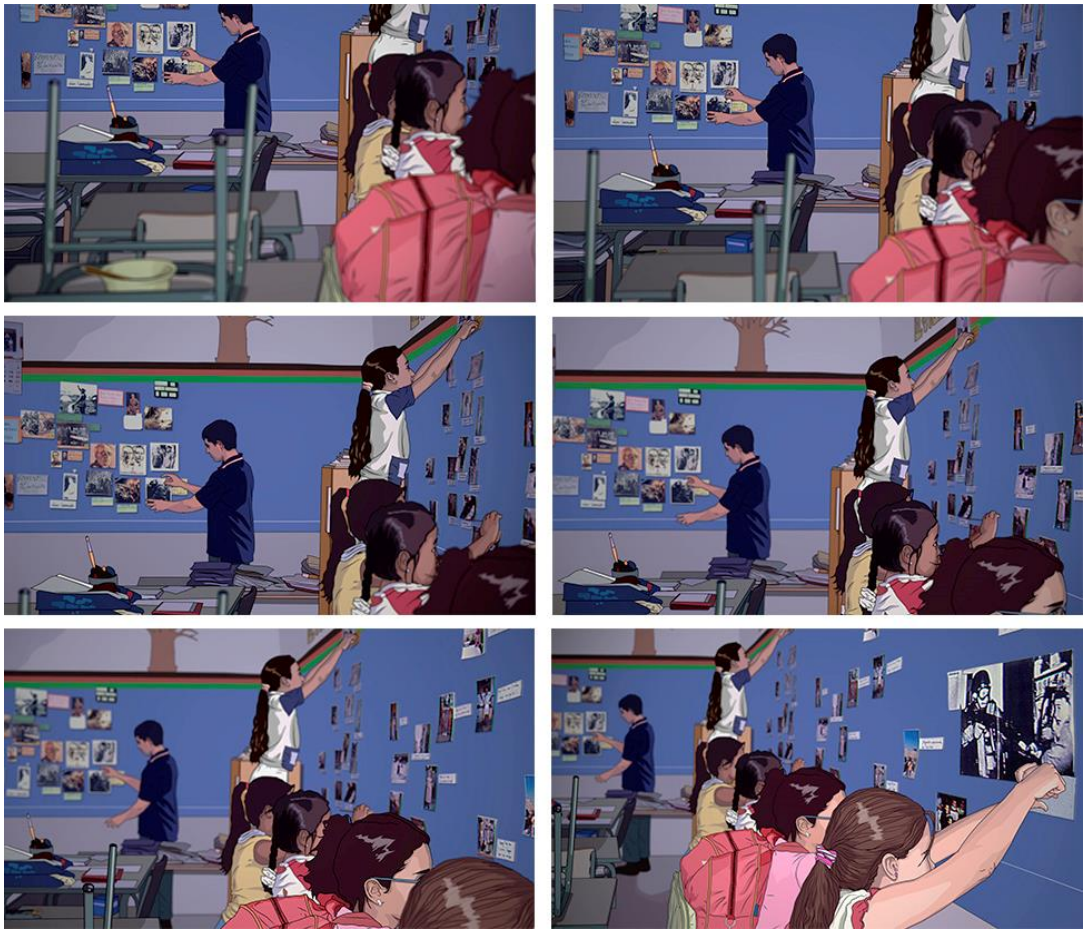


Figura 487. Fotogramas de la secuencia E6 13.

Cut-out de soporte. En estos casos la animación se realiza en CGI pero apoyada en la composición del plano mediante cut-out para lograr una mayor profundidad y recorrido del plano.

Se trata de una serie de referencias a la cámara multiplano desarrollada por Walt Disney para *Blancanieves y los siete enanitos*, en soporte digital, para enriquecer las secuencias que tienen poco o ningún movimiento.

Figura 488. Elementos separados por capas de la escena E3 4D.

Figura 489. Fotogramas de la secuencia E3 4D.

- *Motion Graphics*. En *La memoria de las manos* hay una presencia importante de una animación que se fundamenta en conceptualización de procesos o justificación de éstos. A nivel visual era posible dinamizar estos pasajes del relato de cada uno de los entrevistados materializando visualmente sus argumentaciones. La solución que encontramos fue desarrollar mediante textos, esquemas y dibujos en pizarra, las ideas clave del discurso que presentan.

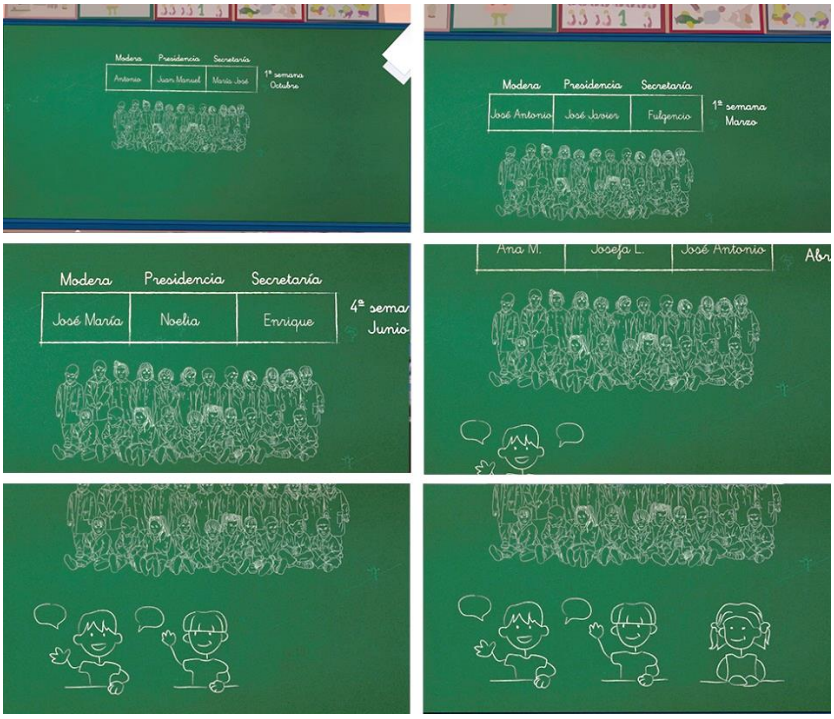


Figura 490. Fotogramas de la secuencia E3 4.

Figura 491. Fotogramas de la secuencia E4 8.

Figura 492. Fotogramas de la secuencia E9 5.

- CGI básico en ilustraciones o lo que conceptualmente podría denominarse CGI de contemplación, es decir, la animación digital soporta la presencia de una ilustración en pantalla incorporando pequeños ciclos o efectos visuales que dotan de elementos en movimientos a la escena, y que pueden incorporar movimientos de cámara o no.

Figura 493. Fotogramas de la secuencia E10 6.

Figura 494. Fotogramas de la secuencia E10 7A.

Figura 495. Fotogramas de la secuencia E10 7 B.

Figura 496. Fotogramas de la secuencia E7 28 C.

Figura 497. Fotogramas de la secuencia E7 28 A.

Debemos señalar que el uso de estas técnicas de animación se encuentra presente en las obras de animación documental analizadas:

Rotoscopia en *Camouflage* de Jonathan Hodgson, *Grasshopper* de Bob Sabiston, *McLaren's Negative* de Marie Joseé Saint Pierre, *Never Like The First Time!* de Jonas Odell (xerografía), *The Even More Fun Trip* de Bob Sabiston, *Tussilago* de Jonas Odell, *Sapporo Project* de Marie Joseé Saint Pierre, *Andersartig* de Dennis Stein-Schomburg, *Kiki of Montparnasse* de Amelie Harrault, *Jutra* de Marie Joseé Saint Pierre, *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martin y *Cuarenta Balas: el caso Fisher-Bufano* de E. Gut y D. Cardozo.

Animación CGI 3D en *Ryan* de Chris Landreth, *Hayabusha: Back to the Earth* de Hiromitsu Kosaka, *Chicago 10* de Brett Morgen y *Pequeñas voces* de O. Andrade y J. E. Carillo.

Cut-out digital en *Mouseholes* de Helen Hill, *Backseat Bingo* de Liz Blazer, *Ryan* de Chris Landreth, *Suckerfish* de Lisa Jackson, *Never Like The First Time* de Jonas Odell, *Los Hijos del Ayllu* de Natalia Pérez y Mario Torrecillas, *Kiki of Montparnasse* de Amelie Harrault, *The Kid Stays in the Picture* de Nanette Burstein y Brett Morgen, *In the Realms of the Unreal* de Jessica Yu, *María y yo* de Félix Fernández de Castro, *El informe Toledo* de Albino Álvarez, *Pequeñas Voces* de O. Andrade y J. E. Carillo, *The Green Wave* de Ali Samadi Ahadi, *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martin, *Crulic: The Path to Beyond* de Anca Damian, *Grandma Lo-Fi* de I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir, *Cutie and the Boxer* de Zachary Heinzerling, *Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano* de E. Gut y D. Cardozo.

Motion Graphics son muy poco frecuentes en la animación documental por ser un elemento mediante el cual pueden representarse elementos abstractos como apoyo gráfico en el documental clásico. A pesar de ello, se pueden encontrar ejemplos de un uso visual en los gráficos en movimiento en las reflexiones de *Talking about Amy* de Yorico Murakami, en la descripción de los viajes en *Tussilago* de Jonas Odell, en la descripción del funcionamiento de la comunidad en *Los hijos del Ayllu* de Natalia Pérez y Mario Torrecillas, en algunos ejemplos de *María y yo* de Félix Fernández de Castro, en la presentación de los enseres en *Crulic The Path to Beyond* de Anca Damian o en las referencias geográficas del plan de huida de España en *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martin.

CGI básico en ilustraciones para presentar instantáneas de la memoria a través de secuencias con muy poco movimiento o sin él, pero con movimientos de cámara o desenfoque, está presente en *The Kid Stays in the Picture* de Nanette Burstein y Brett Morgen, *Proteus: A Nineteenth Century Vision* de David Lebrun, *In the Realms of the Unreal* de Jessica Yu, *María y yo* de Félix Fernández de Castro, *The Green Wave* de Ali Samadi Ahadi, *30 años de oscuridad* de Manuel H. Martin, *Crulic The Path to Beyond* de Anca Damian, *Camp 14 Total Zone Control* de Marc Wiese.

El tratamiento de este uso de la animación CGI con traslación al movimiento de cámara para la contemplación de imágenes estáticas se encuentra presente en la filmación real de los dioramas creados para *The Missing Picture* de Rithy Panh.

Para la organización y realización de la animación en *La Memoria de las Manos* se realizaron una tabla informativa que permitieron tener el control de la producción y la aplicación de los materiales en las escenas.

Este documento con el título *Recursos para documental Freinet* se creó en enero de 2015 cuando finalmente se incorporan a la postproducción del proyecto los apoyos de Rain Studios a través de varios alumnos de Bellas Artes que se encargarán principalmente de apoyar la producción de rotoscopia de los pasajes de la película *L'école buissonnière* de Jean Paul Le Chanois.

El documento define la técnica, la duración de la animación, una breve descripción, y en qué momento se localiza en la duración de cada escena desde que ésta comienza.

4	Cut-out pizarra	28" Aprendizaje con asamblea	-> 5'51"	
5	Cut-out Mural	36" Mural con escenas citadas	-> 6'51"	
E9 - Talleres				
1	Rotoscopia de Freinet	37" del documental Freinet	-> 27"	E9-2 (8 Esc)
2	Cut-out	20", método natural; bebé balduceando	-> 1'31"	E9-B (4 Esc)
3	Rotoscopia de Freinet + Cutout	1'10" del documental Freinet	-> 4'29"	E9-3 (7 Esc)
4	Cut-out	24" Geometría en edificios	-> 7'29"	
5	Cut-out pizarra	35" Pizarra con conclusión figura profesor	-> 8'34"	
E10 - Medio				
1	3D ¿+ilustraciones?	30" Rincón de la naturaleza, animales	-> 33"	
2	Cut-out time lapse	20" Germinadores	-> 1'41"	
3	Cut-out	20" Alumnos en jardín, tipos de plantas	-> 2'25"	
4	Cut-out	21" Azulejos con nombre de árbol, y colocación	-> 3'41"	
5	Cut-out + fotografías	23" Fotografías de anédocta de correos	-> 4'37"	
6	Cut-out + fotografías	24" Fotografías de metereología	-> 5'42"	
7	Cut-out	30" Uso del reloj de metereología	-> 6'30"	
8	Cut-out	35" Gnomon	-> 8'52"	
E6 - Monografías				
1	Cut-out pizarra	22" Investigaciones en el medio, fotografías	-> 1'10"	
2	Cut-out pizarra	32" Infografía de cómo materializar investigaciones	-> 1'45"	
3	Cut-out	30" Asamblea Regional, fotos	-> 3'08"	
4	3D	13" PG del Friso de la Historia	-> 4'30"	
5	Infografía	14" Infografía de Ejes cronológicos	-> 4'43"	
6	Cut-out	18" Fotografías de Mapas conceptuales	-> 5'11"	
7	Cut-out	20" Asamblea y noticias en preescolar	-> 6'18"	
8	Cut-out + fotografía	19" Desplazamiento por la ficha "Sumerios"	-> 8'48"	
9	Cut-out	15" Archivo de noticias	-> 50'37"	
10	3D Friso 1	12" Friso en pared para plantear medidas	-> 10'57"	3D
11	3D Friso 2	6" Detalle friso, cada milímetro un año	-> 11'08"	Infografía fechas en 3D
12	3D Friso 3	18" Aparición en el friso de los colores	-> 11'12"	3D, colores y significado
13	Cut-out	16" Friso con fotografías, dibujos, frases	-> 11'45"	
14	Animación + fotografía	13" Detalle Cuevas Altamira con fecha	-> 12'01"	
15	Animación + fotografía	27" PG a detalle en paneo de Isabel II y Marx	-> 13'13"	
E4 - Texto Libre				
1	Cut-out	56" Comunicación de preescolares en clase	-> 2'05"	

Figura 498. Fragmento del documento 'Recursos para documental Freinet'.

La composición de animación en *La memoria de las manos*, sin sumar las escenas animadas que se recuperan en la recapitulación del final del documental, tiene la siguiente tasa de presencia en la obra:

La animación por *rotoscopia* tiene una presencia de 1'10'', un 5.2% de la animación del proyecto.

La animación *CGI 3D* tiene una duración de 1’45’’, un 7.8% de la animación total.

La animación *cut-out digital* tiene una duración de 3’25’’, un 15.40% de la animación del proyecto.

La animación basada en *motion graphics* tiene una duración de 11’35’’, un 52.21% de la animación del proyecto.

La animación CGI que se apoya ilustraciones con poco movimiento o estáticas, tiene una duración de 4’11’’, lo que supone un 18.85% de la animación del proyecto.

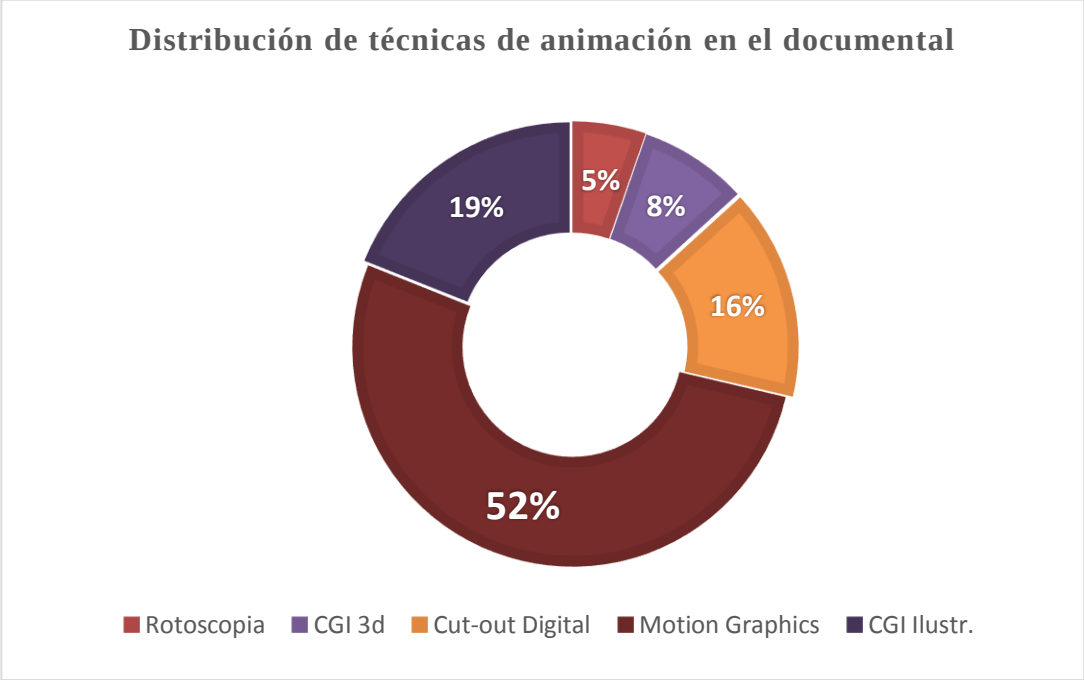


Figura 499. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en ‘La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia’.

Destaca la presencia de la animación por motion graphics en el documental, suponiendo más de la mitad de la animación presente en la obra. Hay que tener en cuenta que la animación del documental es realizada en una gran parte por el autor de esta tesis, recibiendo apoyos en; la *animación CGI 3d* que supone el 8% de la animación de la obra es realizado por José María Laborda, componente de la Unidad de Apoyo Multimedia; en la escena de rotoscopia de los alumnos en clase, Jorge González Carpintero realiza los apoyos de coloreado de una de las secuencias de escritura de los resultados de las mediciones, además del coloreado a partir de los diseño previos en las secuencias de la madre y el bebé dando pasos; los apoyos se complementan

con las escenas de rotoscopia basadas en *L'école buissonnière*, con el trabajo en dibujo de María Garres Sánchez, Cristina Tapia Ros, mientras que en color trabajan Jorge González Carpintero, Carmen Jiménez Abellán y Verónica Cámara Beviá. Debemos reconocer el trabajo de Alberto J. García y José María Laborda en la postproducción del plano de rotoscopia E9-2-2, con el dibujo y color por parte de Alberto J. y la animación en CGI 3d por parte de José María.

En total los apoyos recibidos para completar la rotoscopia (5%) suman 393.5 horas de colaboración con Rain Studios J.E., de entre las que destacan la dedicación de María Garres con 179 horas, Cristina Tapia con 95 horas y Jorge González con 68 horas.

La dedicación de Alberto J. García en la secuencia de rotoscopia en la que colabora se estima en unas 80 horas.

En total la dedicación personal en la creación del CGI 3d (8%) suma 274 horas, llevadas a cabo por José María Laborda.

Para finalizar la comparación resulta interesante destacar la dedicación de personal y trabajo para la animación por rotoscopia y CGI 3d que ha llevado el proyecto. De este modo a la dedicación personal propia es de aproximadamente 1050 horas para generar el 87% de la animación total –con la realización de una parte de la rotoscopia–, hay que sumar las 274 horas para generar el CGI (8%) y las 473,5 horas para terminar la rotoscopia (5%), lo que supone un complemento de 747,5 horas para generar el 13% de la animación, siempre en concepto de segundos de animación final.

10.4 Morfología y análisis técnico.

La memoria de las manos. *Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia* es un film híbrido de cine documental y cine de animación documental producido por la Universidad de Murcia en 2015. Su forma fílmica se compone de escenas dramatizadas, entrevistas documentales, material de archivo y animación documental (Ver fig. 502).

Las escenas dramatizadas componen el inicio de la obra con las imágenes de los créditos de inicio, el planteamiento de la investigación pedagógica, el arranque de la escena en el colegio entre Enrique y Alba, y las escenas de investigación en el propio trabajo de Alba. Las escenas de introducción –créditos de inicio, clase de Pedro Luis y colegio– tienen una duración de 469, mientras que las escenas de investigación suman 133 segundos. Por otra parte, la suma entre *la escena de proyección en el CEME* –escena no guionizada, sino provocada– y los planos del final del trabajo alcanzan los 989 segundos.

El *material de archiv*o utilizado en el film suma 434 segundos.

Las entrevistas en el documental tienen una presencia de 4028 segundos, repartidas en: asambleas y contrato de trabajo por Pedro Antonio Ríos y María Jesús Fernández con 557 segundos, cálculo vivo por Juan Almagro y Antonio Galvañ con 491 segundos, los talleres por Jesús Corbalán con 588 segundos, el estudio del medio por Paco Bastida con 611 segundos, las monografías por Aniceto López y Paco Bastida con 808 segundos y el texto libre por Juan Mompeán y Benigno Polo con 973 segundos (Ver fig. 503)

La animación documental tiene una presencia de 1331 segundos, repartidos entre animación por rotoscopia con 70 segundos, animación CGI 3d con 105 segundos, cut-out digital con 205 segundos, animación mediante motion graphics con 695 segundos y animación CGI de apoyo en ilustración con 251 segundos.

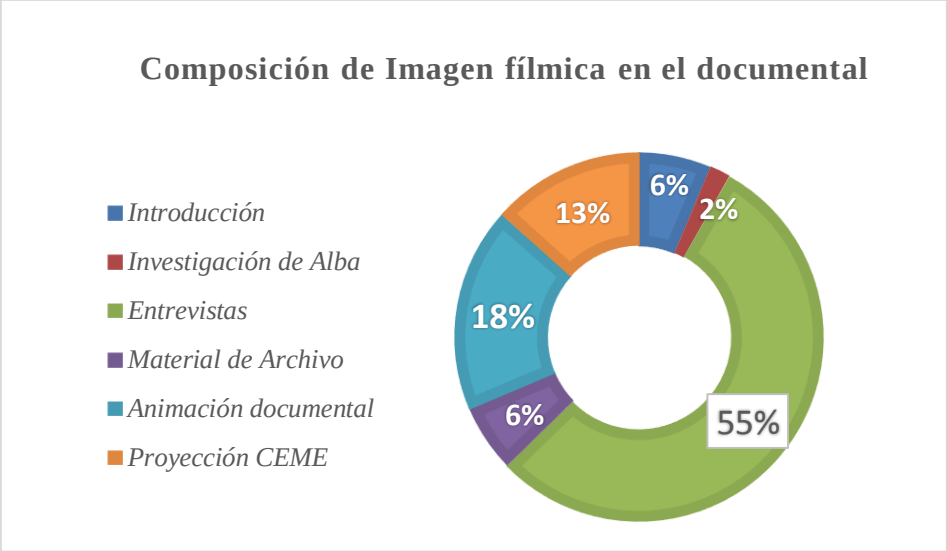


Figura 500. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.

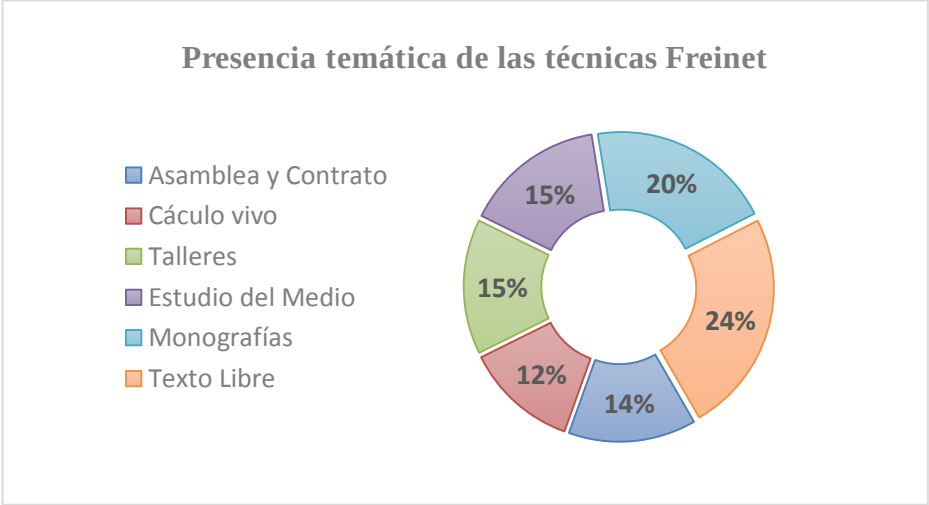


Figura 501. Gráfica con distribución temática de las técnicas Freinet en 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.

La animación documental tiene una presencia de un 18% de la imagen fílmica del documental, pero si tenemos en cuenta su proporcionalidad con respecto de las entrevistas, único contenido al que está asociado la animación documental, su proporción alcanzaría un 33.04% de las entrevistas, con 1331 segundos de animación por 4028 segundos de entrevistas: *1 de cada 3 segundos de entrevistas en el documental es de animación*.

10.4.1 Ficha técnica

THE MEMORY OF THE HANDS. Echoes of C. Freinet's pedagogic legacy in Murcia, Alfonso Burgos (2015)

Figura 502. Fotograma del largometraje 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.

Título Original: La Memoria De Las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia
Nacionalidad: España
Idioma: Español
Duración: 92 min.
Año: 2015
Estreno: -
Género: Documental / Animación
Dirección: Alfonso Burgos
Guión: Alfonso Burgos, Verónica Cámara Beviá (asistente en transcripción de entrevistas)
Productores: Antonio Nicolás Sánchez, Javier Tavira Moreno, María José Martínez Ruiz-Funes (productor asociado)
Dirección de Arte: Alfonso Burgos

Dirección de Animación: Alfonso Burgos

Dpto. Animación: Alfonso Burgos Risco, José María Laborda (CGI 3D), Adela Martínez Fernández-Delgado (digitalización de documentos y diapositivas); Alberto J. García García, María Garres Sánchez y Cristina Tapia Ros (dibujo de rotoscopia Freinet); Jorge González Carpintero, Carmen Jiménez Abellán y Verónica Cámara Beviá (color de rotoscopia Freinet).

Técnica/s: Animación CGI, Cut-out digital, CGI 3d y rotoscopia.

Dirección de fotografía: Isaac Rupérez Cano, Antonio Gómez Gálvez, Fernando Bernabé Casas, Erica López Muñoz, Verónica Cámara Beviá.

Música: José Alacid Beltrán (acreditado como *Pepe Alacid*), Claude Debussy (composición "La Fille aux cheveux de lin"), Maurice Ravel (composición "Pavane pour une Infante Defunte")

Montaje: Alfonso Burgos (montaje y postproducción), Isaac Rupérez Cano (colorimetría)

Sonido: Isaac Rupérez Cano y Javier Tavira Moreno (sonorización y postproducción de sonido)

Fotografía: Color (Aspect 1.77:1, HD digital)

Intérpretes: Pedro Luis Moreno Martínez (como él mismo), Alba García García (como alumna), Enrique Fuster Espinosa (como él mismo), Pedro Antonio Ríos Martínez (como él mismo), María Jesús Fernández Navarro (como ella misma), Juan Almagro Oruro (como él mismo), Antonio Galvañ Olivares (como él mismo), Jesús Martínez Corbalán (como él mismo), Francisco Bastida Martínez (como él mismo), Aniceto López Serrano (como él mismo), Juan Mompeán Pérez (como él mismo), Benigno Polo Costa (como él mismo), Alfonso Burgos Meseguer y Antonio López Martínez (alumnos en créditos de inicio).

Producción: Universidad de Murcia (Unidad de Apoyo Multimedia) en colaboración con el Centro de Estudios sobre Memoria Educativa (CEME) y la Intersindical de Enseñanza STERM

Premios: -

Tema: Experiencias docentes, pedagogía de Freinet.

Sinopsis: *La Memoria de las Manos* es un viaje a la memoria para recuperar las experiencias y principios pedagógicos del maestro francés Celestin Freinet en la Región de Murcia a través de sus protagonistas.

Tiempo Fílmico: *La memoria de las manos – Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia* es el relato desde la actualidad, de aquellos maestros que llevaron a cabo los principios y técnicas de Celestin Freinet en la Región de Murcia. De este modo, se establecen tres tiempos en el film: *la revisión desde un tiempo contemporáneo*, a través de la investigación de la alumna y el relato de los maestros; *las experiencias docentes de entre finales de los setenta y ochenta*, cuando

los maestros llevan a cabo sus experiencias pedagógicas; y anecdóticamente, la *representación de vivencias y motivación de Celestin Freinet* a través de la rotoscopia de algunas secuencias de la obra *L'école buissonnière* de Jean Paul Le Chanois (1949).

Figura 503. Fotogramas sobre los tres tiempos fílmicos componen el largometraje 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.

Espacio Fílmico: El espacio fílmico se construye a partir de la investigación de la pedagogía de Celestin Freinet formulada en la clase localizada en el *Aula 02 del Aulario Ginés de los Ríos* de la Universidad de Murcia; la alumna acude a las entrevistas en el C.E.I.P. *Virgen de la Fuensanta* de La Alberca (Murcia), los *restos arqueológicos del castillo* de Yecla, el C.E.I.P. *La Paz* de Yecla, el C.I.P.S. y E.E. *Escuela Equipo* en el Barrio del Progreso de Murcia, el C.E.I.P. *Narciso Yepes* de Murcia, complementando la investigación en la *Biblioteca del Dpto. de Teoría e Historia de la Educación* de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y la *Biblioteca General* del Campus de Espinardo.

Factores profílmicos: La obra se construye como homenaje y recuperación de la labor docente de una serie de docentes que llevaron a cabo la integración de la metodología pedagógica de Celestin Freinet en las aulas de colegios públicos de la Región de Murcia. La obra no pretende ser un relato universal ni categórico, sino recoger las variaciones y adaptaciones que se llevaron a cabo sobre estas metodologías de renovación pedagógica en Murcia. El objetivo que subyace en el

relato fílmico es demostrar que estas técnicas siguen estando de actualidad a través de la investigación de estas experiencias por una joven alumna universitaria que expone sus dudas, recoge los testimonios y recupera las ideas de Freinet para componer el relato marco.

Figura 504. Fotogramas sobre las fuentes de testimonio que componen la Voz del largometraje 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.

El contenido profílmico se construye a partir de los recuerdos, fotografías y documentos que los maestros comparten con la alumna. Estos relatos construyen de forma complementaria el legado pedagógico de Freinet a través de la presentación de temas y técnicas por los distintos docentes.

Figura 505. Fotogramas de la intervención de Enrique Fuster.

Enrique Fuster Espinosa se acerca por primera vez a esta metodología en el curso 1979-80, cuando conoce a los maestros de las escuelas de verano a su llegada al Colegio de Vista Alegre a través de Jesús Corbalán. Enrique introduce su testimonio a partir de una aproximación histórica del movimiento con su experiencia docente en el C.E.I.P. *Virgen de la Fuensanta* de La Alberca donde continúa dando clases en la actualidad. Enrique plantea una bajada en el seguimiento del movimiento en tanto que muchos de los docentes que seguían esta pedagogía se han jubilado.

Figura 506. Fotogramas de la intervención de Pedro Antonio Ríos y María Jesús.

Pedro Antonio Ríos Martínez y María Jesús Fernández Navarro describen el funcionamiento general de la clase a través de las asambleas de alumnos. Pedro Antonio fue profesor en el colegio público de La Alberca, en el de Balsicas y el de Sangonera La Verde. A través de su relato plantean que en las asambleas, los alumnos aprenden a colaborar y decidir democráticamente con un trabajo semanal del tutor. Además Pedro Antonio introduce los contratos de trabajo, unos documentos a través de los que llevaba un seguimiento del trabajo de los alumnos a través de la autogestión y la autoevaluación.

Figura 507. Fotogramas de la intervención de Antonio Galvañ y Juan Almagro.

Juan Almagro Oruro y Antonio Galvañ Olivares relatan su experiencia en las aulas a través del desarrollo del cálculo vivo y de la aplicación de las matemáticas a la vida diaria. Antonio Galvañ centra su experiencia docente en Yecla, mientras que Juan Almagro adopta estas metodologías de

forma más intensa durante experiencia docente en el Colegio Público de La Alberca entre 1970 y 1975. Juan Almagro plantea las ventajas de trabajar el cálculo a través de la pedagogía de Freinet en contraste con la visión de las matemáticas tradicionales, mientras que Antonio Galvañ relata su experiencia con grupos numerosos con niños de varios niveles diferentes y su solución adaptada; los ficheros de cálculo y los ficheros auto correctivos. Antonio describe cómo a través de pequeñas fichas de dificultad progresiva, los alumnos pueden llevar a cabo un aprendizaje progresivo y auto gestionado con pequeñas direcciones del profesor.

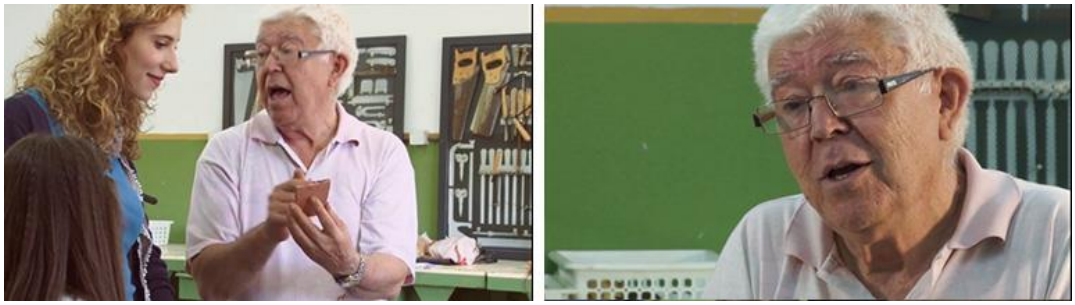


Figura 508. Fotogramas de la intervención de Jesús Corbalán.

Jesús Martínez Corbalán describe el funcionamiento del taller a través de su experiencia en el aula, recuperando pasajes de la vida y principios pedagógicos de Freinet. Jesús desarrolla su actividad docente en Los Garres y Algezares, haciendo un paréntesis en 1983 y 1988 para poner en marcha un programa de compensatoria. Después de 1988 su trayectoria profesional está unida al Colegio de Vista Alegre, al Aula Taller de Los Mateos (Cartagena) y al Colegio Público Narciso Yepes en los últimos años de su actividad docente. Jesús describe el trabajo en taller apoyándose en la expresión libre del niño, en la aplicación multidisciplinar de conocimientos y en la asimilación de la geometría como un proceso natural de representación a través del modelado.

Figura 509. Fotogramas de la intervención de Francisco Bastida.

Francisco Bastida Martínez entra en contacto con el movimiento Freinet a partir del curso 1972-73, cuando trabaja en el Colegio Público de Palomeras. Francisco describe la investigación del medio con anécdotas de experimentos del estudio de fenómenos naturales y meteorológicos, señalando la importancia del estudio de la vida en el aula y de las salidas al entorno social y ambiental. Destaca la creación de un bosque jardín mediterráneo durante su experiencia docente en el colegio público de Alcantarilla, experiencia de la cual derivaron actividades relacionadas con la observación sistemática, escritura y representación en azulejos de cerámica, el cuidado de plantas, etc.

Figura 510. Fotogramas de la intervención de Aniceto López y Francisco Bastida.

Aniceto López Serrano y Francisco Bastida Martínez plantean sus experiencias en el estudio del medio social e histórico a través de las monografías y de actividades relacionadas como salidas a las instituciones o entrevistas. Este formato de trabajo inicia a los alumnos en el proceso de investigación científica y seguimiento de bibliográficas, aproximándoles a la historia y al legado cultural del entorno en el que viven para después comunicarlo a través de puestas en común, ya fueran por escrito, orales o a través de la tecnología disponible. Destacan la aplicación de ejes cronológicos, mapas conceptuales, y la creación del friso de la historia en el proceso de aprendizaje de la pedagogía sensitiva del aprendizaje de la Historia.

Juan Mompeán Pérez y Benigno Polo Costa describen el uso del texto libre y las aplicaciones que llevaron a cabo en sus experiencias docentes. Benigno comienza su carrera docente en Cataluña en 1973 para después establecerse en el Colegio Público de Sangonera La Verde. Juan Mompeán comienza a trabajar en el curso 1972-73 y durante su carrera imparte clase en el colegio *La Purísima* de Espinardo, en el del Llano del Beal (Cartagena), en el Colegio Público de Corvera y en *Los Geraneos* de Lanzarote.

Figura 511. Fotogramas de la intervención de Juan Mompeán y Benigno Polo.

Juan Mompeán plantea una revisión de cómo el alumnado trabajaba el texto libre, las correcciones y ampliaciones que se realizaban en grupo o la expresión gráfica que complementaba la realización de estos textos. Benigno Polo aproxima su relato dando un marco teórico en el que ubica la pedagogía de Freinet y su vinculación con la escuela nueva francesa y los métodos de aprendizaje natural. Su experiencia en las aulas relacionan el texto libre con la aplicación de las demás técnicas y realizando una valoración de lo que ha quedado del legado que han estado trabajando todos los maestros y su trascendencia en la pedagogía actual.

Figura 512. Fotogramas de la proyección de filmaciones en el CEME.

El documental *La memoria de las manos* finaliza con una proyección de las filmaciones de archivo de las colecciones particulares de Pedro Antonio, Benigno y Aniceto con un grupo de maestros y la alumna. En ese marco de recuperación de memoria se describen anécdotas, deseos, anhelos y comentarios sinceros sobre su labor en una época en la que las prácticas democráticas eran nuevas para alumnos y profesores.

Observaciones: Como preámbulo a la localización de las entrevistas en Yecla, se utilizan imágenes acreditadas de *Google Earth*.

La obra que produce la Unidad de Apoyo Multimedia, perteneciente al Área de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas (ATICA) de la Universidad de Murcia, en el marco de las actuaciones de la Unidad a solicitud del Centro de Estudios de la Memoria Educativa (CEME) y en colaboración con la Intersindical de Enseñanza STERM. En apoyo a la realización de este documental se encuentra la colaboración de Antonio Gómez y Fernando Bernabé, alumnos en prácticas en la Unidad de Apoyo Multimedia provenientes del I.E.S. Ramón y Cajal (C.G.S. *Imagen* y *Realización de Audiovisuales y Espectáculos* respectivamente), además de la colaboración de la Junior Empresa de Bellas Artes *Rain Studios* con los alumnos en prácticas formativas María Garres, Cristina Tapia, Jorge González, Carmen Jiménez y Verónica Cámara.

En la escena inicial del planteamiento del trabajo de investigación sobre Freinet aparecen los alumnos y las alumnas del grupo 2 de la asignatura de Historia de la Pedagogía Social y Educación Social de primero del Grado de Educación Social del curso 2013-14; María del Carmen Díaz Mas, José Hernández Gallego, Laura Andreo Miranda, Elena Alonso Pérez, Elena Melgares de Aguilar Giménez, Iris Velandrino Gómez, Virginia García Asunción, Pablo Iniesta Bernabé, Simone Martínez García, Miquel Montaner Biosca, Irene Cánovas Rubio, Lorena Aguilar López, Eliana Rodríguez López, María del Mar Ruiz Coronado, Marina Sánchez López, María Teresa Gómez Martínez, Sandra Mojica Segado, María Ángeles Pérez Gil, Marisa Peñas Costa, Patricia Plaza Izquierdo, Ismael Martínez López, Rocío Gómez Candel, Roxana Pinar Zornoza, Elena Rebollo Guillen, Patricia Navarro Campillo, Ana María Agudo Corbalán, Victoria Díaz González, Almudena Álvarez Vera, Estela Vizcaíno Capilla, Lorena Ibáñez Fernández, Francisco Vergara Botella, Lucia Bernabéu Martínez, Ángela Salas Escudero, Ana Rubio García y Encarnación María Villa García.

El documental se enmarca dentro de la tesis doctoral *Ficciones Constructoras de Realidad. Cine de Animación Documental* llevada a cabo por Alfonso Burgos como cierre de ésta a partir de las conclusiones del estudio.

Ficha técnica completa IMDb: -

Ficha técnica completa Filmaffinity: -

Ficha técnica completa TCM: -

Crítica: -

10.4.2 Análisis profílmico del largometraje.

'*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia'.*

Dirección: Alfonso Burgos.

Año: 2015

Duración (minutos): 92

Tema: Experiencias docentes, pedagogía de Freinet.

Nivel de producción: Grande (31)

Grado de representación profílmica en la animación: Voz de 1º Grado, 2º Grado y 3º Grado; Imagen de1º, 2º y 3º Grado.

Tiempo profílmico de la animación: Experiencias docentes (Aprox. 1978-1995)

Espacio profílmico de la animación: Experiencias vividas en colegios públicos y entornos de la Región de Murcia.

Elementos profílmicos: Vida profesional de Enrique Fuster Espinosa, Pedro Antonio Ríos Martínez, María Jesús Fernández Navarro, Juan Almagro Oruro, Antonio Galvañ Olivares, Jesús Martínez Corbalán, Francisco Bastida Martínez, Aniceto López Serrano, Juan Mompeán Pérez y Benigno Polo Costa.

Composición de la imagen en el film: *Grabación de entrevistas* (GrP), *Animación* (An), *Grabación de dramatizaciones* (GrDr) y *Grabación de localizaciones* (GrL) y *Material de archivo* (MtAr).

Subjetividad representada: *Experiencias en su contexto* y *Pensamiento y obra*.

Tabla 7. Análisis de *Componentes de la Imagen* de Michael Rabiger en *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*.

Acciones secuenciadas	***Diálogo natural***	***Entr. Diálogo fraccionado***	***Representación hechos pasados***	***Abstracción en explic. Concept.***
An/GrL/MtAr	GrP	GrDr	An/MtAr	An

Tabla 8. Análisis de *Componentes Sonoros* de Michael Rabiger en *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*.

Voz	***Sonido***	***Música***
Diegética y Extradiegética (voz en off)	Diegético y Sonidos Miméticos	Extra Diegética

Premios y convocatorias: hasta el momento de cierre de esta tesis el film no ha sido presentado a ningún festival ni certamen de cine.

Figura 513. Cartel de La Memoria de las Manos – Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia.

10.5 Conclusiones finales

La Memoria de las Manos ha intentado plasmar las conclusiones del estudio a través de un largometraje que se sitúa en el 60% de los largometrajes de animación documental híbridos con el cine documental.

La obra ha intentado plasmar las diferentes categorías de *subjetividad representada* que se han propuesto en el desarrollo de esta tesis, planteando los *recuerdos personales* en la escena de proyección de materiales de archivo en el CEME, el *pensamiento y obra* conjuntamente con las *experiencias en su contexto* como características del cuerpo central de este proyecto. Además se alude a *comportamientos y hábitos* de los alumnos y alumnas como fruto de la convivencia con ellos.

La *representación profílmica* en *La Memoria de las Manos* se ha diseñado como experimento de construcción y ejemplo de los seis grados característicos de la animación documental.

A nivel de Voz se encuentra presente el *primer grado* a través del testimonio directo de los docentes, el *segundo grado* está patente está presente en las descripciones que los docentes hacen de la vida y obra de Celestin Freinet, mientras que el *tercer grado* se encuentra presente, como construcción guionizada, en las intervenciones de *Alba* y *Pedro Luis*.

A nivel de Imagen la representación animada está construida en *primer grado* en la presentación de elementos gráficos directos, como las escenas de la observación astronómica y las fotografías de las gráficas elaboradas, los documentos de la visita a la oficina de Correos y las fotografías con el buzón, en la oficina y en la carta que le enviaron al director, materiales proporcionados por Francisco Bastida, así como en las escenas del método de aprendizaje de la lectoescritura a partir del documento que proporciona Benigno Polo sobre la palabra ‘sol’. También hay Imagen de *segundo grado* en el film, a través de escenas como la visita a Hero, los alumnos trabajando en el Friso de la Historia o del trabajo con el gnomon, a través de la representación y el trabajo de animación mediante la interpretación de los materiales proporcionados por Francisco Bastida. El *tercer grado* de Imagen se encuentra presente de forma importante en el film, tanto a través de las representaciones CGI 3d como de las escenas de la rotoscopia de la madre y el bebé dando sus primeros pasos, las escenas del niño jugando al ajedrez o de las fichas de problemas matemáticos en el cálculo vivo o las representaciones de conceptos a través de las secuencias de gráficos en movimiento en la pizarra.

El film presenta una meticulosa construcción del discurso fílmico a través del respeto y de la síntesis de las fuentes profílmicas con el objetivo de presentar una forma de dar clase que se llevó a cabo en los 70s y 80s en la Región de Murcia y que actualmente ha quedado muy reducida. En este sentido sirve de ejemplo del potencial de la hibridación de género que ha intentado demostrar esta tesis, producto de un nuevo cine documental más humanista y personal, que recoge el potencial visual de la producción cinematográfica para dar un potencial poético a su forma fílmica. En este sentido resulta fundamental su unión con la animación documental, la forma de cine de animación de no ficción que ofrece la representación del relato vivencial.

Esta tesis y el proyecto fílmico que la culmina, han intentado establecer la siguiente definición de animación documental:

Es el género del cine de animación de no ficción que representa la subjetividad de testimonios vivenciales –recuerdos personales, pensamiento y obra, experiencias en su contexto, comportamientos y hábitos– a través de varios grados de representación profílmica de Voz e Imagen, respondiendo a criterios morfológicos de la construcción del cine documental.

Esta tesis ha definido por extensión las características del cine documental de animación, el género de animación de no ficción que se construye en base a la objetividad de datos científicos e históricos y que, por lo tanto, se encuentra opuesto a la subjetividad característica de la animación documental.

En respuesta al primer objetivo general que planteamos para el desarrollo de esta tesis, hay que señalar el seguimiento que se ha realizado del cine documental y del cine de animación a través de la concepción del Arte Cinematográfico en sus tres dimensiones, arte, negocio y espectáculo. A través de esta definición se articula la evolución de estos géneros tanto en el análisis del cine documental como en el de los géneros de animación que trabajan con la realidad para su génesis, el stop motion y la rotoscopia.

En respuesta al segundo objetivo general que planteamos para el desarrollo de esta tesis, se han realizados los análisis de las obras entendidas como animación documental y de sus precedentes, para establecer los orígenes de los principios de representación que se consolidan con las obras producidas a partir de 1990.

Finalmente y respondiendo al tercer objetivo general se ha planteado la práctica artística a partir del diseño y realización de un proyecto cinematográfico que recogieran estos principios y los demostrara a nivel práctico. Para ello, ha sido imprescindible la colaboración de la Unidad de Apoyo Multimedia para llevarlo a cabo en apoyo a las tareas de equipo que requiere la producción

cinematográfica. También ha sido vital la buena disposición del Centro de Estudios para la Memoria Educativa que ha colaborado de forma activa en la producción del proyecto, confiando y apoyando la realización del proyecto manteniendo los márgenes de libertad de creación que este proyecto, por su relación con esta tesis, requería. No se puede valorar la importancia de las aportaciones de los docentes pertenecientes a la Intersindical de la enseñanza STERM, por incalculable. Sus testimonios y legado han sido la base de *La Memoria de las Manos* y por lo tanto, una parte importante de la obra es suya.

Hemos intentado plasmar todos y cada uno de los objetivos específicos de la realización de esta tesis aunque su realización, sin embargo, fuera en paralelo a ésta.

De este modo y como reflexión sobre el cine de animación de no ficción y sobre las propias características del Arte cinematográfico se publicaron los artículos *Sinergias en la evolución cinematográfica*[202] y *Procesos de hibridación en el cine documental*[203] en coautoría con mi director de tesis José Mayor Iborra, además de la ponencia *Aproximación a Švankmajer. Jabberwocky* en la retrospectiva sobre Jan Švankmajer organizada por el Festival Venagua, la Filmoteca Regional de Murcia y el CENDEAC entre el 22 de mayo y el 13 de junio de 2012[204].

Como plasmación de la ordenación y clasificación de las obras y los géneros de animación, tanto como de la propia producción cinematográfica, se llevaron a cabo las siguientes experiencias docentes:

Proyecto de investigación docente. Seminario *Proyectos de Animación por Rotoscopia: Técnicas y Producción*. Universidad Miguel Hernández de Alicante, Facultad de Bellas Artes de Altea. Elaboración de material docente y Seminario (Mayo 2013)

Docencia en el curso de verano organizado por la Facultad de Bellas Artes de Murcia con el título: *Talleres Artísticos. I Escuela de Verano de la Facultad de Bellas Artes* (Del 6 al 8 de Julio 2015), realizando las sesiones de; *Narrativa audiovisual – Introducción al proceso de creación, guión y equipo* (Lunes 6), *Dirección de arte – Diseño visual, concept art y atmósferas* (Martes 7), *Diseño de personajes – animación, carácter y expresión* (Miércoles 8), *Composición de planos – Claves del rodaje en Stop Motion*, sesión que se complementó con unas prácticas en el plató de la

---

[202] Burgos, Alfonso; Mayor, José (2012) *Sinergias en la evolución cinematográfica.* Valencia: Sendemá. Recuperado en: http://www.deforma.info/es/product.php?id_product=140

[203] Burgos, Alfonso; Mayor, José (2012) *Sinergias en la evolución cinematográfica.* Valencia: Sendemá. Recuperado en: http://www.deforma.info/es/product.php?id_product=101

[204] (Burgos, 2012)

facultad (Jueves 7), *Montaje Cinematográfico – Principios y posibilidades*, sesión que se complementó con una sesión práctica de montaje y postproducción (Viernes 8)

Esta investigación ha pretendido aportar luz al género de animación documental a partir del estudio teórico, técnico y de la práctica artística. Esta línea de investigación queda abierta a futuros estudios y a la intervención de otros investigadores que sin duda aportarán nuevos puntos de vista y conocimiento a esta iniciativa de estudio.

REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS

Referencias Bibliográficas

Abel, R. (1988). *French Film: Theory and Criticism: 1907-1939.* Princeton: Pinceton university Press.

Abercrombie, S., Hill, B. S., & Turner, N. (1984). *The Dominant Ideology Thesis.* Londres: Routledge.

Adams, R. (2014, Octubre 15). *Disneyland 3-14 - Our Friend, The Atom.* Retrieved from Atomic Insights: http://atomicinsights.com/disneyland-3-14-friend-atom/

Agirre, K. (2014). El nuevo Hollywood y la posmodernidad: entre la subversión y el neoconservadurismo. *Palabra Clave 17 (3)*, 645-671. doi:10.5294/pacla.2014.17.3.4

Aguirre, O. (2008, Diciembre 15). *Ray Harryhausen, el último genio de la animación cuadro a cuadro.* Retrieved from ArtStudio Magazine: http://www.artstudiomagazine.com/cine/ray-harryhausen.html

Alonso, R. (2004). El espacio expandido. *Art.es. International Contemporary Art*, 92-97. Retrieved from Art.es.

Alonso, R. (2005, Mayo). *Towards a Des-Definition of Video Art.* Retrieved from ISEA Newsletter #100.: http://isea-web.org/inl/inl100.html#5

Alsina Thevenet, H. (1993). *Historia del cine americano (1893-1930). 1: Desde la creación al primer sonido (Kaplan).* Barcelona: Laertes.

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos.* Madrid: Ediciones Paidós.

Álvarez Sarrat, S. (2002). *La Animación: un espacio para el Arte. La Pintura-Animada en la última década del siglo XX (tesis doctoral).* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

Ambros, A. (2007). *Cine y educación.* Barcelona: Editorial Grao.

Armes, R. (1974). *Film and Reality: An Historical Survey.* Hardmondsworth: Penguin ooks.

Ashe, B. (2012, Julio 7). *Winsor McCay's animated propaganda: The Sinking of the Lusitania.* Retrieved from True Classics. Dedicated to classic film & animation: http://trueclassics.net/2012/07/07/winsor-mccays-animated-propaganda-the-sinking-of-the-lusitania/

Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes.* Madrid: Síntesis.

Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Baudry, J. L. (1975). Le dispositif: approche métapsychologique de l'impression de réalité. *Communication nº 23: Psychanalyse et cinéma.*, 56-72.

Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.

BBC. (2011, Septiembre 12). *Timeline: Nuclear Plant accidents.* Retrieved from BBC NEWS: http://www.bbc.com/news/world-13047267

Beck, J. (2005). *The Animated Movie Guide.* Chicago: Reader Press.

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación.* Madrid: Ocho y medio.

Berenbaum, M. (2009). *The Earwig's Tail: A Modern Bestiary of Multi-legged Legends.* Cambridge: Harvard University Press.

Blair, P. (1999). *Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance.* Laguna Hills: Evergreen.

Bomhecker, M. (n.d.). *Los comienzos de las teorías del cine en Latinoamérica: factores de importación, apropiación y construcción intercultural e interdisciplinaria.* Retrieved septiembre 15, 2015, from Expoesía. Sitio de investigación y publicaciones: http://www.expoesia.com/media/Ponencia_Bohmeker.pdf

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte cinematográfico.* Madrid: McGraw Hill.

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960.* Nueva York: Columbia University Press.

Bort Gual, I. (2008). *S(c)inergias televisivas: los años 50, el fin de la era de los estudios de Hollywood, las transformaciones del medio televisivo y la generación de la televisión como ecos del hoy.* Retrieved Agosto 30, 2015, from Repositori Universitat Jaume I: http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/78088?show=full

Brassaï, Durrel, L., & Szarkowski, J. (1968). *Brassaï.* New York: The Museum of Modern Art.

Breschand, J. (2004). *El documental. La otra cara del cine.* Barcelona: Paidós.

Burch, N. (2008). *Praxis del cine.* Madrid: Fundamentos.

Burgos, A. (2012, Mayo 31). *Aproximación a Svankmajer. Jabberwocky.* Retrieved from Retrospectiva Jan Svankmajer. CENDEAC: http://cendeac.net/admin/archivo/docdow.php?id=337

Bustos García, M. (s. f.). *Reseña de Teoría del montaje a distancia, Artavazd Pelechyan.* Retrieved from Reflexiones Marginales. (12): http://reflexionesmarginales.com/3.0/teoria-del-montaje-a-distancia/

Cabrera Martos, J. (2008). La temporalidad lessingiana: apuntes para una crítica del tiempo en las artes. *Caleidoscopio, revista de contenidos educativos del CEP de Jaén*, 64-72.

Caldwell, J. T. (1994). *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television.* Nueva Brunswick: Rutgers University Press.

Cámara, S. (2008). *El dibujo animado.* Barcelona: Parramon. Retrieved from dibujoaniam.

Canemaker, J. (1979). Disney Design 1928-1979: How the Disney Studio Changed the Look of Animated Cartoon. *Milimeter, vol. 7, Nº 2*.

Canemaker, J. (2005). *Winsor McCay: his life and art.* Nueva York: Abrams.

Canudo, R. (1926). *L'Usine aux images.* París: Etienne Chiron.

Catala Domenech, J. M. (2008). *Formal de lo Real: Introducción a los Estudios Visuales.* Barcelona: Editorial UOC S.L.

Cepriá, F. (2008). *Winsor McCay.* Retrieved from Tebeosfera Portal On-Line: http://www.tebeosfera.com/autores/winsor_mccay.html

Chion, M. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.* (A. L. Ruiz, Trans.) Barcelona: Paidós.

Cock, A. (2006). *Retórica en el documental: propuesta para el análisis de los principales elementos retóricos en el cine de no-ficción (trabajo de investigación).* Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona.

Cock, A. (2009). *Documental y Animación. Realidad Desdibujada.* Retrieved from Docuscolombia. Blog sobre cine de no ficción. Universidad de Antioquía.: http://alejandro.cock.googlepages.com/ELDOCUMENTALANIMADO.doc

Cock, A. (2009). *Retóricas del cine de ficción postvérité. Ampliación de las fronteras discursivas audiovisuales para un espíritu de época complejo (Tesis doctoral).* Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Costa, J. (2010). *Películas clave del cine de animación.* Teia: Ma Non Troppo.

Cotte, O. (2009). *Los Oscars de los dibujos animados.* Barcelona: Omega.

Crowther, B. (1964, Abril 29). Review of 'Of Stars and Men'. *The New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/movie/review?res=9B04EFDC1030E033A2575AC2A9629C946591D6CF

Curthoys, A. (2005). *Connected Worlds: History in Transnational Perspective.* Canberra: ANU E Press.

Damian, A. (2010, Julio 24). Anca Damian face un film despre Claudiu Crulic: "A murit cumplit de singur, luptand sa-si demonstreze nevinovatia". (I. f. Blaga, Interviewer) Hot News Stiri Non-Stop Romania. Retrieved from http://www.hotnews.ro/stiri-film-7625311-anca-damian-face-film-despre-claudiu-crulic-murit-cumplit-singur-luptand-demonstreze-nevinovatia.htm

Damian, A. (2011, Octubre 18). Crulic - The Path To Beyond by Anca Damian. FilmFOCUS. (S. Dobroiu, Interviewer) Cineuropa Film Focus. Retrieved from http://cineuropa.org/ff.aspx?t=ffocusinterview&l=en&tid=2316&did=211779

Danta, S. (2014, Winter). *Animated Documentary by Annabelle Honess Roe. Book review.* Retrieved from Alphaville: Journal of Film and Screen Media 8: http://www.alphavillejournal.com/Issue8/HTML/ReviewDanta.html

Darley, A. (2003). *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación.* Barcelona: Paidós.

De Pablo, D. A. (2010, Octubre 5). *Dogma 95: huyendo de lo convencial.* Retrieved from Punto caótico: http://puntocaotico.com/2010/10/05/dogma-95-huyendo-de-lo-convencional

Del Rincón Yohn, M. (2015). Una comparación de las teorías del cine documental de Bill Nichols y Carl Plantinga: fundamentos, definiciones y categorizaciones. *Cine documental*(11), 23. Retrieved Agosto 1, 2015, from http://revista.cinedocumental.com.ar/tag/bill-nichols/#notas

DelGlaudio. (1997). If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It? Documentay and Animation. (I. U. Press, Ed.) *Film History, Vol. 9*(Nº 2), 189-199. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/3815174

Díaz Aznarte, J. J. (2010). *El cine documental. Historia Contemporánea y Cine: La imagen fílmica como herramienta histórica y recurso didáctico.* Granada: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Granada.

Díaz, A. (2005, Junio). *La muda de la serpiente (o diez años de decálogo Dogma).* Retrieved from Miradas de Cine. Nº 39: Estudio Lars Von Trier.: http://www.miradas.net/2005/n39/estudio/losidiotas.html

Eisenstein, S. M. (2001). *Hacia una teoría del montaje, vol. 1.* Barcelona: Paidós Comunicación, Col. Cine 115.

Eisenstein, S. M. (2001). *Hacia una teoría del montaje, vol. 2.* Barcelona: Paidós Comunicación. Col. Cine 116.

Errando, T. (2011, Febrero 5). Chico y Rita. Encuentro con medios digitales. (A. Manteca, Interviewer)

Faber, L. (2004). *Animación ilimitada: Cortometrajes innovadores desde 1940.* Madrid: Ocho y medio.

Feldman, S. (1998). *Guión argumental, guión documental.* Madrid: Editorial Gedisa.

Ferdinand, M. (2010). *The Adventures of Prince Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926).* Retrieved Agosto 31, 2015, from Ferdy on films: http://www.ferdyonfilms.com/2010/the-adventures-of-prince-achmed-die-abenteuer-des-prinzen-achmed-1926/4671/

Fitch, W. M. (1910). The motion picture story considered as a new literary form. *Motion Picture World*.

Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas. Fotografía y verdad.* Barcelona: Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2001, Junio 13). Joan Fontcuberta: "Hemos de hablar de la muerte de la fotografía". (J. Vidal Oliveras, Interviewer) El Cultural, complemento de El Mundo. Retrieved from http://www.elcultural.com/revista/arte/Joan-Fontcuberta-Hemos-de-hablar-de-la-muerte-de-la-fotografia/196

Fontcuberta, J. (2003). *Estétcia fotográfica.* Barcelona: Gustavo Gilli.

Foulcault, M. (1979). *Discipline and Punish: the birth of the prison.* Nueva York: Vintage (Knopf Doubleday Publishing Group).

Francia, A. (1973). Cine y revolución. *Revista Primer Plano*, 69-76.

García López, S. (2013). La huella ausente. Los vasos comunicantes de la animación y el documental. In VVAA, & R. Cueto (Ed.), *Animatopia. Nuevos caminos del cine de animación* (pp. 163-172). San Sebastián: Festival Internacional de Cine de San Sebastian.

Gifreu, A. (2013, Octubre 7). *Documentando el documental: a la caza de una definición [Artículo de Blog]*. Retrieved Agosto 1, 2015, from InterDOC: http://www.inter-doc.org/documentando-el-documental-a-la-caza-de-una-definicion/

Gionco, P. (2012, Julio-Agosto-Septiembre). *La animación en el cine documental.* Retrieved from El Ángel Exerminador, Revista Digital de Cine: http://www.elangelexterminador.com.ar/articulosnro.19/animadoc.html

Gomery, D. (2005). *The Hollywood Studio System: A History.* Londres: Palgrave Macmillan.

Graham, D. (1940). Animation: Art Acquires a New Dimension. *American Artist*.

Grierson, J. (s. f.). *Postulados del Documental.* Retrieved from Web de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.: http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm

Gubern, R. (1993). *Historia del Cine.* Barcelona: Lumen.

Hann, J. S. (2012). *A Case For The Animated Documentary. Thesis of Master of Fine Arts in Science and Natural History Filmmaking.* Bozeman, Montana: Montana State University.

Hanson, M. (2006). *Cine digital: Escenarios de Ciencia Ficción.* Barcelona: Editorial Océano, S.L.

Honess Roe, A. (2013). *Animated Documentary.* Londres: Palgrave Macmillan.

Horrocks, R. (2002). *Len Lye: A Biography.* Auckland: Auckland University Press.

Horrocks, R. (2013). *Trade Tattoo (1937). Royal Mail Group Ltd.* Retrieved from BFI Screenonline: http://www.screenonline.org.uk/film/id/531172/index.html

Hubley, J. (Director). (1962). *Of Stars and Men* [Motion Picture]. Estados Unidos.

Jacobs, L. (1960). *An introduction to the Art of the Movies.* Nueva York: Noonday.

Kennedy, J. (2005). *Father/Son Issues drive new Canemaker Animated Film. Bold Use of Animacion Conveys Emotional Depth.* Retrieved Agosto 17, 2015, from New York University: https://files.nyu.edu/jc7/public/press/press.html

Knight, M. (2015, Febrero 4). *Soyuzmultifilm: The Fun Years.* Retrieved from Cartoon Research: http://cartoonresearch.com/index.php/soyuzmultfilm-the-fun-years/

Kossoy, B. (2014). *Lo efímero y lo perpetuo en la imagen fotográfica.* Madrid: Ediciones Cátedra.

Koza, R. A. (2011, Mayo). *Citizen Kane (Orson Welles, 1941): El plano genético.* Retrieved from Grupo Kane. 5 Mayo 2015 I Centenario del nacimiento de Orson Welles: http://www.grupokane.com.ar/index.php?view=article&catid=57:catapuntes&id=764:artapuntesplanogeneticork&tmpl=component&print=1&page=

Kracauer, S. (1996). *Teoría del cine: la redención de la realidad física.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Kracauer, S. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality.* Princeton: Princeton University Press.

Kriger, J. (2012). *Animated Realism. A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre.* Massachusetts: Focal Press.

Lacolla, E. (2008). *El cine en su época. Una historia política del Filme.* Córdoba: Comunicarte.

Lausent-Herrera, I. (1988). La presencia japonesa en el eje Huánuco-Pucallpa entre 1918 y 1982. *Revista Geográfica*, 93-117.

Lee, P. M. (2008). Ultramoderno: O de cómo George Kubler robó el tiempo en el Arte de los años 60. In A. Huyssen, M. Doane, G. Shapiro, P. Lee, J. Villacañas, J. Molinuevo, . . . P. Oborne, *Heterocronías. Tiempo, Arte y arqueología del presente* (p. 255). Murcia: CENDEAC.

Lenburg, J. (2006). *Who's Who in animated Cartoons: An International guide to Film and Television's Award-winning and Legendary Animation.* Nueva York: Applause Theatre & Cinema Books.

León, B. (1999). *El documental de divulgación científica.* Barcelona: Paidós.

León, B. (1999). *El documental de divulgación científica.* Barcelona: Paidós Ibérica.

León, B. (2002). La divulgación científica a tra´ves del género documental. Una aproximación histórica y conceptual. *Revista Mediática. En torno al Periodismo científico: aproximaciones*(8), 69-84.

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna.* Barcelona: Anagrama.

Luna, J. A. (2015, Junio 5). *Dogma 95, la corriente que intentó romper con el cine de Hollywood.* Retrieved from Hipertextual: http://hipertextual.com/2015/06/dogma-95

MacDougall, D. (2009, Julio-Diciembre). Cinema Transcultural. *Antípoda*(9), 47-88.

Machado, A. (1997). *Pre-Cinema e Pos-Cinema.* Sao Paulo: Papirus.

Machado, A. (2007). El film-ensayo. Traducción de Gustazo Zappa. *La Fuga*. Retrieved from La Fuga Magazine On-line: http://www.lafuga.cl/el-filme-ensayo/409

Machado, A. (2010). Un pensamiento de las imágenes, conversación con Arlindo Machado. (I. Pinto Veas, Interviewer) Chile: Revista La Fuga.

Machado, A. (s.f.). Hibridación o el fin de los medios puros. (Kinetoscopia, Interviewer) Retrieved Agosto 30, 2015, from http://www.cinefagos.net/index.php/artes-electronicas/695-entrevista-con-arlindo-machado

Martínez Rubio, J. (2012). Docuficción, verdad y mentira. *Reseñas, Cuadernos de Aleph*, 186-189. Retrieved from Academia.edu.

Martínez-Salanova, E. (2004). *Cine documental.* Retrieved Agosto 31, 2015, from Aula Creativa. Grupo Comunicar: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm

Mead, M. (2000). *La antropología visual en una disciplina de palabras.* Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Ficha de Cátedra.

Metz, C. (2001). *Ensayos sobre la significación en el cine.* Barcelona: Paidós.

Minh-Ha, T. T. (1990). *Documentary Is/Not a Name.* Massachussets: The MIT Press. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/778886

Minh-ha, T. T. (2012). The Totalizing Quest of Meaning. In M. Renov, *Theorizing Documentary* (pp. 100-117). Nueva York: Routledge.

Mirzoeff, N. (2003). *Introducción a la cultura visual.* Barcelona: Paidós.

Monroy Rocha, G. X. (2006). *Producción del Video "Bajo Buenos Aires". El documental testimonial histórico y su función de la herencia cultural (Tesis profesional).* Puebla: Universidad de las Américas Puebla.

Montero Plata, L. (2008, Abril 10). *Historia y animación: el caso de 'La tumba de las luciérnagas'.* Retrieved from Revista O Olho da Historia: http://oolhodahistoria.org/artigos/CONGRESO-historia-animacao-laura-plata.pdf

Montero, J. (2001). El círculo del poder. Propaganda y represión en la Unión Soviética de Stalin. In S. de Pablo, V. Amado Castro, M. Crusells, J. Montero, & M. A. Paz, *La historia a través del cine. La Unión Soviética* (pp. 95-122). Alava: Universidad del País Vasco. Retrieved from http://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/3440.pdf

Montiel, A. (1999). *Teoría del Cine: Un balance histórico.* Barcelona: Literatura y Ciencia, S.L.

Moore, S. (2010, Noviembre 11). *The Truth of Illusion - animated documentary and theory*. Retrieved from AP Engine. Moving image transmission: http://www.apengine.org/2010/11/the-truth-of-illusion-animated-documentary-and-theory-by-samantha-moore/

Moritz, W. (1995, Octubre 6). *Gasparcolor: Perfect Hues for Animation (de la lectura original: Le Gasparcolor: une procedure chromatique", Musee du Louvre).* Retrieved from Fischinger Archive: http://www.oskarfischinger.org/GasparColor.htm

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental.* Barcelona: Paidos.

Nichols, B. (2001). Documentary Film and the Modernist Avant-Garde. *Critical Inquiry, 27*(4), 580-610.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

Ohayon, A. (2011, Febrero 27). *Neighbours: The NFB's Second Oscar Winner.* Retrieved from Blog National Film Board of Canadá: http://blog.nfb.ca/blog/2011/02/27/neighbours-the-nfbs-second-oscar-winner/

Ortega, M. L. (2005). Documental, Vanguardia y Sociedad. Los límites de la experimentación. In VVAA, *Documental y Vanguardia* (pp. 185-218). Madrid: Ediciones Cátedra.

Ortega, M. L. (2005). *Nada es lo que parece: Falsos documentales, hibridaciones y mestizajes del documental en España.* Madrid: Ocho y medio.

Otaku Universe Vila-real. (2013, Agosto 20). *Los orígenes de la animación japonesa*. Retrieved from Ounimachi: https://ounomachi.wordpress.com/2013/08/20/los-origenes-de-la-animacion-japonesa/

Payri, B. (2013). *Recursos Sonoros Audiovisuales.* Valencia: Blogs Universidad Politécnica de Valencia. Retrieved Julio 31, 2015, from http://sonido.blogs.upv.es/relacion-con-la-diegesis/

Pays Big Price For One-Reeler. (1918, Julio 13). *Motography,* p. 74. Retrieved Agosto 5, 2015, from https://archive.org/stream/motography20elec#page/74/mode/1up

Paz Gago, J. M. (2001, Febrero). Teorías Semióticas y Semiótica Fílmica. *Cuadernos. Revista de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales San Salvador de Jujuy.*(17), 371-387.

Pérez Bowie, J. A. (2010). *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Pilling, J. (2000). *A Reader in Animation Studies.* Sydney: John Libbey Cinema and Animation.

Pinsent, E. (2012, Enero 18). *A is for Atom (dir. Carl Urbano): educational propaganda film presents a mildly benevolent view of nuclear energy.* Retrieved from Under Southern Eyes: http://undersoutherneyes.edpinsent.com/a-is-for-atom-dir-carl-urbano-educational-propaganda-film-presents-a-mildly-benevolent-view-of-nuclear-energy/

Platinga, C. (1997). *Rhetorica and representation in Nonfiction film.* Cambridge: Cambridge University Press.

Puyal, A. (2013). La persistencia de la visión: medios reproductivos e imagen televisiva. *Zer, 18*(35), 233-249.

Rabiger, M. (2007). *Tratado de dirección de Documentales.* Barcelona: Ediciones Omega, S.A.

Randolph Bray, J., & Hurd, E. (1988, Septiembre-Octubre). Bray-Hurd: The Key Animation Patents. *Film History, 2*(3), 229-266. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/3815120

Renov, M. (2012). *Theorizing Documentary.* Nueva York: Routledge.

Ribot i Trafí, N. (s. f.). *El fantástico mundo de Willis O'Brien (I).* Retrieved Agosto 5, 2015, from Diario de Cine, magazine on-line: http://www.diariodecine.es/nrwillisobrien1.html

Rickey, C. (1995, MAyo 3). *An Animator's Defining Lines In "Drawn From Memory," Paul Fierlinger Came To Grips With A Seething Anger Toward His Father.* . Retrieved from Philly. The Inquirer Daily News.: http://articles.philly.com/1995-05-03/entertainment/25674703_1_paul-fierlinger-animations-czech-republic

Rodríguez Bermúdez, M. (2007). *Animación, una perspectiva desde México.* Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Rodríguez Merchan, E. (2002). *Mecanismos de género: Reflexiones sobre el documental y la ficción (I).* La Plata: Centro de Producción Audiovisual, Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata.

Romaguera y Ramió, J. (1985). *Fuentes y documentos del cine. La Estética. Las Escuelas y los movimientos.* Barcelona: Fontamara.

Romaguera, J., & Alsina Thevenet, H. (1989). *Textos y manifiestos del cine. Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones.* Madrid: Cátedra.

Romaguera, J., & Alsina, H. (1989). *Textos y Manifiestos del cine.* Madrid: Cátedra.

Rosen, P. (2012). Document and Documentary: On the Persistence of Historial Concepts. In M. Renov, *Theorizing Documentary* (pp. 68-99). Nueva York: Routledge.

Rossellini, R. (1954, Julio). Entretien avec Roberto Rossellini. 1-13. (M. Scherer, & F. Truffaut, Interviewers) Cahiers du Cinéma nº 37.

Rozenkrantz, J. (2011, Mayo 6). *Colourful Claims: towards a theory of animated documentary.* Retrieved from Film International: http://filmint.nu/?p=1809

Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación.* Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Sangro Colón, P. (2007, Noviembre 29). *El cine en el diván: teoría fílmica y psicoanálisis.* . Retrieved from Journal of Medicine and Movies. Universidad de Salamanca.: http://revistamedicinacine.usal.es/index.php/es/vol4/num1/194

Santiago, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Santiago de Compostela: Editorial DX5 Digital & Graphic.

Scott Hawkins, A., & Land, E. (2015). *The place for all things animadoc!* Retrieved from Animated Documentary: https://animateddocs.wordpress.com/

Selby, A. (2009). *Animación: Nuevos Proyectos y Procesos Creativos.* Barcelona: Parramon.

Shull, M. S., & Wilt, D. E. (2004). *Doing Their Bit: Wartime American Animated Short Films 1939-1945*. North Carolina: McFarland & Company, Inc, Publisher.

Silverman, J. (2004, Enero 22). *Documentaries Draw on Animation.* Retrieved from WIRED: http://archive.wired.com/entertainment/music/news/2004/01/61991

Smith, D. (2006). *Disney A to Z: The Official Encyclopedia.* New York: Disney Editions.

Smith, D. (2006). *Disney A to Z: The official Encyclopedia (Third Edition).* New York: Disney Editions.

Sofian, S. M. (2005, Marzo 6). *The Truth in Pictures.* Retrieved from FpsMagazine: http://www.fpsmagazine.com/mag/2005/03/fps200503hi.pdf

Sofian, S. M. (2015, Julio 13). The Animation Documentarist: Q&A with Sheila Sofian. (B. Boglioli, Interviewer)

Soto, D. (2013, Mayo 8). *Harryhausen en guerra.* Retrieved from Canal TCM: http://www.canaltcm.com/2013/05/08/harryhausen-en-guerra/

Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción.* Madrid: Paidós Ibérica.

Stoehrel, V. (2004). *Cine sobre gente, gente sobre cine. Entre el documental televisivo y el académico.* Halmstad: Departament of Media and Comunication. Halmstad University.

Tartarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas.* Madrid: Tecnos.

Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mímesis, experiencia estética.* Madrid: Alianza.

Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de Técnicas de animación.* Barcelona: Editorial Acanto.

Téllez, M. J. (2004, Enero 17). *Perfil: Lotte Reinigier, la exquisitez de las películas de siluetas.* Retrieved from CHC Cómo hacer cine: http://www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=545&id_cat=1

Tirard, L. (2010). *Lecciones de cine.* Barcelona: Paidós.

Velasco, J. (2013, Abril 17). *La propaganda de Disney y otros estudios durante la Segunda Guerra Mundial.* Retrieved from Hipertextual: http://hipertextual.com/2013/04/warner-disney-en-la-segunda-guerra-mundial

Velduque Ballarín, M. J. (2011). Historia del Cine I: orígenes. Principio técnico y perceptivo de la imagen en movimiento. Desarrollo del lenguaje cinematográfico. *Revista Clases Historia. Publicación*

digital de Historia y Ciencias Sociales, 1-13. Retrieved from http://www.claseshistoria.com/revista/2011/articulos/velduque-historia-cine1.pdf

Vías, N. (2006). *André Bazin. Dossier La Crítica II.* Retrieved Agosto 30, 2015, from Miradas de Cine nº 51: http://www.miradas.net/2006/n51/estudios/articulo1.html

Vidal, A. (2011, Julio-Diciembre). Nuevas tendencias formales del cine documental. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*(4).

VVAA. (2005). *Documental y Vanguardia.* Madrid: Ediciones Cátedra.

Ward, P. (2008). Animated realities: the animated film, documentary, realism. (D. Heckman, Ed.) *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, *8*(2). Retrieved from http://reconstruction.eserver.org/Issues/082/ward.shtml

Webster, C. (2005). *Animation: The mechanics of motion.* Oxford: Focal Press.

Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real: el cine de no ficción.* Madrid: T&B Editores.

Weinrichter, A. (2007, Abril-Mayo). Cine ensayo. *Seminario de Cine ensayo*. Madrid, Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.

Whitaker, H. (2008). *Animación: tiempos e intercalaciones.* Guipuzcoa: Escuela de Cine y Video de Andoain.

Widdowson, A. (2013, Junio 29). *'Backseat Bingo' by Liz Blazer*. Retrieved from Animated Documentary: https://animateddocs.wordpress.com/2013/06/29/backseat-bingo-by-liz-blazer/

Wiedemann, R. (2007). *Animation Now!* Köln: Taschen Benedikt.

Williams, R. (2002). *The animator's survival kit.* London: Faber and Faber.

Winston, B. (2012). The Documentary Films As Cientific Incription. In M. Renov, & M. Renov (Ed.), *Theorizing Documentary* (pp. 47-67). Nueva York: Routledge.

Wright, J. A. (2013). *Animation Writing and development: from script development to pitch.* Burlington: Focal Press.

Wrigt, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development ro Pitch.* Burlington: Focus Press.

Yadin, O. (2003). But Is It Documentary? *The Holocaust and the Moving Image* (p. 5). Londres: Wallflower Press.

Zavala Calva, D. (2010). *Documental Televisivo: La transformación del género documental (Tesina).* Puebla: Universidad de las Américas Puebla.

Zavala, H. (2010). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística.* México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

Zunzunegui, S. (1985). Imagen, Documental, Ficción. *Revista de Ciencias de la Información. Universidad Complutense*, 53-62.

REFERENCIAS DE FIGURAS Y FUENTES

Referencias de figuras y fuentes

Figura 1. Saenredam, Jan (1604) *Antrum Platonicum* [grabado]. Recuperado de http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=450882001&objectId=3048383&partId=1

Figura 2. Posters promocionales ilustrativos sobre el melodrama.

Almodóvar, Pedro (1999) *Todo sobre mi madre* [cartel promocional]. Recuperado de: http://elimperdible.ec/web/wp-content/uploads/2014/03/tsmm1.jpg

Von Trier, Lars (1996) *Rompiendo las olas* [cartel promocional]. Recuperado de Cineplex.com en: http://media.baselineresearch.com/images/211740/211740_medium.jpg

Bertolucci, Bernardo (1972) *Último tango en París* [cartel promocional]. Recuperado de: http://www.jmshop.net/drama02.html

Hanecke, Michael (2001) *La Pianista* [cartel promocional] Recuperado de: http://www.outrapagina.com/blog/tag/critica-de-la-pianiste/

Figura 3. Ramalingam, Jothi (2011) *Parishvanga Pattabhishekam* [fotografía]. Interpretada por estudiantes del Anita Guha at Bharatiya vidya bhavan. Recuperado de thehindu.com en: http://www.thehindu.com/multimedia/dynamic/00865/FR_16__PARISHVANGA__865095g.jpg

Figura 4. Nakamura, Kyozo; Matsugoro, Onoe (2012) *Shakkyo*/*Stone bridge* [fotografía]. Japan Foundation, Isra*el Museum, Suzanne Dellal Centre y la embajada de Japón, producido por Shochiku Co.* Recuperado en: http://www.israel.emb-japan.go.jp/html/kabuki2012eng.html

Figura 5. Lumière, Louis (1895) *L'arrivée du train en gare de La Ciotat* [fotograma]. Recuperado en: http://ateliercst.hypotheses.org/950

Figura 6. *Hollywoodland* (1923). Fotografía del cartel de la promoción inmobiliaria de la nueva barriada instalado de Mark Sennett, Harry Chandler y Los Angeles Times. Recuperado en: http://centralohio.us/2014/04/

Figura 7. Fotogramas sobre valores estilísticos narrativos. Figura 7. Valores estilísticos narrativos. *De izquierda a derecha y de arriba abajo:*

Buñuel, Luis (1929) *Perro Andaluz* [fotograma]. Recuperado en: *http://unconventionalspanish.files.wordpress.com/2014/02/un_chien_andalou.jpg*

Cocteau, Jean (1930) *La Sangre de un poeta* [fotograma]. Recuperado en: http://cortovisor.blogspot.com.es/2012/05/la-sangre-de-un-poeta-1930-le-sang-dun.html

Rossellini, Roberto (1945) *Roma città aperta* [fotograma]. Recuperado en: http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/03/29/roma-citta-aperta-il-capolavoro-di-rossellini-torna-restaurato-nelle-sale/930108/

De Sica, Vittorio (1962) *Ladri di biciclette* [fotograma]. Recuperado en: http://thefilmreview.com/reviews/the-bicycle-thief-blu-ray-review.html

Figura 8. Comparativa fotográfica entre metodologías Meyerhold-Kuleshov.

Meyerhold, Vsevold (2003) *Meyerhold's Theater and Biomechanics* [fotograma]. Recuperado en: http://theatre-sovietcinema.tumblr.com/

Kuleshov, Lev (1918) *K Effect* [fotograma]. Cortometraje con el actor Ivan Mosjoukine. Recuperado en: http://amfi.nl/blog-fashion-visual-culture-the-kuleshov-effect/

Figura 9. Morin, Edgar; Rouch, Jean (1960) *Chronique d'un été* [fotograma]. Jean Rouch y Edgar Morin en el *Musée de l'Homme*. Recuperado en: http://www.der.org/jean-rouch/content/index.php?id=der_marshall

Figura 10. Fotogramas representativos del Expresionismo Alemán.

Wiene, Robert (1920) *Das Kabinett des Dr. Caligari* [fotograma]. Recuperado en: https://drafthouse.com/movies/the-cabinet-of-dr.-caligari/san_antonio

Lang, Fritz (1931) *M-Eine Stadt einen Mörder* [fotograma]. Recuperado en: http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/filmbildung/filmkanon/43541/m-eine-stadt-sucht-einen-moerder?p=all

Figura 11. Cahiers du Cinéma (1954) [Portada del nº 31, tomo IV]. Recuperado en: http://www.proteger-mes-proches-gmf.fr/1954-un-jeune-critique-nomme-truffaut-reclame-du-cinema-d-auteur-e--7568/

Figura 12. Anderson, Lindsay (1955) *Foot and mouth* [fotograma]. Recuperado en: http://www.imcdb.org/vehicle_722677-Allis-Chalmers-B.html

Anderson, Lindsay (1957) *Every day except Christmas* [fotograma]. Recuperado en: http://myimaginarylandscapes.blogspot.com.es/2013_12_01_archive.html

Figura 13. Duchamp, Marcel (1966) *Étant donnés* [fotografías]. Recuperadas en: http://www.toutfait.com/issues/issue_3/Articles/Hoy/etantdon_en.html y http://gonzalezpedemonte1.blogspot.com.es/2010/08/etant-donnes_16.html

Figura 14. Lima Barreto, Víctor (1953) *O Cangaceiro* [fotograma]. Recuperado en: http://portalmetropole.com/2015/07/antiga-hollywood-brasileira-estudios.html

Figura 15. Godard, Jean-Luc (1975) *Número Deux* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.jonathanrosenbaum.net/1976/04/29785/

Figura 16. *Dogma 96 Certify of The Celebration* (1998) [diploma]. Recuperado en: http://8weekly.nl/special/film-specials/de-toekomst-van-dogma-95-heeft-kuisheid-nog-zin/

Figura 17. Von Trier, Lars (1998) *Los Idiotas* [fotograma]. Recuperado en: http://literariedad.co/2015/03/29/los-idiotas-de-lars-von-trier-la-emocion-pura-de-una-estetica-anarquista/

Vinterberg, Thomas (1998) *The Celebration* [fotograma]. Recuperado en: http://365diasdecine.com/2010/06/14/91-la-celebracion/

Figura 18. Winkler, Gert (1968) *Laurids, Zamp and Pinter with Environment Transformern (Flyhead, Viewatomizer y Drizzler)* [fotografías]. Recuperado en: http://www.spatialagency.net/database/why/political/haus-rucker-co

Figura 19. Zappa, Frank (1971) *200 Hotels* [fotogramas]. Recuperados en: http://filmfanatic.org/reviews/?p=30 y http://www.imdb.com/media/rm2678686976/tt0066732

Figura 20. Vostell, Wolf (1968) *Elektronischer dé-coll/age Happening Raum* [fotografía]. Fotografía de *Retrospective of Wolf Vostell* en Cologne (1992). Recuperado en: https://soonestmendeddotcom.files.wordpress.com/2014/07/edhr.jpg

Figura 21. Viola, Bill (1992) *Heaven and Earth* [fotografía]. En San Francisco Museum of Modern Art. Recuperado en: http://www.sfmoma.org/media/features/viola/BV11.html

Figura 22. Gordon, Douglas (2008) *24 Hours Psycho Back and Forth and To and Fro* [fotografía]. Vista de la instalación en Tramway, Glasgow, 2010, por el fotógrafo Frederick Pedersen. Recuperado en: http://www.cbc.ca/news2/tiff2010/2010/09/douglas-gordons-stunning-24-hour-psycho-update-screens-at-tiffs-lightbox.html

Figura 23. Aitken, Doug (2010) *The Moment* [fotografía]. Instalación en Matadero Madrid. Recuperado en: http://nicolamariani.es/2010/03/04/el-videoarte-expandido-de-doug-aitken/

Figura 24. Mekas, Jonas (1972) *Diario de cine* [fotograma]. Recuperado en: https://intermediodvd.wordpress.com/2013/03/27/pravda-el-noticiario-abstracto-de-godard-por-jonas-mekas/

Figura 25. Welles, Orson (1973) *F for Fake* [fotograma]. Recuperado en: http://permanentplastichelmet.com/tag/f-for-fake/

Figura 26. Lumière, Louis (1895) *Workers Leaving the Lumière Factory* [fotograma]. Recuperado en: https://lumieredance.files.wordpress.com/2009/12/lumiere-factory.jpg

Figura 27. Heyerdahl, Thor (1950) *Kon-Tiki* [fotograma]. Recuperado en: http://www.cinemateket.no/106183/kon-tiki

Figura 28. Scorsesse, Martin (1976) *Taxi Driver* [fotograma]. Recuperado en: http://www.canaltcm.com/2012/04/30/las-ocho-mutaciones-mas-arrebatadas-de-robert-de-niro/

Figura 29. Sheridan, Jim (1993) *En el nombre del Padre* [fotograma]. Recuperado en: http://grandessecuencias.blogspot.com.es/2010/07/en-el-nombre-del-padre-giuseppe-ha.html

Figura 30. Watkins, Peter (1965) *The War Game* [fotograma]. Recuperado en: http://www.pastemagazine.com/articles/2014/10/nuclear-war-a-game-of-chance.html

Figura 31. Flaherty, Robert (1926) *Moana* [fotograma]. Recuperado en: http://www.formacionaudiovisual.com/blog/wp-content/uploads/2015/04/Fotograma-del-documental-Moana-de-Robert-Flaherty.jpg

Figura 32. Magritte, René (1928-9) *La Trahison Des Images* [pintura]. Recuperado en: http://www.thediscerningbrute.com/2011/04/15/the-treachery-of-images/

Figura 33. Seydoux, Michael (1991) *Urga* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.imcdb.org/movie_103176-Urga.html

Figura 34. Jackson, Peter (1995) *Forgotten Silver* [fotograma]. Recuperado en: http://oncetv-ipn.net/centralonce/blog/?p=3808

Figura 35. Évole, Jordi (2014) *Operación Palace* [fotogramas]. Recuperados en: http://www.ideal.es/granada/20140224/gente/fraguo-operacion-palace-jordi-evole-video-201402241408.html y http://www.lasexta.com/especiales/operacion-palace-23f/inaki-gabilondo-operacion-palace-muestra-facil-que-falsificar-historia_2014022300139.html

Figura 36. Peleshyan, Artavazd (1966) *Skizbe* [fotogramas]. Recuperados en: http://ojosabiertos.otroscines.com/ficunam-06-entrevista-a-artavazd-peleshyan/ y https://whatson.bfi.org.uk/ArticleMedia/Images/WhatsOn%20images/December%202012/Events/artavazd_pelechian_01.jpg

Figura 37. Peleshyan, Artavazd (1966) *Mardkants yerkire* [fotograma]. Recuperados en: http://www.listal.com/list/movie-diary-2012-shorts

Figura 38. Peleshyan, Artavazd (1993) *Kyang* [fotograma]. Recuperados en: http://www.listal.com/list/movie-diary-2012-shorts

Figura 39. Peleshyan, Artavazd (1994) *Verj* [fotograma]. Recuperados en: http://www.listal.com/list/movie-diary-2012-shorts

Figura 40. Neale, Mark (2000) *No maps for these Territories* [fotogramas]. Recuperados en: https://www.youtube.com/watch?v=pSnPa1mWgK0

Figura 41. LaChapelle, David (2003) *Rize* [fotogramas]. Recuperados en: http://www.zuguide.com/#David-LaChapelle y https://artimot.wordpress.com/2012/10/26/rize-david-lachapelle/

Figura 42. Pummel, Simon (2003) *Bodysong* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/CYo4Rg-NgEM

Figura 43. McDonald, Kevin (2011) *Life in a day* [fotogramas]. Recuperados en: https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY

Figura 44. Landreth, Chris (2011) *Ryan* [fotograma]. Recuperado en: https://www.shortoftheweek.com/2009/01/05/ryan/

Figura 45. Paris, John A. (1825) *Thaumatrope* [grabado]. Recuperado en: https://tallerelmate.wordpress.com/2010/12/01/modelo-de-un-taller-origenes-del-cine-i/thaum/

Figura 46. Plateau, Joseph (1832) *Phenakistiscope* [fotografía]. Recuperado en: http://www.odisea2008.com/2013/01/aparatos-anteriores-al-cine.html

Figura 47. Poyet, Louis (1832) *Théâtre Optique* [grabado]. Obra de Poyet inspirada en el invento de Émile Reynaud. Recuperado en: http://www.aryse.org/28-de-octubre-dia-internacional-de-la-animacion/

Figura 48. Méliès, George (1899) *L'Impressionniste Fin De Siècle* [fotogramas]. Instantes de una secuencia *stop trick*. Recuperado en: https://youtu.be/zs5BBaNJ6mg

Figura 49. Stuart Blackton, James (1900) *The Enchanted Drawing* [fotogramas]. Recuperado en: http://lcweb2.loc.gov/mbrs/animp/1592t.gif

Figura 50. Melbourne Cooper, Arthur (1899) *Matches: An Appel* [fotogramas]. Recuperado en: http://cyfroteka.pl/ebooki/Male_wielkie_kino__Film_animowany_od_narodzin_do_konca_okresu_klasycznego-ebook/p86569i120828

Figura 51. Stuart Blackton, James (1907) *The Haunted Hotel* [fotograma]; De Chomón, Segundo (1908) *La Maison ensorcelée* [fotograma]. Recuperado en: http://paraquenomeolvide2.blogspot.com.es/2013/08/mucho-antes-que-amityville.html

Figura 52. Cohl, Émile (1908) *Fantasmagorie* [fotogramas]. Recuperado en: http://talent.paperblog.fr/4915450/le-premier-dessin-anime/

Figura 53. TCM (16 de julio de 2012) *George Méliès: Retrato de un visionario*. Canal TCM. Recuperado en: http://www.canaltcm.com/2012/07/16/melies-retrato-de-un-visionario/

Figura 54. McCay, Winsor (1905-1914) *Little Nemo in Slumberland* [Dibujo]. Recuperado en:

http://rafaelnarbona.es/?p=584

Figura 55. McCay, Winsor (1911) *Little Nemo* [fotogramas coloreados]. Recuperado en: http://filmabinitio.blogspot.com.es/

Figura 56. McCay, Winsor (1914) Gertie the Dinosaur [dibujo original fotograma 336]. Recuperado en: https://explaintoonblog.wordpress.com/2015/01/09/breve-historia-de-la-animacion/

Figura 57. Barre, Raoul (1915) *Cartoons on tour* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/ADy4NXvaDgI

Figura 58. Randolph Bray, John (1913) *The Artist Drem* [fotograma]. Recuperado en: http://www.i-filmsonline.com/ifilms/storia-cinema/991-da-lo-studente-di-praga-a-quo-vadis-i-migliori-film-del-1913

Figura 59. Gil Pinheiro da Conceição, Sergio (2013) *Cel shading: História e aplicação do efeito 2D em Animação Digital* [Trabajo Final de Máster], (Fig. 19, p. 20). Recuperado en: http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/16680/1/DissertacaoSergioConceicao.pdf

Figura 60. Hurd, Earl (1916) *Bobby Bumps goes Fishing* [fotograma]. Recuperado en: http://www.bambinietopi.it/2015/03/bobby-bumps-earl-hurd.html

Figura 61. Seeber, Guido; Pinschewer, Julius (1925) *Kipho* [fotograma]. Recuperado en: http://www.mask9.com/node/7175

Figura 62. Richter, Hans (1920) *Rhythmus 21* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.visitberlin.de/de/event/29-03-2015/extended-compositions-ausstellung

Figura 63. Richter, Hans (1920) *Vormittagsspuk* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/8YzV8rxqRUg

Figura 64. Ruttmann, Walter (1921) *Lichtspiel Opus I* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.see-this-sound.at/print/work/175

Figura 65. Ruttmann, Walter (1927) *Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt* [fotogramas]. Recuperado en: http://germanhistorydocs.ghi-dc.org/images/Berlin%20Sinfonie_web1.jpg

Figura 66. Eggeling, Viking (1924) *Diagonal Symphony* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/C2xjF4GOSKY

Figura 67. Lotte Reinigier trabajando en *Das ornament des verliebten Herzens* (1919) [fotografías]. Recuperado en: http://www.fembio.org/biographie.php/frau/biographie/lotte-reiniger/

Figura 68. Reiniger, Lotte (1926) *Die Prinzen Achmed Abenteuerdes* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/36268204

Figura 69. 'Lortac' Collard, Robert; Landelle (1922) *La cigale et la fourmi* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/heYi4C7AMUE

Figura 70. Starewicz, Wladyslaw (1930) *Le Roman de Renard* [fotograma]. Recuperado en: http://www.yekibud.es/2014/05/12/ladislas-starewitch-y-la-construccion-de-un-mundo/

Figura 71. Bartosch, Berthold (1931) *L'Idée* [fotograma]. Recuperado en: http://encirculos.blogspot.com.es/2010/04/100-as-ix-lidee-1931-berthold-bartosch.html

Figura 72. De Chomón, Segundo (1906) *El hijo del diablo* [fotograma]. Recuperado en: http://www.nochedecine.com/2013/09/03/descubriendo-segundo-de-chomon-parte-ii/

Figura 73. De Chomón, Segundo (1908) *El Hotel Eléctrico* [fotograma]. Recuperado en: https://vimeo.com/60621188

Figura 74. Léger, Fernand (1924) *Ballet mécanique* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/2QV9-l-rXOE

Figura 75. Ray, Man (1926) *Emak-Bakia* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/UvAnGTJjG_0

Figura 76. Hoyt, Harry O. (1925) *The Lost World* [fotograma]. Recuperado en: http://www.personallibrarieslibrary.com/2014/04/spiral-jetty-lost-world.html

Figura 77. Schoedsack, Ernest B. (1949) *Mighty Joe Young* [fotograma]. Recuperado en: http://www.fanboy.com/wp-content/uploads/2009/07/mightyjoeyoung01.jpg

Figura 78. Harryhausen, Ray (1942) *How to Bridge a Gorge* [fotograma]. Recuperado en: http://www.canaltcm.com/2013/05/08/harryhausen-en-guerra/

Figura 79. Lourié, Eugène (1953) *The Beast from 20,000 Fathoms* [fotograma]. Recuperado en: http://3219a2.medialib.glogster.com/media/61/61d63a424038382f925f995a5d8667d0875152066f59224a1028fc498645e678/beastfrom20000fathoms-large-jpg.jpg

Figura 80. Harryhausen, Ray (s. f.) *Dynamation* [Dibujo esquemático y fotogramas]. Recuperado en: http://rayharryhausenblog.blogspot.com.es/p/dynamation.html

Figura 81. Davis, Desmond (1981) *Clash of the Titans* [fotograma]. Recuperado en: https://ttcritic.wordpress.com/2012/03/30/clash-of-the-titans-1981/ y http://thelastdrivein.com/2013/05/15/a-season-in-clay-a-little-tribute-to-a-visionary-of-the-surreal-the-fantastical-ray-harryhausen-1920-2013/

Figura 82. Trnka, Jiří (1968) *Hans Christian Andersen Fairy Tales* [ilustración]. Recuperado en: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/45/52/76/4552766f3edb548430fe649c18fcd7d7.jpg

Figura 83. Trnka, Jiří (1959) *Midsummer's Night Dream* [fotograma]. Recuperado en: http://sensesofcinema.com/2013/cteq/the-passion-of-the-peasant-poet-jiri-trnka-a-midsummer-nights-dream-and-the-hand/

Figura 84. Trnka, Jiří (1965) *Ruka* [fotograma]. Recuperado en: http://asifa.net/international-news/%E2%80%9C50-animated-films-for-the-50th-anniversary-of-asifa%E2%80%9D-%E2%80%93-contest-results/

Figura 85. Švankmajer, Jan (1964) *The Last Trick* [fotograma]. Recuperado en: http://www.filmsquish.com/guts/files/images/trick.JPG

Figura 86. Švankmajer, Jan (1971) *Jabberwocky* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.flickriver.com/search/%C5%A0vankmajer+Jan/

Figura 87. Švankmajer, Jan (1971) *Dimensions of Dialogue* [fotograma]. Recuperado en: http://www.89decibeles.com/columnas/b612/connotaciones-ambiguas-de-palabras-comunes-el-verbo-olvidar

Figura 88. McLaren, Norman (1936) *Hell Unlimited* [fotogramas]. Recuperado en: http://expcinema.org/site/es/norman-mclaren-masters-edition-0 y http://orilliafilmfestival.com/norman-mclarens-hell-unlimited-with-a-brand-new-score-performed-live-by-michael-hurwitz/

Figura 89. McLaren, Norman (1943) *Dollar Dance* [fotograma]. Recuperado en: http://www.citoplasmas.com/blog/2010/08/27/hablemos-de-dinero-%C2%BFcuanto-cuesta-un-largometraje-de-animacion/ y http://www3.nfb.ca/ww2/wwii-an-overview-in-moving-pictures/?view=698352

Figura 90. McLaren, Norman (1952) *Neightbours* [fotograma]. Recuperado en: http://rcampbell68plymouthart.blogspot.com.es/2012/10/neighbours-norman-mclaren.html

Figura 91. McLaren y Lambart en el rodaje de *A Chairy Tale* (1954) [fotografía]. Recuperado en: http://normanmclarendesigner.blogspot.com.es/

Figura 92. McLaren, Norman (1952) *Pas de Deux* [fotograma]. Recuperado en: http://www.mclaren2014.com/gallery/35_frames_of_animation y http://blog.animationstudies.org/?p=765

Figura 93. McLaren, Norman (1983) *Narcissus* [fotograma]. Recuperado en: https://www.nfb.ca/film/narcissus

Figura 94. Švankmajer, Jan (1992) *Food* [fotograma]. Recuperado en: https://cinestheticfeasts.wordpress.com/2013/06/19/jan-svankmajer-on-food/ y http://www.weirdwildrealm.com/f-svankmajer-food.html

Figura 95. Starewicz, Wladyslaw (1930) *Le Roman de Renard* [fotogramas]. Recuperado en: http://filme-carti.ro/stiri/masters-of-puppets-%E2%80%93-maestrii-filmului-de-animatie-cu-papusi-pe-marele-ecran-la-animest-12903/ y http://compendium-of-beasts.tumblr.com/post/25086098818/still-from-le-roman-de-renard-the-tale-of-the

Figura 96. Lavis, Chris; Szczerbowski, Maciek (2007) *Madame Tutli-Putli* [fotograma]. Recuperado en: http://www.cinemaldito.com/madame-tutli-putli-chris-lavis-maciek-szczerbowski/

Figura 97. Rønnow Klarlund, Anders (2004) *Strings* [fotogramas]. Recuperado en: https://frikifilms.wordpress.com/2011/08/16/%E2%80%98strings%E2%80%99-una-revolucionaria-pelicula-de-titeres-con-una-fuerte-carga-simbolica/ y http://www.movie-roulette.com/movie/strings

Figura 98. Harryhausen, Ray (1951) *The Story of Hansel and Gretel* [fotograma]. Recuperado en: http://www.filmaffinity.com/es/film520162.html

Figura 99. Elliot, Adam (2009) *Mary and Max* [fotograma]. Recuperado en: http://www.elcineenlasombra.com/mary-and-max-animacion-de-calidad-para-adultos/ y http://b-sidemg.com/2012/06/mary-and-max-2009/

Figura 100. Reckart, Timothy (2012) *Head Over Heels* [fotograma]. Recuperado en: http://www.cartoonbrew.com/shorts/tim-reckart-aims-high-for-online-release-of-head-over-heels-110454.html

Figura 101. Berdan, Robert (2011) *Sunrise over the Prairies* [serie de fotogramas, time lapse]. Recuperado en: http://www.canadiannaturephotographer.com/timelapse_photography.html

Figura 102. Kinsmen, Ted (2011) *Blooming flowers* [serie de fotogramas, time lapse]. Recuperado en: http://n-e-r-v-o-u-s.com/blog/?p=6521

Figura 103. McDonald, Maureen (1983) *Twice upon a Time* [fotogramas]. Recuperado en: http://wardomatic.blogspot.com.es/2007/09/twice-upon-time-movie-that-time-forgot.html

Figura 104. Dunning, George (1945) *Three Blind Mice* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/OOTCVCR26Ko

Figura 105. Gussis, Lauren (2009) *Dexter Early Cuts* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/Or1EaxLRkM8 y https://youtu.be/7G4eg2yDryY

Figura 106. Fleischer, Max (1917) *Patent 1,242,674. Method of Producing Moving Pictures Cartoons* [dibujos en patente]. Recuperado en: http://proyectoidis.org/el-rotoscopio-de-max-fleischer/

Figura 107. Fleischer, Max (1936) *Betty Boop: Be Human* [fotograma]. Recuperado en: http://romanoarchives.altervista.org/styled-3/index.html

Figura 108. Crosland, Alan (1927) *Jazz Singer* [fotograma]. Recuperado en: http://www.screeningthepast.com/2012/08/the-jazz-singer-accounting-for-female-agency-and-reconsidering-scholarship/

Figura 109. Jackson, Wilfred (1937) *The Old Mill* [fotograma]. Recuperado en: http://drgrobsanimationreview.com/2010/05/31/the-old-mill/

Figura 110. Cottrell, William; Hand, David; Jackson Wilfred; Morey, Larry; Pearce, Perce; Sharpsteen, Ben (1937) *Snow White and the Seven Dwarfs* [fotograma]. Recuperado en: http://global.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937

Figura 111. Vertov, Dziga (1924) *Soviet Toys* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/on5Ufl14N7s

Figura 112. Stalling, Carl W. (1929) *The Skeleton Dance* [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/jBhpn6IPSJo

Figura 113. Ptushko, Aleksandr (1935) *The New Gulliver* [fotograma]. Recuperado en: http://image.wangchao.net.cn/bt/1256325429012.jpg, http://imagehost.spark-media.ru/i2/E7B1D49F-395E-8119-4FDF-2AE81F102478.jpg y http://orig06.deviantart.net/6715/f/2014/213/8/0/__new_gulliver___1935___11_by_giantor-d7t77ce.png

Figura 114. Atamanov, Lev K. (1952) *Alen'ij Cvetochek* [fotogramas]. Recuperado en: http://bashny.net/uploads/images/00/00/45/2014/04/03/b9ef970c52.jpg y https://youtu.be/xGIIsRl--UA

Figura 115. Atamanov, Lev K. (1957) *Snezhnaya Koroleva* [fotogramas]. Recuperado en: https://one1more2time3.wordpress.com/tag/snow-queen/ y https://youtu.be/P8jN0oOvYi0

Figura 116. Guchan, Wan; Laiming, Wan (1941) *Tie Shan Gong Zhu* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/tRPbzaV3tuo

Figura 117. Masaoka, Kenzô (1933) *Chikara to Onna no yo no Naka* [fotograma]. Recuperado en: http://hipocondriacos.weebly.com/uploads/3/8/6/6/38660025/_835088_orig.jpg

Figura 118. Seo, Mitsuyo (1942) *Momotaro-s Sea Eagles* [fotograma]. Recuperado en: http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2011/10/momotaros-sea-eagle-1942.html

Figura 119. Burgos, Alfonso (2015) *Tipos de Rotoscopia*. Comunicación propia.

Figura 120. Yaunch, Adam; Dayton, Jonathan; Faris, Valerie (1989) *Shadrach* [video clip de Bestie Boys]. Recuperado en: https://youtu.be/MEVfHmjKOrM

Figura 121. *Rit it Up* (2009) [fotogramas del videoclip del grupo de rock Jet]. Recuperado en: https://youtu.be/fCQhCSOFY2Q

Figura 122. Bakshi, Ralph (1993) *Tygra, hielo y fuego* [fotograma]. Recuperado en: http://tierradecinefagos.com/2009/07/21/tigra-hielo-y-fuego%C2%B4-cuando-ralph-bashki-nos-deleito-con-una-gran-pelicula-de-animacion/

Figura 123. Guimarães, Gustavo; Carvalho, Adams (2003) *Cibelle* [fotogramas del video clip musical de Green Grass]. Recuperado en: https://vimeo.com/736964

Figura 124. Hansen, Brad (2006) *Lemonade* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/IkYYQNLWa2A

Figura 125. Prado, Raymond (2008) *Wasted*, Matthew Bryan [fotogramas del video clip musical de Matthew Bryan]. Recuperado en: https://youtu.be/WBurQI4YGPw

Figura 126. Sabiston, Bob (1999) *Snacks and drinks* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/SrXj4CMC2yk

Figura 127. Allen, Andrew (2010) *The Thomas Beale Cipher* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/19115071

Figura 128. Linklater, Richard (2006) *A Scanner Darkly* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/K0cbUboLSs0 y https://pic.yify-torrent.org/2006/32233/ce7b09d0d7ec4db4a6d0f82b4d545754.png

Figura 129. Kaplan, David (2007) *Year of the fish*, David Kaplan (2007) [fotogramas]. Recuperado en: http://www.filmmakermagazine.com/webexclusives/2007_01_01_archive.html y http://i520.photobucket.com/albums/w327/teasertrailercinema/year-of-the-fish-6.jpg

Figura 130. Rodríguez, Robert; Tarantino, Quentin; Miller Frank (2005) *Sin City* [fotograma]. Recuperado en: http://teoriadelaimagen25.blogspot.com.es/2010/05/analisis-sin-city.html

Miller, Frank (2008) *The Spirit* [fotograma]. Recuperado en: http://realismoonirico.blogspot.com.es/2009/06/sesion-doble-spirit-y-punisher-war-zone.html

Figura 131. Zemeckis, Robert (1988) *Who framed Roger Rabbit?* [fotograma]. Recuperado en: http://www.onrembobine.fr/news/carnet-noir-bob-hoskins-mort

Odell, Jonas (2010) *Tussilago* [fotograma]. Recuperado en: https://static.shortoftheweek.com/wp-content/uploads/2014/01/tussilago_02.jpg

Figura 132. Whale, James (1935) *Bridge of Frankestein* [fotogramas]. Recuperado en: http://news.moviefone.com/2010/03/30/sci-fi-scenes-we-love-bride-of-frankenstein/ y http://filmfanatic.org/reviews/?p=17366

Figura 133. Wynorski, Jim (1986) *Chopping Mall* [fotograma]. Recuperado en: http://filmigrana.com/2012/10/27/jim-wynorski-chopping-mall-1986/

Figura 134. Hitchcock, Alfred (1963) *The Birds* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/hplpQt424Ls

Figura 135. Kershner, Irvin (1980) *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* [fotograma]. Recuperado en: http://seventeen.typepad.com/.a/6a012875de4bd4970c01543591f777970c-800wi

Figura 136. *Fruit Wrinkels* (1986) [fotogramas]. Recuperado en: http://i2.wp.com/www.retroist.com/wp-content/uploads/2013/03/fruit-wrinkles.jpg?resize=620%2C445 y https://youtu.be/Ztu-XbPp5Qs

Figura 137. *Toyota Supra* (1986) [secuencia de fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/e-G-DsD3Lt0

Figura 138. *Ipod Ad* (2004) [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/hQw3mVWXncg

Figura 139. Bihac, Zoran (2007) *Freixenet Cordón Negro* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/7GdOCdSPYCw

Figura 140. Pankow, Drushba (2011) *International Filmfest Dresden 2011 promo* [fotograma]. Recuperado en: http://www.drushbapankow.de/filter/Filmfest-Dresden/Festival-trailer

Figura 141. Flat Black Films (s. f.) *Ad campaign for Ankbank* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/Akbank.html

Figura 142. Fleischer, Max (1941) *Superman* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.classicfilmfreak.com/2009/04/21/max-fleischers-superman-1941-1942-2/ y http://www.rotoscopers.com/2015/08/05/forgotten-gems-of-animation-fleischer-studioss-superman/

Figura 143. Fotogramas series animadas de los ochenta.

Sutherland, Hal; Towsley, Don; Zukor, Lou (1979-1982) *Flash Gordon* [fotograma]. Recuperado en: http://universodecienciaficcion.blogspot.com.es/2013/06/1936-1940-flash-gordon-y-2.html

Erwin, John et al. (1983-1985) *He-Man and the Masters of the Universe* [fotograma]. Recuperado en: http://www.elfaromagazine.com/#!he-man-and-the-masters-of-the-universe/cuz2

Lee, Ray; Gibbs, John; Lenon, Terry (1985-1988) *Jem y los hologramas* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/x6KdWatKFR4

Figura 144. Cazaux, Gilles; David, Pascal (2004) *Delta State*, [fotogramas]. Recuperado en: http://www.nelvana.com/show/113/delta-state

Figura 145. *Calling all girls* (1980) [fotograma del video clip musical de Michaels Hilly]. Recuperado en: https://youtu.be/_HjLJgj5pnQ

What you need (1985) [fotograma del video clip musical de INXS]. Recuperado en: https://youtu.be/FoEPrbdfmT4

Figura 146. Barron, Steve (1985) *Take on me* [fotograma del video clip musical de A-Ha]. Recuperado en: https://youtu.be/djV11Xbc914

Figura 147. Pallotta, Tommy (2001) *Destiny* [fotogramas del video clip musical de Zero7]. Recuperado en: https://youtu.be/pQ_c4soera0

Figura 148. Hahn, Joe; Nakazawa, Kazuto (2004) *Breaking the Habit* [fotogramas del video clip musical de Linkin Park]. Recuperado en: https://youtu.be/v2H4l9RpkwM

Figura 149. Konx-om-Pax (2005) *You Got Me Up* [fotogramas del video clip musical de Jamie Lidell]. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=O0h0pvjVSzo

Figura 150. Courtes, Alex; Fougerol, Martin (2006) *Shoot the runner* [fotogramas del video clip musical de Kasabian]. Recuperado en: https://youtu.be/2C0OEVWKZv0

Figura 151. *Forsaken* (2007) [fotogramas del video clip musical de Dream Theater]. Recuperado en: https://youtu.be/dRBP1rpE5y8

Figura 152. Williams, Hype (2008) *Heartless* [fotogramas del video clip musical de Kanye West]. Recuperado en: https://youtu.be/Co0tTeuUVhU

Figura 153. Davies, Benji; Field, Jim (2008) *My Delirium* [fotogramas del video clip musical de Ladyhwake]. Recuperado en: https://youtu.be/X_bFO1SNRZg

Figura 154. Chahi, Eric (1992) *Another World* [fotograma de la cinemática del videojuego]. Recuperado en: https://youtu.be/1j4gO9sR7zs

Figura 155. Sierra Entertaiment (1992) *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow* [fotogramas de la cinemática del juego]. Recuperado en: https://youtu.be/k5m4vWRnkKA?t=5m6s y https://youtu.be/3-tFS0GylMA?t=2m43s

Figura 156. Mechner, Jordan (1997) *The Last Express* [capturas del gameplay del juego]. Recuperado en: https://gaminggraveyard.wordpress.com/2012/01/17/the-last-express-concert-of-doom/ y http://www.kotaku.com.au/2012/09/getting-this-classic-adventure-game-onto-the-ipad-wasnt-easy/

Figura 157. Cing (2007) *Hotel Dusk: Room* [capturas del gameplay del juego]. Recuperado en: http://blogs.gamefilia.com/harryfire/13-03-2011/40493/analisis-hotel-dusk-room-215-nds y http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/1712/0/hotel-dusk-room-215/

Figura 158. Maruno, Yu; Kodama, Yuichi (2004) *Heavenly Star* [fotogramas del video clip musical de promoción del videojuego Lumines II]. Recuperado en: http://white-screen.jp/upload_images/breezevid1.jpg y http://www.engadget.com/2006/10/03/exclusive-heavenly-star-fan-pack/

Figura 159. Lardani, Alberto (1964) *A Fistful of Dollars' opening credits* [fotogramas del film de Sergio Leone]. Recuperado en: http://watchthetitles.com/articles/0018-A_Fistful_of_Dollars

Figura 160. Smith, Gareth (2007) *Juno's opening credits* [fotogramas del film de Jason Reitman]. Recuperado en: https://bethanybroughton.wordpress.com/2011/10/10/juno-analysis/

Figura 161. Ishii, Katsuhiro (2003) *Chapter Three: The Origin of O-Ren* [fotogramas del film *Kill Bill vol. 1* de Quentin Tarantino]. Recuperado en: https://youtu.be/L1D8Kaz4_XE

Figura 162. Bakshi, Ralph (1977) *Wizards* [fotogramas]. Recuperado en: http://patched-heart.tumblr.com/post/63242973523/ralph-bakshis-wizards-1977 y http://www.midnightonly.com/2011/01/08/wizards-1977/

Figura 163. Lisberger, Steven (1983) *Tron* [fotograma]. Recuperado en: https://morriz17.wordpress.com/2013/12/14/tron-legacy/

Figura 164. Bakshi, Ralph (1992) *Cool World* [fotogramas]. Recuperado en: http://brianorndorf.typepad.com/.a/6a00e54ee7b6428833017616430856970c-popup y https://youtu.be/1wMMbbdu5B4?list=PLOukK2P0WUgW2ki4_hq262QSZfs43pHa_

Figura 165. Pytka, Joe (1996) *Space Jam* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.purebreak.com/news/space-jam-2-lebron-james-pour-remplacer-michael-jordan/71375 y http://cdn1-www.craveonline.com/assets/uploads/2013/08/space-jam.jpg

Figura 166. Rosenlund (2011) *Out of Erasers* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/i1D7RHfcu3g

Figura 167. MacLean, Diego (2009) *The Art of Drowing* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/13110245

Figura 168. Krulwich, Robert (2010) *Why can't we walk straight* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/17083789

Figura 169. Sakatsu, Takagima (2010) *高木正勝 – Girls* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/P-tT6fu1I8k

Figura 170. Sabiston, Bob (2004) *The Perfect Human: Cartoon* [fotogramas del film *The Five Obstructions* de Lars Von Trier]. Recuperado en: https://youtu.be/Z8fnntjKmrA

Figura 171. Bakshi, Ralph (1981) *American Pop* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.big-smash.com/plastic-paper-news/events/american-pop---with-ralph-bakshi-in-person.html

Figura 172. Bakshi, Ralph (1983) *Tygra, hielo y fuego* [fotogramas]. Recuperado en: http://poopmobileclub.webcindario.com/tygra.html y http://unahistoriadelafrontera.blogspot.com.es/2012/05/tygra-fire-and-ice-esplendido-marco-mal.html

Figura 173. Clements, Ron; Musker, John (1989) *La Sirenita* [fotogramas]. Recuperado en: http://latam.lum.dolimg.com/v1/images/image_2163119b.jpeg y http://img.lum.dolimg.com/v1/images/image_d59844a5.jpeg

Figura 174. Trousdale, Gary; Wise, Kirk (1992) *La Bella y la bestia* [fotogramas]. Recuperado en: https://hablemosdedisney.files.wordpress.com/2011/10/bestia.jpg?w=400&h=192

Figura 175. Kitamura, Ryûhei (2009) *Baton* [fotogramas]. Recuperado en: http://blog.daum.net/_blog/BlogTypeView.do?blogid=0O5LS&articleno=3021&categoryId=1&regdt=20120518011220 y http://forum.kanjisub.com/oav-movies-manga/baton-t13912.html

Figura 176. Linklater, Richard (2001) *Waking Life* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.meetup.com/es/Madrid-Independent-Cinema-Group/events/221959143/ y http://berlinfilmjournal.com/wp-content/uploads/2014/08/quick-fix-movies-to-watch-waking-life-image-600x400.jpg

Figura 177. Linklater, Richard (2006) *A Scanner Darkly* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/K0cbUboLSs0

Figura 178. Trueba, Fernando; Errando, Tono; Mariscal, Javier (2010) *Chico y Rita* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.labolsa.com/foro/mensajes/129828640109730300/ y https://youtu.be/pmgTLktAn8Y

Figura 179. Luňák, Tomáš (2011) *Alois Nebel* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.expats.cz/prague/article/film-cinema/alois-nebel/, http://eldiadelespectador.blogspot.com.es/2013/02/cronica-del-ficx50-del-realismo-animado.html y http://img.csfd.cz/files/images/film/photos/000/353/353257_dbd585.jpg?w370h370

Figura 180. Fotografías icónicas de la Historia del siglo XX [collage de fotografías].
Ut, Nick (1972) *Vietnam Napalm* [fotografía]. Recuperado en: https://mundodelsur.wordpress.com/2015/04/30/algunos-hitos-de-la-guerra-en-vietnam/
Capa, Robert (1936) *Muerte de un miliciano* [fotografía]. Recuperado en: http://www.culturandalucia.com/GCE/Taino/An%C3%A1lisis_iconogr%C3%A1fico_de_la_fotograf%C3%ADa_Milicianos_de_Cerro_Muriano_Imp.htm
Halsman, Philippe (1947) *Albert Einstein* [fotografía]. Recuperado en: http://fotofestin.com/philippe-halsman-fotografo-de-retrato/
Koda, Alberto (1960) *Ernesto Che Guevara* [fotografía]. Recuperado en: http://bokeh.fr/blog/photographes/el-che-dalberto-korda/
Penn, Irving (1957) *Pablo Picasso* [fotografía]. Recuperado en: http://i.imgur.com/ANBvJUK.jpg
Halsman, Philippe (1948) *Dalí atomicus* [fotografía]. Recuperado en: http://www.artvalue.com/auctionresult--halsman-philippe-1906-1979-usa-dali-atomicus-2226456.htm

Figura 181. McCay, Winsor (1918) *The Sinking of Lusitania* [acetate original]. Recuperado en: http://trueclassics.net/2012/07/07/winsor-mccays-animated-propaganda-the-sinking-of-the-lusitania/

Figura 182. *The New York Times* (mayo de 1914) [Copia de la portada original]. Recuperado en: http://www.ahsd.org/social_studies/williamsm/WWI%20reading%20guide%20Chapter%2022.pdf

Figura 183. McCay, Winsor (1918) *The Sinking of Lusitania* [acetato número 92]. Recuperado en: http://livlily.blogspot.com.es/2012/05/sinking-of-lusitania-1918-production.html

Figura 184. McCay, Winsor (1918) *The Sinking of Lusitania* [fotogramas de la secuencia de aproximación del U-20]. Recuperado en: https://youtu.be/9CPbmCYxPmA

Figura 185. McCay, Winsor (1918) *The Sinking of Lusitania* [fotogramas de la secuencia del amerizaje de los botes]. Recuperado en: https://youtu.be/9CPbmCYxPmA

Figura 186. McCay, Winsor (1918) *The Sinking of Lusitania* [fotogramas de la secuencia final del hundimiento de la madre y el bebé]. Recuperado en: https://youtu.be/9CPbmCYxPmA

Figura 187. Lye, Len (1937) *Trade Tattoo* [fotograma]. Recuperado en: http://s3.amazonaws.com/auteurs_production/images/film/trade-tattoo/w1280/trade-tattoo.jpg

Figura 188. Lye, Len (1937) *Trade Tattoo* [fotogramas monocromáticos]. Recuperado en: http://www.museoreinasofia.es/actividades/sesion-1-politica-publicidad-cine-experimental y http://www.em-arts.org/en/independent-films/trade-tattoo

Figura 189. Lye, Len (1937) *Trade Tattoo* [fotograma coloreados]. Recuperado en: http://pdome.org/files/2014/12/Trade1.png y https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/76/1d/54/761d54dbf437594aed71140878732eed.jpg

Figura 190. Lye, Len (1937) *Trade Tattoo* [fotogramas]. Recuperado en: http://ukanimation.blogspot.com.es/2011/01/trade-tattoo-by-len-lye.html

Figura 191. Algar, James; Geronimi, Clyde; Kinney, Jack; Potter, H.C. (1941) *Victory Through Air Power* [fotograma]. Recuperado en: http://img.rp.vhd.me/4531773_l3.jpg

Figura 192. Reuters (7 diciembre 1941) *The U.S. Navy battleship USS West Virginia sinks after an attack by Japanese aircraft on the Hawaiian port of Pearl Harbour* [fotografía]. Recuperado en The Telegraph UK en: http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/8651277/Skull-found-in-Pearl-Harbour-could-belong-to-Japanese-pilot.html

Figura 193. Geronimi, Clyde (1943) *Education for Death: The making of the Nazi* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/l14WDZCnz-w

Figura 194. Sparber, Izzy (1943) *Spinach Fer Britain* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/msGsWzuDei4

Figura 195. Algar, James; Geronimi, Clyde; Kinney, Jack; Potter, H.C. (1941) *Victory Through Air Power* [fotogramas con Alexander P. Seversky]. Recuperado en: https://archive.org/details/VictoryThroughAirPower

Figura 196. Algar, James; Geronimi, Clyde; Kinney, Jack; Potter, H.C. (1941) *Victory Through Air Power* [fotogramas de secuencias realistas]. Recuperado en: https://archive.org/details/VictoryThroughAirPower

Figura 197. Algar, James; Geronimi, Clyde; Kinney, Jack; Potter, H.C. (1941) *Victory Through Air Power* [fotogramas de infografías]. Recuperado en: https://archive.org/details/VictoryThroughAirPower

Figura 198. Algar, James; Geronimi, Clyde; Kinney, Jack; Potter, H.C. (1941) *Victory Through Air Power* [fotogramas de la secuencia final de la lucha entre el pulpo y el águila]. Recuperado en: https://archive.org/details/VictoryThroughAirPower

Figura 199. Urbano, Carl (1943) *A is for Atom* [fotograma]. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=Gi-ItrJISQE

Figura 200. *Dwight D. Eisenhower Before The United Nations* (1953) [fotografía del discurso del programa *Atoms for Peace* del presidente norteamericano]. Recuperado en: thenuclearworld.org/2011/02/25/president-eisenhowers-atoms-for-peace-speech/

Figura 201. Composición collage representación del poder atómico.
Urbano, Carl (1943) *A is for Atom* [fotograma]. Recuperado en: http://ichef.bbci.co.uk/images/ic/640xn/p025vd4t.jpg
Moore, Alan (1987) Watchmen [viñeta de la novela gráfica, personaje del Dr. Manhattan]. Recuperado en: https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRVRMNXCUCdN-M1f76UzhRvxgkcoFn-IuvjDY-HlW4xI7sVW379
Snyder, Zac (2009) The Watchmen [fotograma]. Recuperado en: https://youtu.be/yGbUcqCXe14

Figura 202, 203 y 204. Urbano, Carl (1943) *A is for Atom* [fotogramas]. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=Gi-ItrJISQE

Figura 205. Luske, Hamilton (1957) *Our Friend the Atom* [fotograma]. Recuperado en: http://i.ytimg.com/vi/tTfPJUQud78/hqdefault.jpg

Figura 206. Europress; Getty (1958) *USS Nautilus SSN 571* [fotografía]. Recuperado en: http://index.hu/tech/2014/01/21/majdnem_lebogott_de_atirta_a_tortenelmet/

Figura 207. Haber, Heinz (1956) *Our Friend the Atom* [fotografía de la portada del libro]. Recuperado en: http://www.brainpickings.org/2013/05/15/heinz-haber-our-friend-the-atom-disney-tomorrowland/

Figuras 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214. Luske, Hamilton (1957) *Our Friend the Atom* [fotogramas con Walt Disney y Heinz Haber]. Recuperado en: https://youtu.be/QDcjW1XSXN0

Figura 215. Hubley, John (1959) *Moonbird* [fotograma]. Recuperado en: http://encirculos.blogspot.com.es/2010/11/100-as-xxxviii-moonbird-1959-john-and.html

Figura 216. Olivia de Havilland con Faith y John Hubley en el Backstage en los 39º Academy Awards (1966) [fotografía]. Recuperado en: https://www.oscars.org/sites/default/files/olivia-de-havilland_and_faith_and_john-hubley_backstage_1966-39thaa.jpg

Figura 217. Hubley, John (1959) *Moonbird* [fotogramas de los espacios fílmicos]. Recuperado en: http://encirculos.blogspot.com.es/2010/11/100-as-xxxviii-moonbird-1959-john-and.html

Figura 218 y 219. Hubley, John (1959) *Moonbird* [fotogramas y fondos]. Recuperado en: https://one1more2time3.wordpress.com/tag/moonbird/

Figura 220. Hubley, John (1962) *Of Stars and men* [fotograma]. Recuperado en: http://www.cartoonbrew.com/events/next-tuesday-in-nyc-newly-restored-hubley-feature-of-stars-and-men-89807.html

Figura 221. Shapley, Harlow (1958) *Of Stars and men* [fotografía de la portada]. Recuperado en: http://www.brainiacbooks.com/?page=shop/flypage&product_id=4340

Figura 222. Hubley, John (1962) *Of Stars and men* [fotogramas del firmamento]. Recuperado en: https://i.vimeocdn.com/video/481881655_640.jpg y https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRXmjmBduWaZC5G4KUudw5pc_hrBSHwan3z5KNt3mMKrZ9mNcPntA

Figura 223, 224 y 226. Hubley, J. (1962) *Of Stars and men* [Película]. Estados Unidos. Extracto disponible en: https://vimeo.com/98123446

Figura 225. Ferguson, Norman; Algar, James; Armstrong, Samuel; Beebe Jr, Ford; Handley, Jim, Hee, T,; Jackson, Wilfred; Luske Hamilton; Roberts, Bill, Satterfiled, Paul; Sharpsteen, Ben (1940) *Fantasia* [fotograma del magma]. Recuperado en: http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/_Lava1.jpg

Figura 227 y 228. Fleischer, Dave (1923) *The Einstein Theory of Relativity* [Fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/4210860

Figura 229, **230, 231 y 232**. Fleischer, Max; Decroly, Ovide (1923) *Evolution* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/oaHBHNMMKfc

Figura 233. Harryhausen (1942) *How to bridge a Gorge* [fotogramas]. Recuperados en: http://mestresdostopmotion.blogspot.com.es/2012/04/como-fazer-uma-ponte-1941.html

Figura 234 y 235. Hubley, John (1944) *Flat Hatting* [fotogramas]. Recuperados en: http://tralfaz.blogspot.com/2014/05/san-francisco-flats.html

Figura 236, 237 y 238. Luske, Hamilton (1951) *How to catch a cold* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/jY5c75gBUks

Figura 239. Luske, Hamilton; Clark, Les; Reitherman, Wolfgang; Meador, Joshua (1959) *Donald in Mathmagic Land* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/ELjEM4C2QSQ

Figura 240, 241 y 242. Luske, Hamilton; Clark, Les; Reitherman, Wolfgang; Meador, Joshua (1959) *Donald in Mathmagic Land* [fotogramas sobre geometría]. Recuperado en: https://geometryarchitecture.wordpress.com/2009/04/02/alam-sebagai-basis-perancangan-kaidah-proporsi-dan-arsitektur/

Figura 243. Luske, Hamilton; Clark, Les; Reitherman, Wolfgang; Meador, Joshua (1959) *Donald in Mathmagic Land* [fotograma sobre las numerosas teorías matemáticas]. Recuperado en: http://vignette1.wikia.nocookie.net/disney/images/4/4f/Donald_in_mathmagic_land_16large.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20130716105438

Figura 244 y 245. McKenzie, Ian (1985) *Where Did I Come From?* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/TkVlePUV2C0

Figura 246. Moore, Michael (2002) *Bowling for Columbine* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/lGYFRzf2Xww

Figura 247. Burgos, Alfonso (2015). *Mapa conceptual de las formas de representación en el Cine de Animación de no ficción; Documental de animación y Animación documental* [comunicación propia]

Figura 248 y 249. Haines, Tim; Jasper, James (1999) *Walking with Dinosaurs* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.framestore.com/work/bbc-walking-dinosaurs

Figura 250. James, Jasper (2002) *Land of Giants* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.framestore.com/work/bbc-land-giants

Figura 251. Haines, Tim; Leland, Chloe (2005) *Walking with Monsters* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.framestore.com/work/bbc-walking-monsters

Figura 252. Cook, Barry; Nightingale, Neil (2013) *Walking with Dinosaur* (2013) [fotogramas]. Recuperado en: http://cinemalove.diary.ru/p193341192.htm?oam

Figura 253. Malaterre, Jacques; Salanova, Javier G. (2003) *L'Odyssée de l'espèce* [fotogramas de dramatizaciones]. Recuperado en: https://youtu.be/SL2sP8tHgKU

Figura 254. Malaterre, Jacques; Salanova, Javier G. (2003) *L'Odyssée de l'espèce* [fotograma con la representación de 'Lucy']. Recuperado en: http://www.pixcom.com/en/productions/a-species-odyssey-211.html

Figura 255 y 256. Riddick, Ian; Williams, Martin y Nathan (2010) *Into the Universe with Stephen Hawking* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.blu-ray.com/movies/Into-the-Universe-With-Stephen-Hawking-Blu-ray/30729/#Screenshots

Figura 257. Pérez, Primitivo (2011) *Carthago Nova, el esplendor de una era* (2011) [fotograma con el puerto de Carthago Nova]. Recuperado en: http://www.cartagena.es/archivos/138-72860-IMP_FOTO/Puerto.jpg

Figura 258. Pérez, Primitivo (2011) *Carthago Nova, el esplendor de una era* (2011) [fotogramas con representaciones antropomorfas]. Recuperado en: https://www.carm.es/web/servlet/integra.servlets.Blob?TABLA=IMAGEN_RED4_BLOB&CAMPOCLAVE=ID&VALORCLAVE=46410&CAMPOIMAGEN=IMAGEN y http://www.panoramaaudiovisual.com/wp-content/uploads/2012/02/carthago-nova-4-605x365.jpg

Figura 259, 260 y 261. Ruipérez García, Joaquín (2011) *La Vera Cruz de Caravaca. Historia de una Devoción* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/_pW85oRYRfg y https://youtu.be/3gM8FChmqak

Figura 262 y 263. Molina Veites, José María (2012) *La Cueva Negra* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/yWBjc_SxUdU

Figura 264. Oshii, Mamoru (1995) *Ghost in the Shell* [fotograma]. Recuperado en: http://i.imgur.com/IrPyeQg.png

Figura 265. Yuasa, Masaaki (2004) *Mind Game* [fotograma]. Recuperado en: http://www.filmadeus.com/2013/09/mind-game-masaaki-yuasa-2004.html

Figura 266. Nolan, Christopher (2010) *Inception* [fotograma]. Recuperado en: http://www.nytimes.com/2010/07/16/movies/16inception.html?_r=0

Figura 267. Garland, Alex (2015) *Ex Machina* [fotograma]. Recuperado en: http://blog.escac.es/?p=14532

Figura 268. Takahata, Isao (1988) *La tumba de las luciérnagas* [fotograma]. Recuperado en: http://anchiano.blogspot.com.es/2008/02/la-tumba-de-las-luciernagas.html

Figura 269. Arihara, Seiji (2005) *Nagasaki 1945 – Nagasaki Angelus Bell* [fotogramas]. Recuperados en: http://uraniumfilmfestival.org/fr/film/rio-2013/nagasaki-1945-angelus-bell y http://angelics1.exblog.jp/i21/

Figura 270. Nishikubo, Mizuho (2014) *La Isla de Giovanni* [fotograma]. Recuperados en: http://www.fanfestival.es/?p=828, http://www.angelsanchezt.com/2015/04/domingo-cine-la-isla-de-giovanni.html y http://www.lostinanime.com/2014/11/giovanni-no-shima.html

Figura 271. Yadin, Orly; Bringas, Sylvie (1998) *Silence* [fotograma]. Recuperado en: https://animadoc.files.wordpress.com/2014/05/vlcsnap-2014-03-30-19h57m45s243.png?w=500

Figura 272, 273, 274, 275 y 276. Lord, Peter (1989) *War Story* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/UAhcbXeKJ3Y

Figura 277, 278 y 279. Lord, Peter (1990) *Going Equiped* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/nziXTe0Hm9g

Figura 280, 281, 282 y 283. Sofian, Sheila M. (1991) *Faith & Patience* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/45547675

Figura 284, 285, 286, 287 y 288. Webb, Tim (1992) *A is for Autism* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/zxt3FBVq8Jg

Figura 289 y 290. Vester, Paul (1995) *Abductees* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/36996505

Figura 291 y 292. Lee, Ellie (1997) Repetition Compulsion [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/38369042

Figura 293 y 294. Sofian, S. M. (1997) *Survivors* [Película]. Estados Unidos. Tráiler en: http://www.imdb.com/video/withoutabox/vi703372825?ref_=tt_pv_vi_aiv_1

Figura 295, 296, 297 y 298. Yadin, Orly; Bringas, Sylvie (1998) *Silence* [fotograma]. Recuperado en: https://archive.org/details/OrlyYadinSylvieBringasSilence

Figura 299 y 300. Hill, Helen (1999) *Mouseholes* [fotogramas]. Recuperado en video homenaje desde 18’06’’ a 25’53’’, disponible en: https://vimeo.com/16211767

Figura 301, 302, 303 y 304. Sofian, S. M. (2002) *A Conversation with Haris* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/81845065

Figura 305, 306 y 307. Hodgson, Jonathan (2002) *Camouflage* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/TBcTgQMbc78

Figura 308 y 309. Blazer, Liz (2003) *Backseat Bingo* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/7584260

Figura 310 y 311. Sabiston, Bob (2004) *Grasshopper* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.veoh.com/watch/v17257883fDhNeCYn

Figura 312, 313, 314 y 315. Landreth, Chris (2004) *Ryan* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/pRXZ17FW1pg

Figura 316, 317 y 318. Jackson, Lisa 2004) *Suckerfish* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/34598065

Figura 319, 320 y 321. Canemaker, J. (2005) *The Moon and the Son* [Película]. Estados Unidos.

Figura 322, 323 y 324. Saint-Pierre, M. J. (2006) *McLaren's Negative* [Película]. Canadá. Tráiler en: http://mjstpfilms.com/english/films/mclarens-negatives?/normanmclaren/

Figura 325 y **326**. Odell, Jonas (2006) *Never Like The First Time!* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/70122505

Figura 327 y 328. Murakami, Yorico (2006) *Talking about Amy* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/9808633

Figura 329 y 330. Caño Díaz, Héctor (2007) *Los Fusilados de Goya* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/teqwd1aEdv4

Figura 331 y 332. Moore, Samantha (2007) *The Beloved Ones* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/24029766

Figura 333 y 334. Sabiston, Bob (2007) *The Even More Fun Trip* [fotogramas]. Recuperado en: http://sproutflix.org/all-films/the-even-more-fun-trip/

Figura 335 y 336. Kosaka, Hiromitsu (2009) *Hayabusha: Back to the Earth* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/6tr2__Tv2I4

Figura 337, 338 y 339. Saint-Pierre, M. J. (2010) *Sapporo Proyect* [película]. Canadá. Tráiler en: http://mjstpfilms.com/english/films/the-sapporo-project/

Figura 340, **341, 342, 343 y 344**. Odell, Jonas (2010) *Tussilago* [fotogramas]. Recuperado en:

Figura 345 y 346. Stein-Schomburg, Dennis (2011) *Andersartig* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/31686433

Figura **347 y 348**. Pérez, Natalia; Torrecillas, Mario (2013) *Los hijos del Ayllu* [fotogramas]. Recuperados en: https://youtu.be/hiCxPGKrElQ

Figura 349, 350, 351 y 352. Harrault, Amélie (2013) *Kiki of Montparnasse* [fotogramas]. Recuperados en: http://vk.com/video-23860588_168394208

Figura 353, 354 y 355. Saint Pierre, M. J. (2014) *Jutra* [fotogramas]. Recuperados en: https://www.nfb.ca/film/jutra_en

Figura 356, 357 y 358. Csáki, László (2014) *Blue Pelikan* [fotogramas]. Recuperados en el tráiler disponible en: https://vimeo.com/86914800

Figura 359. Fierlinger, Paul (1995) *Drawn from Memory* [fragmento del poster]. Recuperado en: http://www.animationshowofshows.com/collections/dvds/products/drawn-from-memory-a-film-by-paul-fierlinger

Figura 360 y 361. Fierlinger, Paul (1995) *Drawn from Memory* [película]. Estados Unidos. Extracto disponible en: https://vimeo.com/97312896

Figura 362, 363, 364 y 365. McCollum, Monteith (2000) *Hybrid* [película]. Estados Unidos. Extracto disponible en: https://youtu.be/lLytT80LX9U

Figura 366, 367, 368, 369 y 370. Burstein, Nanette; Morgen, Brett (2002) *The Kid Stays in the Picture* [Película]. Estados Unidos. Tráiler disponible en: https://youtu.be/LAHQUbSIcG8

Figura 371, 372 y 373. Carri, Albertina (2003) *Los Rubios* [fotogramas]. Recuperado en: https://vimeo.com/44770680

Figura 374, 375, 376 y 377. Lebrun, David (2004) *A Nineteenth Century Vision* [película]. Estados Unidos. Extracto en: https://youtu.be/tl_onFMjJWA

Figura 378, 379, 380, 381 y 382. Yu, Jessica (2004) *The Realms of the Unreal* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/Mbyc3aaw8ps

Figura 383. Morgen, Brett (2007) *Chicago 10* [fragmento del poster]. Recuperado en: http://prodavinci.com/2015/02/04/artes/chicago-10-la-pelicula-que-relata-la-agresion-policial-y-el-juicio-contra-los-manifestantes-pacificos-de-1968/

Figura 384, 385 y 386. Morgen, Brett (2007) *Chicago 10* [película]. Estados Unidos. Tráiler disponible en: http://www.imdb.com/video/imdb/vi3853582617

Figura 387, 388, 389 y 390. Satrapi, Marjane; Paronnaud, Vicent (2007) *Persepolis* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/vIdK-4s3VO4

Figura 391, 392, 393 y 394. Folman, Ari (2008) *Waltz with Bashir* [película]. Israel, Francia, Alemania, Estados Unidos, Finlandia, Suiza, Bélgica y Australia. Extracto disponible en: https://youtu.be/jiWFNHhkgr8

Figura 395 y 396. Álvarez, Albino (2009) *El informe Toledo* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.filmdu.tv/el-informe-toledo/

Figura 397, 398, 399, 400 y 401. Fernández de Castro, Félix (2010) *María y yo* [fotogramas]. Recuperado en: http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-maria-yo/2060907/

Figura 402, 403 y 404. Carillo, Jairo Eduardo; Andrade, Óscar (2010) *Pequeñas voces* [fotogramas]. Recuperado en: http://gloria.tv/media/q4tr2TWNcCo

Figura 405, 406 y 407. Samadi Ahadi, Ali (2010) *The Green Wave* [película]. Alemania. Disponible en PPV en: https://vimeo.com/ondemand/thegreenwave

Figura 408, 409 y 410. Martin, Manuel H. (2011) *30 años de oscuridad* [película]. España. Disponible en PPV en: https://vimeo.com/ondemand/10560

Figura 411, 412, 413 y 414. Damian, Anca (2011) *Crulic, The Path to Beyond* [Película]. Rumania, Polonia. Extracto disponible en: https://youtu.be/2zqVJ9gwdCs

Figura 415 y 416. Birgisdóttir, Ingibjörg; Jonsson, Orri; Kristjánsdóttir, Kristín Björk (2011) *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir* [película]. Islandia, Dinamarca. Disponible en PPV en: https://vimeo.com/ondemand/grandmalofi

Figura 417, **418 y 419**. Wiese, Marc (2012) *Camp 14 Total Zone Control* [fotogramas]. Recuperado en: https://youtu.be/ihUOHARC_Og

Figura 420, 421, 422 y 423. Heinzerling, Zachary (2013) *Cutie and the Boxer* [Película]. Estados Unidos.

Figura 424 y 425. Panh, Rithy (2013) *The Missing Picture* [Película]. Camboya, Francia. Tráiler disponible en: https://youtu.be/3tZL5S5thvs

Figura 426, 427 y 428. Sofian, S. M. (2013) *Truth Has Fallen* [película]. Estados Unidos. Long Tráiler en: https://vimeo.com/22764486

Figura 429, 430 y 431. Shomali, Amer; Cowan, Paul (2014) *The Wanted 18* [Película]. Canadá, Palestina y Francia. Tráiler disponible en: https://youtu.be/ekhTuZpMw54

Figura 432, 433 y 434. Gut, Ernesto; Cardozo, Dionisio (2015) *Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano* [película]. Argentina. Avance disponible en: https://vimeo.com/105599071

Figura 435. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 1 - Producción de animación documental por períodos trianuales desde 1989 hasta 2015* [Comunicación propia]

Figura 436. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 2 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los cortometrajes analizados* [Comunicación propia]

Figura 437. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 3 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los largometrajes analizados* [Comunicación propia]

Figura 438. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 4 - Representación del volumen de las producciones en función del número de personas acreditadas en las mismas* [Comunicación propia]

Figura 439. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 5 - Resultados de los grados de representación con distinción de Voz e Imagen en cortometrajes y largometrajes* [Comunicación propia]

Figura 440. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 6 - Evolución temporal de la Voz en cortometrajes (1989-2015)* [Comunicación propia]

Figura 441. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 7 - Evolución temporal de la Imagen en cortometrajes (1989-2015)* [Comunicación propia]

Figura 442. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 8 - Evolución temporal de la Voz en largometrajes (1989-2015)* [Comunicación propia]

Figura 443. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 9 - Evolución temporal de la Imagen en largometrajes (1989-2015)* [Comunicación propia]

Figura 444. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 10 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en cortometrajes según las obras analizadas* [Comunicación propia]

Figura 445. Burgos, Alfonso (2015) *Gráfica 11 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en largometrajes según las obras analizadas* [Comunicación propia]

Figura 446. Burgos, Alfonso (2015*) Gráfica 12 - Evolución temporal de los premios ganados por los films de animación documental analizados* [Comunicación propia]

Figura 447. *Renovación Pedagógica 'Freinet en Murcia II'* (2012) [fotograma]

Figura 448. Diapositiva de la propuesta de tema y premisa para el proyecto (Febrero 2014)

Figura 449. Diapositiva de la propuesta de público objetivo (Febrero 2014)

Figura 450. Diapositiva de la propuesta narrativa (Febrero 2014)

Figura 451. Diapositiva de la estructura temática y de contenidos (Febrero 2014)

Figura 452. Calendario de grabaciones distribuido al equipo de rodaje (Mayo 2014)

Figura 453. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 15 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 454. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 19 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 455. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 20 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 456. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje de mañana, 21 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 457. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje de tarde, 21 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 458. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 22 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 459. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 23 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 460. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Jornada de rodaje del 26 de Mayo* [fotografías]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 461. Martínez Ruiz-Funes, María José (2014) *Alba preparándose para el rodaje del 21 de Mayo* [fotografía]. Murcia. Colección particular de María José Martínez Ruiz-Funes.

Figura 462. Burgos, Alfonso (2015) *Guión inicial del proyecto* [Página de la Escena 1]

Figura 463. Burgos, Alfonso (2015) *Guión inicial del proyecto* [Página de la Escena 6]

Figura 464. Burgos, Alfonso (2015) *Story board del proyecto* [Página 1, Escena 1]

Figura 465. Burgos, Alfonso (2015) *Story board del proyecto* [Página 4, Escena 1]

Figura 466. Burgos, Alfonso (2015) *Story board del proyecto* [Página 13, Escena 8]

Figura 467. Burgos, Alfonso (2015) *Story board del proyecto* [Página 15, Escena 13]

Figura 468. Burgos, Alfonso (2015) *Transcripción de la entrevista con Aniceto López* [detalle del texto]

Figura 469. Burgos, Alfonso (2015) *Transcripción de la entrevista con Pedro Antonio Ríos* [detalle de la selección de texto]

Figura 470. Burgos, Alfonso (2015) *Montaje del discurso a partir de entrevistas* [detalle del texto]

Figura 471. Burgos, Alfonso (2015) *Distribución de recursos* [detalle del póster]

Figura 472. Burgos, Alfonso (2015) *Rotoscopia de alumnos en E7* [fotogramas de la prueba de dibujo]

Figura 473. Burgos, Alfonso (2015) *Rotoscopia madre y bebé en E9* [fotogramas de la prueba de dibujo]

Figura 474. Laborda, José María (2015) *Secuencia Distribución de mesas en 'U'* [animación CGI 3d]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 475. Laborda, José María (2015) *Secuencia Rincón de la Naturaleza* [animación CGI 3d]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 476. Bastida Martínez, Francisco (s. f.) *Rincón de la naturaleza* [diapositivas]. Murcia: Colección particular de Francisco Bastida.

Figura 477. Burgos, Alfonso; Laborda, José María (2015) *Secuencia de aproximación al mural* [animación CGI 3d sobre ilustración vectorial]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 478. Laborda, José María (2015) *Secuencia Friso de la Historia* [animación CGI 3d]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 479. Bastida Martínez, Francisco (s. f.) *Friso de la Historia* [diapositivas]. Murcia: Colección particular de Francisco Bastida.

Figura 480. Burgos, Alfonso (2015) *Escena E3 4A* [Elementos gráficos de la escena]

Figura 481. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E3 4A* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 482. Bastida Martínez, Francisco (s. f.) *Referencias para escena E10 6A* [diapositivas]. Murcia: Colección particular de Francisco Bastida.

Figura 483. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E10 6A* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 484. Burgos, Alfonso (2015) *Escena E10 6A* [Elementos gráficos de la escena]

Figura 485. Bastida Martínez, Francisco (s. f.) *Referencias para escena E6 13* [diapositivas]. Murcia: Colección particular de Francisco Bastida.

Figura 486. Burgos, Alfonso (2015) *Escena E6 13* [Elementos gráficos de la escena]

Figura 487. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E6 13* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 488. Burgos, Alfonso (2015) *Escena E3 4D* [Elementos gráficos de la escena]

Figura 489. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E3 4D* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 490. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E3 4* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 491. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E4 8* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 494. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E9 5* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 495. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E10 6* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 496. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E10 7A* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 497. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E10 7B* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 498. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E7 28 C* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 499. Burgos, Alfonso (2015) *Secuencia E7 28 A* [fotogramas]. En 'La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015)

Figura 500. Burgos, Alfonso (2015) *Recursos para documental Freinet* [detalle del documento]

Figura 501. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015) [Comunicación propia]

Figura 502. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015) [Comunicación propia]

Figura 503. Gráfica con distribución temática de las técnicas Freinet en 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' (2015) [Comunicación propia]

Figura 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511 y 512. Burgos, Alfonso (2015) *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia* [fotogramas]. España.

Figura 513. Burgos, Alfonso (2015) *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia* [Cartel promocional]. España.

APÉNDICE: GUIÓN NARRATIVO DE *LA MEMORIA DE LAS MANOS*

LA MEMORIA DE LAS MANOS. ECOS DEL LEGADO PEDAGÓGICO DE C. FREINET EN MURCIA

Por

Alfonso Burgos Risco

Guión narrativo

Alfonso Burgos Risco
Copyright 2015

Contacto:
Telf:610 934 858
Mail: alfonso.burgos@um.es

CEME, FACULTAD DE EDUCACIÓN UMU. DIA.

Un pupitre con objetos antiguos, cartas, ceras y lápices de colores. Un cuaderno antiguo. Un niño de cuatro años comienza a dibujar un vehículo.

Otro niño, de unos doce años, continúa otro dibujo.

Con la ayuda del maestro, calcan los dibujos para a continuación, utilizar la multicopista -la vietnamita, una llanda de gelatina- para hacer copias de los dibujos.

CEME, FACULTAD DE EDUCACIÓN UMU. DIA.

En el espacio principal del Centro de Estudios de la Memoria Educativa están reunidos varios maestros jubilados en torno a una proyección en la que pueden verse alumnos en clase de finales de años setenta.

De espaldas, un grupo de maestros observa la proyección. Sobreimpreso puede leerse: "LA MEMORIA DE LAS MANOS. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia"

AULA FACULTAD DE EDUCACIÓN UMU. DIA.

Aula en la Facultad de Educación con alumnos. PEDRO LUIS está resumiendo la sesión sobre Renovación Pedagógica que ha acaba de exponer para finalizar la clase.

PEDRO LUIS
En resumen, los trabajos de investigación tienen que tratar sobre la pedagogía-didáctica de Celestin Freinet, en particular sobre sus técnicas...

PEDRO LUIS señala en la pizarra "Celestin Freinet"; debajo puede leerse "maestro francés 1896-1966".

PEDRO LUIS
Quiero que prestéis atención a la relación de éstas con sus criterios ideológicos, políticos y sociales. Recordamos que Freinet se encuentra dentro de la Escuela Moderna, movimiento que concibe a cada niño/a como centro del proceso educativo, un proceso centrado en el desarrollo personal y el tanteo experimental. Cada niño comparte éxitos y fracasos, muy importante, no se basa en recibir información y memorizar... dentro de dos semanas espero sus trabajos. Hasta el miércoles.

(CONTINÚA)

Los alumnos se levantan de sus asientos. PEDRO LUIS está apagando el equipo informático cuando se acerca ALBA, alumna.

ALBA
Disculpe profesor, ¿es posible que centre mi trabajo en un experiencia concreta sobre las técnicas de Freinet en Murcia?

PEDRO LUIS
Claro, no hay problema, pero intenta acotarlo un poco en el tiempo. ¿Tienes alguna duda más? Ya sabes que en el Aula Virtual está el documento en donde figuran las instrucciones a seguir...

ALBA
Sí, si lo sé. Hum.. no sé por dónde empezar.

PEDRO LUIS
Bien, déjame pensar... hay un maestro, amigo mío, que trabaja en un colegio en el que aplican las técnicas Freinet. Te doy su correo electrónico.

PEDRO LUIS escribo un correo electrónico en un trozo de papel. A continuación se levanta y se lo entrega a ALBA.

PEDRO LUIS
Aquí tienes.

ALBA
Muchas gracias.

PEDRO LUIS
De nada.

ALBA camina hacia la puerta del aula escribiendo el correo en su *smartphone*.

C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

Exterior del colegio. Desde la puerta de entrada puede leerse la placa que el colegio tiene en la puerta.

ALBA (OFF)
“La escuela no debe desinteresarse de la formación moral y cívica de los niños y niñas, pues esta formación no es sólo necesaria, sino
(MÁS)

ALBA (OFF) (continúa)
imprescindible, ya que sin ella no puede haber una formación auténticamente humana”. Celestin Freinet.

PASILLO SECRETARIA. C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

Pasillo del Colegio. ALBA espera junto a Secretaría. Está leyendo un libro. ENRIQUE, maestro perteneciente al colegio, llega y saluda a ALBA.

ENRIQUE
Hola

ALBA
Hola, ¿qué tal? Yo soy Alba

ENRIQUE
Yo, Enrique. ¿Qué?¿Haciendo algún trabajo?

ALBA
Sí, un trabajo para la Universidad, es sobre las técnicas de Freinet en la Región de Murcia.

ENRIQUE
Ah, muy bien, pues podemos ver algunas cosas en clase, vamos.

ALBA
Vale, gracias.

PASILLO AULAS. C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA

Pasillo con ventanas a la izquierda, aulas a la derecha. ENRIQUE y ALBA se acercan al aula mientras comentan el trabajo.

ENRIQUE
¿Y por dónde pensabas empezar?

ALBA
Pues he estado indagando un poco sobre Freinet, pero me gustaría conocer cómo se..., cómo funcionó aquí en Murcia, y si aún sigue haciéndose.

ENRIQUE
En Murcia hubo una época en la que funcionó muy bien, pero, han ido cambiando las cosas, hay

(MÁS)

ENRIQUE (continúa)
gente que ya se ha jubilado y lo ha dejado de hacer y ya no funcionan igual los grupos...

AULA DEL COLEGIO. DIA

ENRIQUE y ALBA caminan al interior del aula en donde hay algunas alumnas trabajando.

ENRIQUE
Ahora es diferente. Por una parte hay menos gente que está en el movimiento, por lo menos en Murcia... En Andalucía es mucho más amplio y, además ha cambiado... la organización de las aulas. No estamos un tutor todo el día con los alumnos sino que hay que cambiar de vez en cuando, que toca gimnasia, que toca inglés, que toca religión, que to... y las actividades se van cortando.
Sin embargo, como puedes ver, hay nuevas tecnologías y muchas cosas que se hacían... ya le hubiera gustado a Freinet tener los ordenadores, porque él ya trabajó la enseñanza individualizada.

ALBA
¿Y los niños hacían asambleas?

ENRIQUE
Pues como ves, la disposición de la clase ahora mismo está para trabajo en grupo, pero... cuando vayamos a hacer asamblea dentro de un rato tendremos que ponerlo en “u”.

ALBA
¿Y por qué se pone en “u”?

ENRIQUE
En “u” es una disposición parecida al semicírculo para que todos se puedan ver...

AULA DE COLEGIO. DIA

Con un vuelo de cámara nos desplazamos por el aula en un movimiento de 360º para ver cómo, de forma descriptiva, las mesas y sillas ordenadas para trabajar en grupos de cuatro alumnos, se reorganizan para la distribución en forma simbólica de “u”, mientras comienza a oírse el discurso del siguiente maestro.

PEDRO ANTONIO (OFF)
Los zagales cogían las mesas, las ubicaban nada más entrar, colocaban hacia las dos paredes las mesas en "U" y enfrente las tres o cuatro mesas de los que iban a dirigir la... la asamblea. Había un presidente de la cooperativa, un presidente de la asamblea...

DESPACHO DE PEDRO ANTONIO RÍOS. DIA

ALBA está entrevistándose con PEDRO ANTONIO, otro maestro conocedor de las técnicas Freinet. Se encuentran en su despacho, sentados junto a las estanterías de libros.

PEDRO ANTONIO
...un moderador, que es el que daba la palabra y un secretario. La parte de cooperativa, que era la parte de la gestión del material, que entonces no había material del estado, lo ponían los propios niños y el maestro, pues había una especie de tesorero administrador de las cuentas.
Por tanto la función de la asamblea era: gestionar lo que pudiéramos llamar...decisiones que afectan a la organización de la clase. Comenzaba toda la asamblea por la lectura del yo critico, yo propongo, yo felicito.

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

Un aula con alumnos sentados alrededor de la pizarra. En ella se escriben de forma esquemática las ideas clave basadas en el audio de MªJESÚS, sobre las dos funciones de la asamblea.

MARÍA JESÚS (OFF)
La asamblea en sí tenía yo creo que dos funciones; por un lado... eh... que el alumno se acostumbrara a gestionar... y gestionar de manera democrática lo que hacía y por otro lado hacer crítica y propuesta que dinamizaran el trabajo de esa semana...

TERRAZA PORCHE DE CASA. DIA

ALBA está entrevistándose con MARÍA JESÚS, maestra, y ambas están sentadas junto a una mesa.

MARÍA JESÚS
Diríamos que la asamblea estaba basada en el trabajo cooperativo de los alumnos, en la colaboración, y además era un elemento que dinamizaba el aula, por lo tanto, estaba imbricado totalmente en lo que era el pensamiento de Freinet.

DESPACHO DE PEDRO ANTONIO RÍOS. DIA

PEDRO ANTONIO
Podían ser decisiones disciplinarias, es decir, aquel me ha...empujado, aquel no me dejó el material. Podían ser decisiones que afectan, vamos a organizar, a las propuestas, el yo propongo. Vamos a organizar una excursión, vamos a hacer un trabajo, vamos a visitar o vamos a pedir a un padre que venga, porque entonces había una participación de los padres dentro del, pues...a los talleres o a una conferencia, cuando se hacía una monografía o había que salir a hacer una entrevista. Todo eso se decidía en la propia asamblea.
Eh...cada quince días la asamblea se dedicaba, una parte de la asamblea, a la presentación del trabajo, a explicar cómo había cumplido el contrato de trabajo cada uno.

ALBA
¿Me puede explicar lo que son los contratos de trabajo?

PEDRO ANTONIO
El contrato de trabajo era donde cada alumno al inicio de la quincena, esta era...

Detalle de la hoja de contrato. Las categorías aparecen en la hoja a medida que avanza el discurso.

PEDRO ANTONIO (OFF)
...del 30 de mayo al 13 de junio, eh...se comprometía a una cantidad de trabajo individualmente; textos libres, problemas, conferencias, lecturas, comentario de prensa, fichas de texto, ... son la explotación que hacíamos de cada uno de los textos y fichas de nuestros problemas, ejercicios de matemáticas. Y luego había una parte del trabajo en grupo, lo que era una monografía, un taller...

PEDRO ANTONIO sostiene el contrato en sus manos mientras habla con ALBA

PEDRO ANTONIO
... monografía eran trabajos de investigación, lo que ahora se hace en las universidades hacíamos en las escuelas. Sacaban un tema: ¿Qué queremos aprender?, ¿qué bibliografía necesitamos? Se buscaba la bibliografía, los documentos y luego la presentaban a los demás en la hora de monografías. Este contrato individualmente llevaba autoevaluación...

Detalle del contrato. Prograsivamente aparecen número y colores en cada categoría.

PEDRO ANTONIO (OFF)
....este por ejemplo había sido muy exigente con él, se había comprometido a dos textos libres y los textos libre el amarillo era regular, que él lo había hecho regular, el negro que lo ha hecho mal y el verde que lo ha hecho bien, el azul es muy bien.

(MÁS)

(CONTINÚA)

PEDRO ANTONIO (OFF) (continúa)
Entonces este pues ha sido exigente con él y algunas cosas las ha cumplido otras cosas no.

PEDRO ANTONIO sostiene el contrato de trabajo.

PEDRO ANTONIO
En esa asamblea cada uno explicaba, yo me comprometí a hacer tantos textos, no he cumplido mi parte del contrato en textos, lo he cumplido en lectura, en esto he ido regular, yo creo que podría haber hecho más o mejor...los demás decían: sí, es que has perdido mucho tiempo porque no se qué. Se hacía una valoración individual y una valoración de los propios niños y cada dos meses, que había evaluación que teníamos que poner en el cuaderno yo recogía estas evaluaciones, ésta es la que iba a ir a junio... veías cómo habían funcionado todos los contratos.

PEDRO ANTONIO muestra a ALBA varias páginas del contrato para que pueda ver los materiales adjuntos.

PEDRO ANTONIO (OFF)
El contrato lo firmaban al principio y lo llevaban y luego tenían que adjuntar, si ha hecho un texto tenía que venir el texto, si ha hecho un problema tenía que venir el problema, si han hecho un resumen de una lectura: Clima y paisaje de América del norte, pues mira, una lectura, si han hecho una monografía: El resumen del relieve africano, pues ellos iban poniendo todo. Un comentario de prensa, pues, la noticia que ellos habían sacado, si era una noticia de ámbito nacional, si era de opinión...

PEDRO ANTONIO deja el contrato.

PEDRO ANTONIO
Por tanto ellos protagonizaban parte de la nota. Es verdad que como maestro tu valorabas luego la calidad, porque esta era una forma de seguirlo el trabajo, de

(MÁS)

PEDRO ANTONIO (continúa)
crearles el hábito de que hay una cantidad de trabajo que hacer y que ellos se lo revisan y se comprometen a hacerlo. Tienes idea de lo que vas a hacer en quince días. Hoy...otras formas de llevar las clases pues eran más pasivas. El maestro marcaba todo lo que había que hacer, por tanto no había problema, ¿no?

TERRAZA PORCHE DE CASA. DIA

ALBA
No me imaginaba a los niños participando en una asamblea como tal, eh... con esa disposición, cómo... ¿cómo se lo toman ellos?

MARÍA JESÚS
En mi experiencia, pues aquello fue una novedad muy grande para los alumnos, pero bueno cuando llegaba la hora de la asamblea inmediatamente todos cogían su silla, se colocaban y empezaban...ese, esa situación de ponerse en círculo ya decían que iban a hacer una actividad diferente en el aula. Y la dinámica pues, eh... la verdad es que costaba trabajo porque, eh...

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

En una pizarra aparecen escritas tres categorías: modera, presidencia, secretaría. Bajo ellas se alternarán distintos nombres al ritmo que, a la derecha de ellos, vayan cambiando los números de semana y el nombre del mes, para representar la alternancia de alumnos. Bajo ellos aparecerán tres dibujos de alumnos, hablando, pidiendo turno de palabra y en silencio.

MARÍA JESÚS (OFF)
... los que dirigían la asamblea fueron aprendiendo y además los que dirigían la asamblea también cambiaban a lo largo del año, con lo cual casi todos los alumnos tenían esa experiencia de dirigir la asamblea durante el año y el resto pues iban aprendiendo la manera de comportarse en público, digamos, en el conjunto de la

MARÍA JESÚS (OFF) (continúa)
clase, pues con técnicas como pedir la palabra, el que te de la palabra para que hables, el no interrumpirse etcétera. Porque en el aula no sólo...

TERRAZA PORCHE DE CASA. DIA

MARÍA JESÚS continúa hablando con ALBA.

MARÍA JESÚS
... ocurren cosas de aprendizaje de la lengua de las matemáticas sino que hay un grupo social y por lo tanto, como grupo social, también hay problemas que se producen en sociedad.

AULA DE COLEGIO. DIA

Escena de enseñanza tradicional, una alumna señala en una lámina varias imágenes con nombres comunes.

MARÍA JESÚS (OFF)
... durante la semana los alumnos iban escribiendo en el mural y después...

Dos Alumnos escriben en el mural, escriben en una nota para proponer algo.

MARÍA JESÚS (OFF)
...el día de la asamblea yo me reunía, mientras que lo demás estaban trabajando en otra cosa...

Alumno escribe lentamente en la pizarra "excursión a la"

MARÍA JESÚS (OFF)
...yo me reunía con el presidente y el secretario, cogíamos el mural...

En una de la paredes de la clase puede verse un mural con tres zonas de anotaciones, "Yo propongo", "Yo critico" y "Yo felicito".

MARÍA JESÚS (OFF)
...y entonces íbamos leyendo las propuestas de yo propongo, yo critico, yo felicito... el sentido que le dábamos a eso era... que de una crítica, si tu

(MÁS)

MARÍA JESÚS (OFF) (continúa)
criticas una cosa... tienes que ser constructivo, y tienes que hacer una propuesta para solucionar el problema.

Un aula durante las clases, profesor explica la lección.

MARÍA JESÚS (OFF)
En el aula van surgiendo una serie de acontecimientos, al alumno se le van ocurriendo una serie de cosas...

En el patio del colegio hay un grupo numeroso de alumnos, que juegan, salvo una niña que está en el suelo.

MARÍA JESÚS (OFF)
... en un momento determinado. Pues el mural era el elemento donde todo eso se iba plasmando...

TERRAZA PORCHE DE CASA. DIA

MARÍA JESÚS continúa hablando con ALBA.

MARÍA JESÚS
Cuando había una pelea tu vas y lo escribes y cuando llegue el momento ya hablaremos de eso. Entonces era un elemento que estaba ahí para recoger esas vivencias del aula, esas propuestas etc., y que en su momento se iban a discutir.

DESPACHO DE PEDRO ANTONIO RÍOS. DIA

ALBA
¿Y cree que este tipo de planificación se pueda llevar a las clases... actualmente? El tema de las asambleas, este tipo de actividades...

PEDRO ANTONIO
Yo lo he estado llevando, el curso pasado yo he estado en segunda, en lo que eran, bueno ahora se llama secundaria, yo he estado en primero y segundo de secundaria, lo que sería séptimo y octavo de estos cursos, ¿no? Y yo he tenido cada quince

PEDRO ANTONIO (continúa)
días...es verdad que era diferente, yo daba lengua y literatura, por tanto se ceñía el contrato de trabajo que yo tenía era para actividades que tenían referencia con la lengua y la literatura.

Y la asamblea, el yo critico, el yo propongo y el yo felicito era gestionar. Como era tutor, de esa clase, todos los actos de tutoría iban ahí: el comportamiento, la complicación, las decisiones y tomamos esta decisión. Vamos a poner un letrero que diga esto, muy bien, se tomaba y se ponía. ¿Ha servido? Pues a la siguiente asamblea volvía a salir. Y que se puede aplicar, perfectamente, yo lo he estado aplicando y en segunda etapa en la materia que he dado.

TERRAZA PORCHE DE CASA. DIA

MARÍA JESÚS
Yo creo que perfectamente se puede dedicar una hora cada quince días, sobre todo el tutor, que es la persona que más está con los alumnos, para realizar la asamblea. Y por supuesto el mural de clase yo creo que es un elemento, vamos que encaja perfectamente en la actualidad también, yo creo que no hay ningún problema.
Porque, claro, Freinet decía: el aula no es sólo el aula, si en el aula hay cooperación, entre los maestros tiene que haber cooperación y entre los padres y la escuela también tiene que haber cooperación. Entonces.. era una manera de sacar el trabajo del aula también a los padres, al resto de los compañeros, al resto de alumnos del colegio, etc.

BIBLIOTECA C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

Detalle de unas fotografías antiguas de alumnos en clase. Libros de cálculo en segundo plano. ALBA se entrevista con JUAN ALMAGRO.

ALBA (OFF)
“Cabezas bien formadas y manos expertas, antes que odres repletos”.

ALBA y JUAN hablan sentados alrededor de una de las mesas de la biblioteca del centro.

JUAN ALMAGRO
El cálculo vivo es una expresión en las técnicas Freinet ha quedado asimilado por todo el colectivo igual que.. las monografías, el texto libre y.. los planes de trabajo.. la.. el cálculo vivo para la escuela y los alumnos debe ser...

CALLE BARRIO OBRERO, FINALES SETENTA. DIA

Un niño y una niña están sentados en el escalón de entrada a su casa. Fuera llueve. El niño ve un coche rojo al otro lado de la calle. Imagina unas reglas de metro rodeando al coche y, por aproximación, adivina qué puede medir el coche.

JUAN ALMAGRO (OFF)
...una actividad en el que ellos resuelvan o el aula y todos los alumnos ayuden a resolver problemas que tengan una solución matemática porque las matemáticas son muy importantes, porque crean hábitos de pensamiento, hábitos de procedimiento, de cómo hacer las cosas, hábitos de comprensión y hábitos de razonamiento.

BIBLIOTECA C.P. "LA PAZ", YECLA. DIA.

ALBA se entrevista con ANTONIO GALVAÑ, maestro jubilado. Ambos están sentados junto a una mesa de la biblioteca en la que hay trabajos antiguos y ficheros de cálculo.

ANTONIO
Entonces yo lo que hacía siempre, antes de empezar con el cálculo vivo era.. del ambiente de ellos, pues sacaban las

(MÁS)

ANTONIO (continúa)
cuestiones que necesitaban una resolución matemática para, para entenderlo.

Detalle de varias hojas de problemas matemáticos que hacían los alumnos donde pueden leerse las distintas formas de plantear los problemas.

ANTONIO (OFF)
Que era, además, que los chicos se encontraban a gusto porque eran cosas de su ambiente, estábamos hablando con su lenguaje. Y entonces no era nada difícil el encontrar temas y que ellos lo vieran como una parte más del entorno.

BIBLIOTECA C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

JUAN ALMAGRO
Hay alumnos que leen, pues, de corrido y no comprenden lo que leen, también puede ocurrir en matemáticas en muchas ocasiones lo mismo. Aprenden cosas, se aprenden las tablas de multiplicar, aprenden cantidades pero el alumno no comprende. ¿Por qué? porque no hace una comprensión adecuada. El cálculo vivo intenta que las matemáticas sean atractivas y además pues respondan al...a un pensamiento lógico y matemático que es lo que el alumno tiene que cultivar siempre.

FONDO BLANCO INFINITO. DIA.

Un niño aparece sentado junto a un tablero de ajedrez. Piensa la jugada, las opciones que tiene, y mueve una ficha. Levanta la mirada, y en segundo plano, tras él, vemos distintas jugadas de ajedrez a muchas velocidad.

JUAN ALMAGRO (OFF)
Porque con esos hábitos, pues, los alumnos adquieren, adquieren ese hábito para solucionar los problemas que, en principio son fáciles pero puede después llegar a situaciones muy complejas y que producen satisfacción en el mismo alumno.

BIBLIOTECA C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

JUAN ALMAGRO
El método que se utiliza se llama el método natural, que también se emplea para el aprendizaje de la lectura, también el método natural y para el cálculo también...

AULA DE COLEGIO. DIA

El profesor explica a sus alumnos la lección de matemáticas de forma tradicional, con libro de texto. A continuación, de forma más dinámica, los alumnos comienzan a experimentar las matemáticas, escribiendo, midiendo, moviéndose por la clase.

JUAN ALMAGRO (OFF)
No como la matemática tradicional que quiere pues que enseguida se ponen unos datos y se busca la solución, no no, hay que enseñarlos a que sea experimentalmente y por tanteo, qué es como la ciencia pues también avanza, experimentando y tanteando para ver las soluciones, así de esa forma, pues los alumnos experimentando cosas, contando, reflexionando, pueden llegar al final de unos procesos pueden llegar a comprender pues... todo el sentido matemático de la suma, de la resta, de la multiplicación o de la división.

BIBLIOTECA C.P. "LA PAZ", YECLA. DIA.

ANTONIO
Me... me recorrí todas las tiendas y les dije cual era mi intención, les dije, mirad yo quiero hacer esto, entonces os van a venir a preguntar el peso, el precio, el tamaño, las cantidades... Al principio pues era yo quien planteaba las cuestiones, ya digo, pues de distancia a su casa, o de... o del valor de los materiales o de... o de la tienda, de lo que valían las cosas... y después eran ellos los que traían a

(MÁS)

ANTONIO (continúa)
clase, traían sus cuestiones matemáticas.

BIBLIOTECA C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA.

Detalle de un texto libre sobre un viaje. Al terminar el recorrido por el texto, aparecerán sobre él varias fichas con preguntas e ilustraciones sobre el viaje.

JUAN ALMAGRO (OFF)
Para que la enseñanza sea global, se utiliza el...la explotación del texto libre o de las monografías, pues, situaciones que aparecen ahí de cantidades y entonces pues decir, de un texto libre que hable de un viaje de los padres, pues se puede emplear, se puede sacar cantidades de cuantos han ido, qué distancia has recorrido, qué velocidad llevaba el coche, tiempo que ha tardado, es decir, infinidad de situaciones.

JUAN continua hablando con ALBA.

JUAN ALMAGRO
Entonces las matemáticas lo que tiene sentido así es que se reflexiona, se, se comprende, se, se compara y se estiman resultados. Una vez que se han hecho muchos ejercicios se debe tender a que los alumnos por sí solos estimen la solución ya.

ALBA
Entonces, ¿no se hacían ejercicios de matemáticas como tal?

JUAN ALMAGRO
Sí se hacían ejercicios de matemáticas como tales, lo único que pasa que no eran puestos sólo por el profesor o sacados de libros, sino que... la misma vida proporciona muchísimas situaciones...

Detalle de problemas de cálculo con ilustraciones; madre e hija comprando en supermercado, una cocina y dos hermanas midiéndose junto a una pared.

JUAN ALMAGRO (OFF)
¿Y de dónde las sacan? Pues de su casa, en primer lugar, de lo que cuentan sus padres porque muchos los acompañan a comprar y entonces ven cómo pagan, cómo les devuelven... entonces de esas cantidades se pueden obtener pues problemas, para hacer problemas, después el aula tiene infinidad de objetos que los alumnos pueden pesar, medir, contar.. desde ellos mismos, ellos se pueden pesar, se pueden medir...

JUAN continúa hablando con ALBA

JUAN ALMAGRO
...una vez que el alumno obtiene... tiene sentido de las operaciones, llega un momento en que hay que decirle pues que hay unas soluciones para hacer eso más automáticas, no cómo al principio que fuera automático sino al final.

BIBLIOTECA C.P. "LA PAZ", YECLA. DIA.

ANTONIO
Con tantos alumnos y con tantos niveles...eh...buscaba la solución. Entonces pensé en preparar un fichero que... muy programado, eh, hiciera que los chicos avanzaran, primero a su ritmo con unos ejercicios que se podían corregir en un fichero de los resultados.
Las primeras fichas de, de estos ejercicios nuevos pues iban muy explicados, pues iban toda la resolución de la operación, toda la resolución muy estudiada.
Después, poco a poco, iba desapareciendo la información hasta que el fichero de resultados no daba nada más que el resultado y ya está.

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

Explicación esquemática en la pizarra de las ideas claves del discurso, que se escribirán a medida que se plantean.

ANTONIO (OFF)
Porque era distinto, o sea el Cálculo vivo era ya con... sabiendo que utilizaban determinadas operaciones, ahora, cómo aprendían esas operaciones era con lo que hemos llamado el fichero de cálculo. El fichero de cálculo eh... era prácticamente.. eran dos tipos de fichero, un fichero de ejercicios y un fichero de resultados...

BIBLIOTECA C.P. "LA PAZ", YECLA. DIA.

ANTONIO
...y además que yo tuviera oportunidad de... de atender a tanto... a tanto, pues necesitaba que las fichas fueran con un avance muy lento...

Detalle de fichero y ficha de cálculo que sostiene ALBA.

ANTONIO (OFF)
o sea que realmente, de una ficha a otra casi la podían hacer y... y si no, pues con una pequeña, muy pequeña dirección mía.

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

ALBA se entrevista con otro maestro, JESÚS CORBALAN, en un taller de actividades, Aula Taller, del Colegio “Narciso Yepes”. Están rodeados de materiales y trabajos hechos durante años en los talleres.

JESÚS
Sé, estás muy interesada en los talleres de las técnicas Freinet.. y por eso estamos en un taller que ha pretendido al menos, sino en una totalidad de las técnicas pero desde luego sí que esté impregnado totalmente del espíritu de Freinet.

ALBA
Hablando de eso quería preguntarte ¿Qué importancia
(MÁS)

ALBA (continúa)
desempeñan estos talleres en la metodología de Freinet?

JESÚS
Las técnicas se adaptan en un sitio o en otro al propio medio de ese sitio, lo que son las técnicas...

AULA DE C. FREINET. DIA.

En una escuela humilde, Freinet entra en el aula y sonríe. Unos caracoles se mueven lentamente mientras los alumnos los miran ensimismados. El conserje se asoma y les llama la atención, se hace tarde y "no ha empezado" la clase.

JESÚS (OFF)
Pero lo que es el espíritu Freinet, el creer verdaderamente en el niño, el creer en la educación popular, el creer que no existe dicotomía entre lo intelectual y lo manual. En Freinet era totalmente integrado, no hay esa dicotomía, él llegaba a decir, y de ahí la importancia de lo que tú me preguntas, que existe una inteligencia manual.

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

ALBA
¿Cómo se relacionan los talleres que utilizabais antes con las prácticas que, tal y como concebimos ahora?

JESÚS
En ella, en esta metodología, no existe la dicotomía entre trabajo intelectual y trabajo manual sino que es todo uno. Es un proceso en el que se desarrolla lo manual y lo intelectual.
Si al niño le apetece dibujar, déjalo que dibuje.. no le impongas que tenga que esperarse a la hora de dibujo... él.. él pone muchos ejemplos en su bibliografía que ahí tenemos algunos de sus libros más emblemáticos, del niño que está aprendiendo...

SALÓN DE UNA CASA. DIA

Un bebé intenta dar sus primeros pasos, está aprendiendo a andar. Su madre lo ayuda y empuja a seguir aunque el bebé se cansa.

JESÚS (OFF)
...a andar, o a hablar, la madre no le dice al niño cuando está balbuceando, espérate que ahora no toca balbucear, y cuando está dando los primeros pasitos...

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

JESÚS
No le dice ¡que ahora no toca! No, no. Según el método natural tiene que ir integrada la práctica... que el propio Freinet decía, pero si es que yo no entiendo cómo algo tan simple no haya habido alguien que algo tan simple, no lo descubra antes que yo.. y se refería en concreto a la imprenta, algo que entusiasmó a los niños que generó toda una manera distinta de enseñar.. y respecto a los talleres ocurre lo mismo.

Es cierto que existe una presión social que... se está pidiendo inmediatamente unos resultados, que a los niños se les mete la prisa por aprender, o sea, estamos haciendo niños ansiosos.. y no respetamos los procesos naturales.

ALBA
En ese sentido, ¿qué valor tienen entonces los talleres para el alumno?

JESÚS
El niño necesita expresarse, el niño necesita... necesita necesita triunfar.. y el taller les da la oportunidad de sacar lo que lleva dentro y... aunque los que no creen en esta metodología dicen, pero es que el niño se estancaría en hacer una producción.. no no, pero es que el niño tiene ojos, y el niño

(MÁS)

JESÚS (continúa)
tiene oídos, y el niño está en un medio y yo algunas veces en el propio taller, cuando algún niño está parado y no se le ocurre nada yo le digo, date una vuelta por la clase, verás como cuando te vuelvas a sentar se te va a ver ocurrido algo.

Porque lo que importa es lo que el niño saque lo que lleva dentro.. luego ya se puede ir enriqueciendo el taller con esas propias producciones y con otras que se vayan aportando... pero al principio, al niño no se le debe provocar ansiedad.. y le produces ansiedad cuando le pides algo que está por encima de sus posibilidades.

ALBA
Y, ¿tienes algún ejemplo de esos talleres, tipo la imprenta que me has comentado antes?

JESÚS
Si bueno... la imprenta...

ALBA
Para verlo...

JESÚS
La imprenta fue el hallazgo diríamos del siglo para Freinet... es redundante, obviamente la imprenta es tan importante, es el más importante de los talleres, lo que ocurre es que no es, diríamos un taller en sí mismo, sino que es una ayuda imprescindible para lo que era más importante para Freinet que es la expresión, la expresión libre del niño y luego la comunicación de esa expresión y la intercomunicación al exterior a través de la correspondencia escolar...

AULA DE C. FREINET. DIA.

Freinet observa el trabajo de un alumno y se acerca a la ventana, observando la clase de otra maestra. En ella están leyendo un libro. Freinet descubre la imprenta a sus alumnos y éstos observan un texto libre estampado.

JESÚS (OFF)
...es utilizar palabras mayores de la metodología Freinet, porque diríamos que fue la piedra filosofal que él encontró... porque él tenía muchos problemas de voz, que es la herramienta principal del maestro en la escuela tradicional y mira por donde, ese sueño se cumplió porque encontró a un amigo, viejo artesano, encontró esos... los llevó a la escuela y cuando él pensaba que los niños hum... no se iban a entusiasmar porque, tiene su cierta complejidad la composición, los niños se entusiasmaron...

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

JESÚS
Y él decía, ahora puedo de esas clases paseo que eran la escapatoria que él tenía para hacer algo distinto a estar encerrado en clase con los manuales tradicionales... ahora puedo volcar la riqueza de esa... de lo que los niños han observado pues en su entorno, visitando al herrero, al tejedor... fíjate que estamos hablando de la primera mitad del siglo pasado, del siglo veinte, y él mismo decía con palabras textuales, pero cómo esto, que es tan obvio... nadie se ha dado cuenta antes que yo...

Detalle de la llanda de tampones y de cómo se utiliza.

JESÚS (OFF)
Y en concreto yo tengo aquí delante nuestra una llanda de tampones que es una auténtica joya por la antigüedad, por supuesto, por lo bien hecha que está y lo bien que se conserva...

JESÚS continúa explicándole a ALBA el uso.

JESÚS
y porque realmente entusiasmaba a los niños y a las niñas a la hora de hacer especialmente rótulos o carteles... es tan simple como...

Detalle de estampación del tampón

JESÚS (OFF)
... ir cogiendo el tampón.. impregnándolo de tinta que puede haber de varios colores y marcándolo.. si queremos que quede.. que quede muy fuerte, pues lo marcamos, diríamos con una sola vez mojando o si queremos que haya una gradación, pues podemos jugar...

JESÚS continúa la explicación.

JESÚS
Bueno, con idea, de que el niño...

Detalle de estampación del tampón

JESÚS (OFF)
...haga trabajos más meticulosos, puede guiarse de una regleta, que debidamente medida en unos puntos, con lo cual también lleva a esa polivalencia...

JESÚS continúa la explicación.

JESÚS
...que hablábamos del aprendizaje y es que el niño tiene que coger la regla, contar los centímetros o sea los... milímetros que..

Detalle de la hoja con la regla.

JESÚS (OFF)
que.. y marcar y hallar.. pues ponerlo para que salga completamente paralela.. si hemos hecho una línea, otras.. o sea, es la enseñanza.. diríamos.. multidisciplinar...

El taller de modelado, sigue el espíritu Freinet en el sentido de los métodos naturales, él tiene editado un libro que ahí está en la bibliografía, de.. el método

(MÁS)

JESÚS (OFF) (continúa)
natural del dibujo, pues el método natural del modelado es equivalente, solamente parten con sus propias vivencias y empiezan a expresar con el barro.. poco a poco van aprendiendo de los demás, van aprendiendo observando sobre todo... porque cuando yo les digo.. mirad, mirad hijos, se puede modelar absolutamente todo, pero todo es todo.

AULA DE COLEGIO. DIA

En una mesa aparecen fichas de formas geométricas. A continuación escenas de poliedros hechos con papel para mostrar a continuación, simplificaciones geométricas de edificios de Murcia, Ayuntamiento y Santuario de la Fuensanta.

JESÚS (OFF)
Nosotros en cambio, en la escuela tradicional eh... le damos la paliza a los niños aprendiéndose qué es un cubo, qué es un prisma, qué es un... cuando tenemos, estamos rodeados de... conos, de prismas, de pirámides... entonces, cuando se mira con esos ojos, digamos que todo se ve, de una manera distinta.

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

JESÚS
Entonces la casita es una delicia porque es una casa... está en la sierra de Ricote...

Detalle del modelado de la casa.

JESÚS (OFF)
...el alcalde de Ojóx que es al que pertenece, nos la deja todos los años para hacer.. para ir allí con los niños a...

JESÚS
...veranear, durante.. durante una semana.. y además como nos gusta que las cosas no solamente sean pomos.. las hay que son decorativas, y se respeta, pero le buscamos una funcionalidad.. y

(MÁS)

JESÚS (continúa)
ésta en concreto, es un quemador de incienso...

Detalle de la chimenea humeante.

JESÚS (OFF)
...por eso por la chimenea, está echando humo porque tiene un conito de incienso.

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

Tres dibujos en la pizarra sobre clases tradicionales. Debajo aparece otro tipo de dibujo del que, esquemáticamente,nacen tres elementos; material abundante, espacio suficiente y tiempo suficiente.

JESÚS (OFF)
El profesor siempre será vital.. porque, por supuesto el profesor pierde protagonismo en la metodología Freinet, en cuanto ya no es el que se sube en la tarima, el que da lecciones y los niños la reciben.. no.. esto es totalmente distinto. El profesor es el que hace, crea un ambiente y.. y dota de suficiente material y vela porque haya un espacio y unos tiempos.. o sea, el material necesario y abundante, espacio suficiente para que los niños trabajen en buenas condiciones y tiempo suficiente, por ejemplo remitiéndonos al taller...

AULA TALLER, C.P. "NARCISO YEPES". DIA

La entrevista de ALBA y JESÚS se combina con imágenes de ambos acompañando a los alumnos en el propio taller mientras trabajan.

JESÚS
No se puede hacer un taller de actividad manipulativa en media hora... o en tres cuartos de hora como... como actualmente hay muchas aulas, muchos... el taller tiene que tener como mínimo hora y medio para que dé tiempo a... no sé si te he respondido...

ALBA
Sí... y... ustedes...

FUNDIDO

HUERTO ESCOLAR DEL C.P. "VIRGEN DE LA FUENSANTA". DIA

Distintos detalles del trabajo de alumnos en el huerto, desde cuidarlo, fumigarlo a aprender de los insectos que encuentran allí.

PACO (OFF)
Hay un principio muy freinetiano que dice que para investigar, tanto el entorno social, como el entorno físico, como el entorno natural, hay que meter la vida en la escuela.. ése... la vida hay que llevarla a la escuela.

Concretamente en Alcantarilla empezamos ya en el año noventa y tantos a hacerlo... y ahora ya los niños y la huerta tienen muy poca relación, pero hace unos años sí la tenían, la vinculan con el trabajo de la escuela y les daba un sesgo científico al trabajo de la escuela, al trabajo escolar.

AULA DE COLEGIO. DIA

Uno de los rincones del aula acoge a los animales y plantas que forman el ’rincón de la naturaleza’.

PACO (OFF)
Hum... uno de los rincones habituales que solemos tener es el rincón de la naturaleza, allí hay de todo, allí hay jaulas con pájaros, hay jaulas con hámster, hemos tenido terrarios con bichos, con ranas, con insectos que se metían debajo de la tierra, eh.. acuarios eh.. gusanos de la seda, de todo lo que había a nuestro alcance, lo teníamos allí..

PORCHE JARDIN. DIA

ALBA se entrevista con PACO BASTIDA, maestro jubilado, en el porche de su casa.

PACO
Y luego, a parte estas cosas vivas, que ellos tenían que cuidarlos cada día, tuvimos incluso.... una jaula de jilgueros que teníamos, que llegaron a poner huevos pero con el jaleo de la clase ellos no llegaron ni a incubarlos siquiera...
Bueno pues vemos que a parte de este tipo de cosas también tenemos cosas que capturamos, que traemos del exterior, por ejemplo.. piedras, colecciones de huesos, etcétera, y también tenemos otros experimentos de la naturaleza que los montamos allí para observarlos sistemáticamente e ir tomando nota periódicamente de los que va pasando.
Otra cosa de las que tenemos son eh...

FONDO BLANCO INFINITO. DIA.

Aparece un bote de cristal que se rellena. A continuación una planta crece y se desarrolla. A su alrededor hay otros germinadores en distintos estados de crecimiento.

PACO (OFF)
... germinadores, son vasos de plástico o de cristal, más bien de cristal, transparentes... con un papel secante y serrín y ahí a su alrededor se ponen las semillas, se echa agua, germinan.. bueno unas germinan y otras no, hay que ver por qué unas no han germinado y otras sí.

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
Pero siempre no podemos meter la vida en la escuela, a veces lo que hay es que reproducir algo de la vida en la escuela. Por ejemplo, el huerto escolar. Yo de las experiencias que he hecho

(MÁS)

(CONTINÚA)

PACO (continúa)
sobre eso, tengo una que es la que más desarrollamos, que fue aquí en Alcantarilla, que era un...

BOSQUE JARDIN MEDITERRANEO. DIA

Recorrido por el bosque jardín mediterráneo en el que pueden verse distintos alumnos haciendo distintas acciones; tomar notas, trabajar la tierra, retirar hierbas, cortar ramas, rellenar fichas...

PACO (OFF)
... bosque jardín mediterráneo... jardín por el sitio, mediterráneo, porque allí sólo había.. hum.. lo que intentábamos era criar plantas de nuestros ecosistemas, de la huerta, donde había una morera y algunas plantas más típicas de la zona de la huerta a.. a zonas de montaña o zonas de la costa.

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
Y entonces cuando hacíamos alguna excursión al monte, con mucho cuidado,y eso estaba muy controlado, y conmigo sacábamos una plantita en una macetita, y nos la llevábamos, no era arrancarla y destruirla, sino transplantarla en otro sitio pero era sólo una sola plantita... y allí lo fuimos plantando. Luego, pues eso suponía, trabajo de observación del crecimiento de los árboles, de las plantas, insectos que acuden a unas y los que acuden a otras, epidemias que pueden tener algunos, de insectos, alguna planta la tuvo y vamos si.. y de cada planta teníamos su ficha que en el fichero la podíamos ver después. Y luego, aparte de esto lo teníamos vinculado a parte del trabajo científico, de puras ciencias naturales, lo teníamos vinculado con el trabajo artístico, de plástica...

AZULEJO IDENTIFICATIVO. DIA

El azulejo en blanco continuará un recorrido desde que se pinta y escribe en él, se hornea, se seca y finalmente se coloca sobre cemento junto a la planta que debe identificar.

PACO (OFF)
... en azulejos blancos escribíamos con una pintura especial el nombre científico y el nombre vulgar, cada uno de un color, de la planta, lo cocíamos en el horno y quedaba ahí de una manera indeleble, ya no se borraba nunca más, y luego con un poco de cemento, lo cogíamos a un pedrusco y lo poníamos y estaba al pie de cada planta...

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
Un tipo de salidas, otras están más vinculadas con el entorno social, con la historia.. sería por ejemplo visitas a lugares cercanos...

VISITA FÁBRICA HERO. DIA

Escenas de la visita que los alumnos de PACO realizaron a la fábrica, desde el Exterior, la explicación del técnico hasta un recorrido por el interior de la fábrica.

PACO (OFF)
... por ejemplo a Hero, a la visita Hero, con un cuestionario previamente elaborado de preguntas de lo que ellos querían saber pero además allí surgieron muchas más porque a cada cosa nueva que veían, el técnico que nos acompañaba nos daba mil explicaciones, después de eso quedó un montaje en diapositivas y ellos grabaron su voz y demás, y les encantaba que se lo pusieras y verlo...

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
O.. por ejemplo, el trabajo de Correos surgió a raíz de un problema que tenían en el barrio, que era un...

AULA DE COLEGIO. DIA

Panel del trabajo de Correos, con fotografías, dibujo y cartas al director de Correos.

PACO (OFF)
... un buzón que estaba en frente de un bar y lo usaban para echar cartas no, sino para echar basura.. le escribimos a Correos, le dijimos que eso había que solucionarlo, nos contestó el director de Correos con mucha amabilidad, nos dijo que iba a ponerle solución, lo cambió de sitio y además nos invitó a ir a Correos y a raíz de eso pues...

PORCHE JARDIN. DIA

ALBA
Entonces hacer ciencia como dice usted, no es solamente observar, sino que también como se promueve ¿no? en la pedagogía de Freinet debemos experimentar.. ¿qué tipo de experimentaciones o trabajos hacían en clase o suelen..?

PACO
Sí, antes de esto te digo que no sólo.. contestando a lo primero que has dicho tú, que investigar no es sólo observar, sino que la observación tiene que ser sistemática, metódica, por ejemplo...

CUBIERTA SUPERIOR DE COLEGIO. DIA

Dos alumnos manipulan la caseta meterológica. Sobre ella, la veleta se mueve con el viento.

PACO (OFF)
... en meteorología, otro de los elementos que hemos metido en la

(MÁS)

(CONTINÚA)

PACO (OFF) (continúa)
escuela... teníamos la caseta meteorológica en distintos centros la he tenido puesta en el patio siempre o en la terraza...

CUBIERTA SUPERIOR DE COLEGIO. NOCHE

PACO y sus alumnos observan las estrellas. Sobre una mesa aparecen fotografías con los resultados de las observaciones.

PACO (OFF)
... sitios donde estuviera protegida. Todos los días tomábamos los datos meteorológicos, presión, temperatura, dirección del viento, etcétera, y esto lo reflejábamos en unas gráficas ‘ad hoc’ que luego.. no se ponían en la clase, sino que se ponían en un panel fuera para que fuera una información meteorológica válida para todo el que quisiera verla.. al resto de los alumnos..

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
También poníamos refranes meteorológicos esa moda que ahora se ha impuesto en la tele, también poníamos informaciones relacionadas con la meteorología, que venían en la prensa, que la manejábamos habitualmente y... Piensa que por ejemplo en el caso concreto de la meteorología, se empezaba a trabajar desde preescolar...

AULA DE COLEGIO. DIA

En la pared está el reloj del tiempo, que aparece y se completa a medida que avanza la descripción de PACO.

PACO (OFF)
... tenían un reloj del tiempo.. un reloj donde había sectores, un sol brillando, un sol con nubes, un sol cubierto, una lluvia.. una nube con lluvia, viento, frío, calor, todos esos dibujos, y el

PACO (OFF) (continúa)
niño señalaba con una flechita que llevaba.. con unas agujas de papel que llevaba, señalaba el fenómeno, salían fuera, ah pues hoy está nuboso...

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
... ponemos nuboso, y luego con la otra se señalaba otro fenómeno que tuviera que ver, ¿hoy hace calor o hace frío? y había veces en las que dos elementos que nos parecen a lo mejor contrapuestos, que esté cayendo un chaparrón enorme se supone que hace frío, sales a la calle y hace frío, y sin embargo decíamos pues no, hace calor, si es un chaparrón que cae en septiembre hace calor dentro de la clase.
Entonces veían que dos cosas que parecían antagónicas... no, eran simultáneas, ocurrían simultáneamente... con lo cual... empezando la observación de ciertos fenómenos desde muy pronto, la capacidad científica se va desarrollando, es una capacidad que hay que ir desarrollando.

ALBA
Si, eh... acerca de las salidas también, ¿qué importancia tiene que sus alumnos salgan de clase, observen y experimenten?

PACO
Ah sí, eso es fundamental... el salir del colegio, no es salir de la escuela que eso lo hacen todos los días cuando se van a su casa, sino ir a un sitio que no conocen, les supone ponerse en contacto con una realidad diferente.. eh.. aguzar su interés y entonces les surgen intereses nuevos, y entonces de esos intereses nuevos surgen preguntas que les podemos contestar en la escuela, con lo cual, las salidas tienen un interés, si quieres... lúdico por

(MÁS)

PACO (continúa)
una parte, nos vamos a un museo, a Murcia por ejemplo, a un museo de pintura, ir al autobús, ir a la capital, ir al museo, tiene su encanto, pero si al mismo tiempo pueden pasar por una ciudad y ver cosas pues tiene el complemento de lo lúdico de esa salida.

Por ejemplo, astronomía es otra de las ciencias que la trabajamos en la escuela de una manera no continua y sistemática, esporádicamente, pero recogiendo eh observación, por ejemplo...

HABITACIÓN VACÍA, FONDO BLANCO. DIA.

Aparece una tabla que se complementa hasta formar el experimento del Gnomon.

PACO (OFF)
... con el gnomon, una tabla con una aguja puesta encima, pues sales...

PATIO DE COLEGIO, DIA.

Alumnos utilizan el gnomon, marcando la sombra de la aguja sobre el papel y desplazando una pieza que sigue la línea que marcan los resultados de las mediciones.

PACO (OFF)
... un día a una determinada hora y cuando el sol ha llegado a un punto que tenemos marcado allí, marcamos la longitud que marca la sombra aquel día y lo dejamos. Y si estamos por ejemplo, partiendo del solsticio de invierno hacia delante, pues cuando vayamos unos días después...

PORCHE JARDIN. DIA

PACO
...pues nos vamos a dar cuenta de que la sombra es más corta a la misma hora y cuando la sombra llega al mismo sitio, y así vamos a ver.. ¿y por qué ahora la sombra va decreciendo de día a día? o está creciendo cuando a

(MÁS)

PACO (continúa)
partir de junio en adelante... la sombra va creciendo cada vez más ¿por qué ocurre eso? y todo eso lleva a.. esto nos sirve de observación pero al mismo.. son experimentos que estamos haciendo y ese experimento tienen que extraer las consecuencia, primero, cada uno individualmente en unas fichas que teníamos apunta su observación personal, por qué cree que se produce eso, y paralelamente en la puesta común, colectivamente, discutimos y entre todos ya ahí tienes que ir metiendo tu un poco tu opinión y demás.. llegamos a sacar conclusiones... o sea que los experimentos están... los tenemos plenamente ligados a la observación de la naturaleza a la investigación del medio ambiente.

FUNDIDO

TERRAZA DE CASA. DIA

ALBA está sentada en un sillón mientras lee.

ALBA (OFF)
A nadie, sea niño o adulto, le gusta el control y la sanción, que siempre se consideran una ofensa a la dignidad sobre todo cuando se ejercen en público.

HABITACIÓN DE ALBA. DIA

ALBA teclea en el ordenador y continúa el trabajo a medida que continúa leyendo frases de Freinet. Utiliza Google Earth para localizar el lugar de la próxima entrevista: Yecla.

ALBA (OFF)
La mayor aportación de la que cabe esperar mejores resultados, que nuestra técnica supone para la pedagogía, está en la posibilidad de modernizar nuestra enseñanza al utilizar en la escuela los medios de comunicación que la civilización pone a nuestro alcance.

FUNDIDO

EXPLANADA, RESTOS CASTILLO YECLA. DIA

ALBA se entrevista con ANICETO, con el que llega paseando. Se encuentran junto a los restos arqueológicos del Castillo de Yecla. Llevan monografías en las manos.

ANICETO
Sí y... la razón por la que hemos venido aquí es porque forma parte de lo que es de lo que es el conocimiento del entorno por los chavales, sobre todo a la hora de estudiar la historia

ALBA
Y estos monográficos son como un tesoro, son historia...

ANICETO
Sin duda los son para mí, pero además no solamente para mí sino también para muchos maestros y muchos profesores...

ALBA
¿Cómo se puede materializar?

ANICETO
Eso lo hacen en un proceso de acierto error.. ése es el tanteo experimental y eso, de esa forma es cómo el niño va estructurando sus conocimientos y eso es lo que permite dar solidez a los conocimientos que él consigue.

ALBA
Hay actividades como las monografías que son mucho más teóricas, en este caso, que por ejemplo la asamblea o el texto libre, eh...

ANICETO
De ninguna manera

ALBA
¿No?

ANICETO
En absoluto.. la monografía forma parte.. es el resultado de un proceso de trabajo, un proceso de trabajo que es llegar al conocimiento del medio social o natural en el que el niño vive, y eso se puede hacer de dos formas...

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

Esquema en pizarra sobre el proceso y metodología de la monografía.

ANICETO (OFF)
...o bien con salidas.. ¿a dónde? pues.. a las instituciones, a los servicios, ayuntamientos, asamblea regional, etcétera etcétera.. Y luego también podemos... pueden preparar entrevistas, organizadas, pueden preparar también encuestas, debidamente planificadas.. eh.. podemos también aproximar toda esa información que nos proporcionan las salidas las podemos aproximar también, ¿de qué forma?, pues a través de los medios de comunicación.
Todo eso nos da pie a que.. los chavales pues elaboren una serie de trabajos para poder exponerlos después, bien oralmente, bien eh.. por escrito, bien.. eh.. con montajes audiovisuales, con montajes radiofónicos.. de muy diversas maneras.. y si son monografías, eso nos permite el que puedan ser incorporadas en periódicos, en el periódico local, en el periódico del aula, en el periódico del centro, etcétera.

EXPLANADA, RESTOS CASTILLO YECLA. DIA

ANICETO
En la pedagogía de Freinet, siempre las salidas han sido un elemento fundamental, de hecho pues concretamente yo te contaba antes cuando veníamos la experiencia de.. el estudio de la historia, el subir con los chicos a todo este entorno para recorrer los restos, para reconocer los restos que nos han dejado nuestros antepasados que han vivido en Yecla, eh... ver que.. patrimonio nos han legado, cuáles seguimos utilizando, que además eso permite pues que el chaval llegue al concepto de lo que permanece y de lo que se

(MÁS)

(CONTINÚA)

ANICETO (continúa)
transforma y pueda relacionar lo que él está estudiando a nivel del país en dónde vive, a nivel de la historia universal... con... lo que ha sucedido en su propia localidad.
Otra salida también muy interesante que hicimos...

ASAMBLEA REGIONAL, DIA

Escena de la visita de los alumnos de ANICETO a la Asamblea Regional; los alumnos ocupan los puestos y debaten distribuidos en grupos políticos. En la cabina de prensa, otros alumnos retransmiten el debate que se lleva a cabo.

ANICETO (OFF)
...fue una salida que hicimos a la asamblea regional perfectamente planificada, eh... los chavales formaron unos grupos, de acuerdo a los grupos políticos que hay en la asamblea eh.. algunos de ellos formaron parte de la presidencia, unos hicieron de portavoces, eh.. otro hizo de, estuvo en la tribuna de prensa tratando de transmitir pues cómo se iban produciendo los debates... Fue una cosa muy interesante y es una forma de que los chavales vayan consiguiendo.. unos conocimientos sólidos...

EXPLANADA, RESTOS CASTILLO YECLA. DIA

ANICETO
... y sobre todo, les vayan proporcionando una serie de elementos para ser capaces de manejarse en la vida, para aproximarse a la vida, a los medios de comunicación con un sentido crítico y transformarlos en protagonistas de su propia historia.. y no ser meramente.. espectadores.

ALBA
En cuanto a la metodología que siguen el trabajo de Freinet, ¿eh? ¿cómo podríamos.. llamarla, o englobarla de alguna manera?

ANICETO
La.. o sea Freinet le llama pedagogía sensitiva, y bueno pues.. las posibilidades de utilizar son múltiples elementos y desde luego son muy variados, por ejemplo, para estudiar...

AULA DE COLEGIO. DIA

En una pared del aula se plantea el friso de la historia, con detalle de trabajos reales.

ANICETO (OFF)
... la historia se puede utilizar el friso de la historia, que les facilita mucho a conseguir lo que es el concepto de tiempo histórico, que es muy difícil para el chaval, se puede utilizar también...

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

Detalle en la pizarra de elaboración de un eje cronológico que va dibujándose en la pizarra.

ANICETO (OFF)
Eh.. los ejes cronológicos porque les permite relacionar elementos que han sucedido en distintas épocas en.. en distintos sitios en cada una de las épocas...

AULA DE COLEGIO. DIA

Detalle de fichas sobre mesa.

ANICETO (OFF)
Los mapas conceptuales para los chavales mayores, de la secundaria obligatoria, lo que son los mapas conceptuales con hechos, eh.. consecuencias, causas, etcétera.. todo eso...

EXPLANADA, RESTOS CASTILLO YECLA. DIA

ANICETO
... les proporciona una serie de materiales, una serie de conocimientos, les permite interpretar la vida en la que

(MÁS)

ANICETO (continúa)
viven, les permite eh.. verla con sentido crítico, incluso ser protagonistas de la transformación de ese mundo en el que ellos viven.

BIBLIOTECA DEL C.P. "NARCISO YEPES". DIA

ALBA vuelve a entrevistarse con PACO, para seguir tratanto y ampliar, desde las monografías hasta el trabajo de las noticias en la pedagogía de Freinet.

PACO
La pedagogía sensitiva lo que viene a decir es que tienes que conectar al niño con lo que para él tiene interés, lo que le interesa. El interés le puede venir de una manera natural, de su medio ambiente o también puede ser un interés que tú le provocas en la escuela, cuando hoy nos toca jardín y nos vamos al huerto están encantados, porque a ir allí, van a cuidar sus plantas, es decir, están sintiendo lo que.. y están viviendo lo que están trabajando.

ALBA
Otro compañero suyo me comentó que trabajaban con la noticia en el medio social, ¿podría hablarme de eso?

PACO
Trabajamos con la noticia desde los críos pequeñajos, desde preescolar ya se trabaja la noticia.

AULA DE COLEGIO. DIA

Escena de los alumnos sentados alrededor de la maestra, a la que escuchan atentamente.

PACO (OFF)
Cuando los niños llegan a la clase, se sientan en corro nada más llegar por la mañana con la maestra allí van hablando y los niños cuentan cosas, uno cuenta.. que ha visto un accidente, un atropello, Y de esas noticias

(MÁS)

PACO (OFF) (continúa)
pues la maestra va reconduciendo, pregunta, tal, y cuando...

BIBLIOTECA DEL C.P. "NARCISO YEPES". DIA

PACO
...hay alguna noticia que permite profundizar en ella.. ya normalizamos el trabajo con la prensa, es decir, ya se dedican unos días a comentar la noticia, ellos cogen el periódico, lo hojean, recortan una noticia que ellos entienden, la comentan, me preguntan a mí, que quiere decir cualquier cosa, cualquier concepto, yo se lo aclaro, y luego ellos en su cuaderno, en un cuaderno de prensa, que lo van construyendo ellos, pegan la noticia, ponen su comentario y siempre les pido que den su opinión de la noticia aunque sea... pero que den su opinión, la opinión se la pido casi siempre.

Y cuando sale algún concepto raro, yo le explico lo que significa, pero le digo busca en el diccionario, como el diccionario muchas veces se va a liar más porque a lo mejor sus definiciones son muy extensas, entre el diccionario y lo que yo les voy aclarando, hace una ficha de... les llamamos fichas enciclopédicas porque tienen de todo tema, no son fichas específicas de historia, tienen de todo... pero que trate, o que tratemos, porque yo colaboro en la construcción de esa ficha, en que lo haga con dibujos y con lenguaje tan claro, que lo pueda entender otro de sus compañeros...

Detalle de la ficha de ’Crédito I’

PACO (OFF)
por ejemplo esta de crédito, pues aquí trata de explicar con dibujos uno de los significados de crédito y habla del dinero...

PACO continúa la explicación.

PACO
...que se le presta a una empresa para que pueda desarrollarse, aumentar su riqueza y que después tiene que devolvérselo con un interés al... al banco.
Aquí pone, crédito 1, pero puede haber otro que la amplíe con otros datos y ponga crédito 2, crédito 3, crédito 4.. porque todas las fichas éstas sí son, tienen la opción de que se vayan ampliando con información de los demás chicos...
Si alguna noticia permite saltar al pasado histórico, saltamos.

Detalles de la ficha ’sumerios’; texto, fotografía y mapa.

PACO (OFF)
Por ejemplo, el chico se documenta para saltar. Por ejemplo esta trata sobre el término ‘sumerios’ porque encontró una ficha que le llamó la atención, una foto que le llamó la atención, en la cual se veían unas plaquetas de arcilla sumerias.. con la escritura cuneiforme.. pues bien, sobre eso él... tuvimos que buscar documentación para que él hiciera una ficha sobre ese término.. con lo cual, su mapa, dibujó dónde estaba la.. instalada esa civilización y...

PACO continúa la explicación.

PACO
...al final, les explicó a sus compañeros el trabajo que él había hecho.. con lo cual la puesta en común sirve para que tú no te quedes solo con tu investigación sino que se la vayas contando al resto de los compañeros.

AULA DE COLEGIO. DIA

Recorrido por las estantería que guardaban los archivadores de clase.

PACO (OFF)
Para documentarse los libros no son suficientes y por eso tenemos el archivo documentos eh.. con archivadores como éste, llenos de información.. hum.. de información de todo tipo, de revistas, de periódicos, eh.. hay uno que pone por ejemplo eh.. historia de España Edad Media, pues ahí tenemos recortes de revistas, de libros viejos, todo lo que sea...

BIBLIOTECA DEL C.P. "NARCISO YEPES". DIA

PACO
...que tiene que ver con la Historia de España de la Edad Media eh.. en otro pone, zoología, aves.. pues sólo tenemos fotografías y documentación de revistas, de periódicos, de todo lo que ha caído en nuestras manos sobre las aves...
El archivo documento está allí a su disposición en la clase, lo vamos enriqueciendo cada día más, y allí es donde se van colocando las.. los materiales que ellos traen a la escuela o que aporto yo, y que ellos van a utilizar después, van a utilizarlos, recortarlos, otros no se pueden recortar porque son informaciones únicas pero las fotos y las demás cosas para ilustrar sus trabajos sí que las pueden recortar del archivo de documentos.
Toda esta información y el estudio concreto de la historia, lo plasmamos en una herramienta que nos muestra muy gráficamente la evolución del tiempo, que le llamamos el friso de la historia.
En nuestro caso que el friso lo elaboramos hace ya muchos años en Palomeras, en el colegio de Palomeras eh... consistía en un...

AULA DE COLEGIO. DIA

Recorrido por rincón del aula en el que se encuentra el friso de la historia, se muestran sus dimensiones de forma textual "8 m." para la longitud y "0.7 m." para la altura. Posteriormente apareceran los colores de las cuatro épocas representadas.

PACO (OFF)
...en una pieza de fieltro que tenía ocho metros, porque no podía tener más, pero ocho metros de larga y unos setenta centímetros de ancha. En esa longitud de ocho metros, cada milímetro correspondía a un año eh.. y tenía cuatro colores: el negro que correspondía a la prehistoria, el rojo que.. que significa la época de la esclavitud, era una clasificación nueva de la historia, el verde que era la época de la servidumbre, del siervo.. más relacionado con la edad media, y el azul, con la época de las luchas obreras modernas...

BIBLIOTECA DEL C.P. "NARCISO YEPES". DIA

PACO
...los tiempos contemporáneos.. a partir de 1700 y pico.

AULA DE COLEGIO. DIA

Detalle del friso de la historia sobre las Cuevas de Altamira.

PACO (OFF)
Y allí sujetamos fotografías, frases escritas por ellos, comentarios, eh... cualquier cosa, lo van rellenando. Como tenemos a lo largo de todo el tiempo puesta las sucesivas informaciones, las pirámides de Egipto, las Cuevas de Altamira... que no caben en el friso porque tendría que tener quince metros serían quince mil años, y entonces caben pero, ponemos allí la fecha, las cuevas de Altamira tienen quince mil años de antigüedad...

BIBLIOTECA DEL C.P. "NARCISO YEPES". DIA

PACO
Tenían una particularidad, y es que los colores estaban cortados en bisel, porque el tiempo histórico no acaba... o sea no acaba la prehistoria en un momento determinado sino que se prolonga por debajo porque en este momento todavía quedan pueblos que están en prehistoria. Pues al tener sucesivamente puestos los hechos, los acontecimientos que han ocurrido a lo largo de la historia, tienen una visión diacrónica del tiempo, es decir, cómo fueron antes las cuevas de Altamira que la Revolución Francesa, y cómo los íberos estuvieron en España antes de la revolución.. eso lo tienen allí en imágenes, en fotografía, en frases que han escritos ellos cuando se han trabajado esos respectos, pero además, la sincronía.
Un hecho curioso que me ocurrió fue, de los que recuerdo.. pero me ocurrió en los últimos años de clase, fue en una clase de bachillerato en la que un chico, vino, porque teníamos en el friso abajo...

AULA DE COLEGIO. DIA

Detalle del friso de la historia sobre Carlos Marx e Isabel II.

PACO (OFF)
... la historia de España y arriba la historia universal, y me dijo, nunca había pensado, que Isabel II, esta princesita de cuento era contemporánea a Carlos Marx, que estaba puesto allí arriba en una fotografía con Engel y tal.. porque uno tiene la pinta de un señor contemporáneo y la reina parece de los cuentos de Blancanieves. Entonces el friso se presta mucho a este tipo de cosas.

FUNDIDO

HABITACIÓN DE ALBA. DIA

ALBA continúa el trabajo en el ordenador.

ALBA (OFF)
Es el alumno mismo quien se debe educar, crecer con la ayuda de los adultos. Nosotros, desplazamos el axis educativo: el centro de la escuela no es el maestro, sino el alumno. No debemos buscar más la comodidad del maestro ni sus preferencias, la vida del niño, sus necesidades, sus posibilidades, son las bases de nuestro método de educación popular.

AULA DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

ALBA se entrevista con BENIGNO para desarrollar el Texto Libre.

BENIGNO
El Texto Libre responde dentro de toda la pedagogía de Freinet, al concepto de texto previo, que él tenía, de los métodos de aprendizaje que responde a su vez a todo el planteamiento de la escuela moderna, de la escuela nueva francesa.. y que está muy vinculado con la metodología o con la pedagogía conductista. Se basa siempre en el proceso de aprendizaje de error-éxito y avanza en el proceso este de investigación de todo el aprendizaje hasta conseguir trasladar el éxito a un aprendizaje científico.
Él siempre planteaba que lo mismo que el niño aprende a andar, andando.. pues no hay método mejor para el aprendizaje de la lectoescritura que escribiendo.

Escribir para Freinet es comunicar, el niño necesita comunicar su aprendizaje o sus preguntas, sus dudas, necesita eh.. preguntar por qué ocurren las cosas y luego él siente la necesidad de comunicarlo, mientras tiene el comunicante presente, pues se lo hace oral, y

(MÁS)

(CONTINÚA)

BENIGNO (continúa)
por lo tanto para él el aprendizaje de la lectura está lejísimos
Sólo cuando aparece que quiere comunicar a alguien ausente es cuando Freinet entonces plantea el aprendizaje de la escritura, por eso el texto escrito está soportado... o en segundo término después del oral, donde él incide de forma también importantísima. En un ambiente que también es fundamental incidir en ello, que en la clase haya libertad de movimiento, libertad de relacionarse con los compañeros, libertad de relacionarse con el profesor, el... el niño siente la necesidad de comunicar sus experiencias, ¿cómo lo hace? oralmente, y comunica el niño o al profesor o a sus amigos...

AULA DE COLEGIO. DIA

Ambiente general de aula, maestra reparte folios en blanco. Los alumnos van dibujando para expresar ideas e historias. Detalle de uno de los dibujos en el que se ven varias personas.

BENIGNO (OFF)
...lo que ha visto, lo que anteriormente desde que ha venido del colegio se ha encontrado, lo que ha soñado, lo que ha escuchado hablar a su familia, lo que ha visto el día anterior... Cuando el maestro o la maestra ve pues que hay que empezar de alguna forma reglado el aprendizaje, al niño le ofrece folios en blanco y va repartiendo folios en blanco a los chavales y cada uno escri... dibuja, lo que él quiere comunicar.. como no sabe escribir hace un dibujo, el dibujo incluso que ya se ha... que ya se ha reglado, se ha estudiado, y se ve un proceso que incluso es común en cantidad de generaciones, que empieza por papá, mamá, el carro, ahora se pasó al coche, el perro, el caballo, términos que son de uso normal...

AULA DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

BENIGNO
Como el niño todavía no tiene acceso a la grafía, se limita a hacer el dibujo y una vez que ha terminado su texto libre, que tiene un texto, es decir, que tiene un proceso, una secuencia, un pensamiento, se lo comunica al maestro. Le dice, esta mañana mi papá ha cogido la moto y se ha ido a trabajar... bueno pues ahí ha dibujado un sol y no sé qué... el maestro le incita a que eso se lo cuente a los demás y hay un proceso o un procedimiento para contárselo, y es a través de la escritura...

Detalle de un dibujo, hay un sol. Se escribe la palabra "sol".

BENIGNO (OFF)
El maestro le.. le escribe debajo del.. dibujito que ha hecho el niño, que ha escrito un sol, le pone la palabra sol... con lo cual el niño tiene la referencia... y relaciona éste dibujo... con éste...

BENIGNO continúa la explicación.

BENIGNO
El niño que ha dibujado, el primero que ha dibujado un sol, que el maestro a puesto debajo la palabra sol, lo ha pasado a una ficha.. y esa ficha se ha quedado ya formando el fichero.

ALBA
O sea que a partir del dibujo, digamos... ¿no? se apoya en el dibujo...

BENIGNO
El niño aprende a escribir y aprende la palabra completa... es un proceso a la inversa, que fíjate la diferencia que hay, desde pequeñitos, en el aprendizaje tradicional de machacar al chavalín... letras, sílabas, ahora palabras... luego textos.. hum... un rompecabezas pues.. es al revés...

Detalle del mismo dibujo del sol. Aparecen subrayadas cada letra, luego la palabra. A continuación aparecerá más información compleja sobre el Sol.

BENIGNO (OFF)
...esto es un término que indica una idea que es sol, y el niño ya aprenderá que aquí hay una “s” hay una “o” y aquí una “l”, y que hay sílabas y que hay palabras, todo ese proceso es el sistema.

BENIGNO continúa.

BENIGNO
El ambiente de.. de la clase tiene que ser tan distendido que haya eh.. ratos, y tiempo y espacio, donde ves a un chaval que está en un extremo de la clase y está escribiendo un texto libre mientras que otros están metiendo ruido haciendo... con la sierra de marquetería como hemos visto por ahí en alguna grabación Otro término que levantaba ampollas para Freinet es que.. que la escuela y el trabajo o el aprendizaje... no es tanto eh... como el trabajo con el concepto peyorativo que tiene sino es juego, o sea es lúdico, el ambiente de la escuela tiene que ser pues una continuidad de casa, de la familia, etc, y el maestro es exactamente lo mismo.

PASILLO DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

ALBA se entrevista con JUAN MOMPEAN para completar la información del texto libre y la correspondencia escolar.

JUAN MOMPEAN
De forma natural en cualquier momento, cuando les surge la inspiración, pues hacen sus textos libre.. que a los que se han comprometido con un mínimo en el contrato de trabajo pues... el responsable de textos libre lo escribe en la pizarra los títulos eh.. cada autor lee el suyo respondiendo a aquellas preguntas que sus compañeros estiman oportuno hacerle..
Y una vez que se ha terminado

(MÁS)

JUAN MOMPEAN (continúa)
este proceso pues se elige el que es más representativo por los motivos que sea para la clase... se procura en evitación de que se monopolice el que algunos alumnos sean los siempre elegidos y otros no, pues que haya una cierta equidistancia y un cierto equilibrio para que todos tengan oportunidad de ser los protagonistas porque lógicamente el que es elegido ese día se convierte en el protagonista de la clase.

AULA DE COLEGIO. DIA

En la pizarra hay un texto libre escrito. Aparecen las correcciones ortográficas.

JUAN MOMPEAN(OFF)
Entonces, eh... una vez que ya está elegido, se procede al proceso de trabajo con el texto libre y consiste, inicialmente, en la corrección ortográfica... eh...

PASILLO DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

JUAN MOMPEAN
... y después en la corrección de estilo y ampliación...

AULA DE COLEGIO. DIA

En la pizarra de clase puede verse el texto libre que ha escrito un alumno. En la parte derecha irán apareciendo las distintas ampliaciones y compañeras que van completando el proceso.

JUAN MOMPEAN(OFF)
Normalmente si la pizarra es lo suficientemente grande, se divide en dos espacios, en el espacio de la izquierda o en el de la derecha se pone el texto, y en el... en el espacio sobrante se van colocando las distintas ampliaciones, siempre con el permiso del autor. Normalmente los propios chicos están de acuerdo porque es una manera de

(MÁS)

JUAN MOMPEAN(OFF) (continúa)
mejorar el texto libre y por ende, mejorar la comunicación y la expresividad de los propios alumnos.

AULA DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

BENIGNO
Pues.. ese texto ya corregido es el que pasa posteriormente a los sistemas de multiplicación a través de los sistemas de impresión... o bien éste, que es el sistema más primitivo que utilizábamos nosotros, que es la llanda de gelatina...

Detalles del proceso de copia con la llanda.

BENIGNO (OFF)
el proceso es simple... es el chaval... su texto elegido lo copia con un calco de.. carbón.. de carbón no, de alcohol, eh... se hace el negativo en un folio en blanco, y es el que se deja como soporte en la plancha esta de gelatina.
Sobre esa plancha se van pasando folios en blanco y en el taller de impresión, pues se hacen las copias que se vean necesarias.

BENIGNO continúa la explicación.

BENIGNO
Con estas copias, eh... hacemos ya lo que llamamos la revista de clase, corresponsales, o sea... se van haciendo distintas... distintos bloques para distintas finalidades.

La revista de clase es otro documento, del aula, donde se van recopilando los textos libres de... de cada día de la clase, se van recopilando experiencias de chavales que.. de alguna salida que se haya hecho, se van incorporando alguna fiesta porque marcamos las onomásticas de los chavales o los santos. Y ese medio de comunicación entre la escuela, la familia, el colegio, y los corresponsales.

PASILLO DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

JUAN MOMPEAN
Una vez terminado... eh... el texto libre formaba parte de la revista pero la revista no solamente eran los textos libres, sino también adivinanzas, noticias del pueblo, noticias... algunas salidas que se habían hecho se convertían también en un elemento importante de la revista... la revista era una manera de.. comunicarse con el pueblo o el barrio en el que estaba enclavado la escuela...

ALBA
Qué... ¿Qué finalidad tenía la correspondencia?

JUAN MOMPEAN
En la época en la que estamos hablando, pues utilizabas el teléfono o lo normal pues... era utilizar la correspondencia, entonces en este caso la correspondencia interescolar pues en la revista era uno de los elementos importantes.
La correspondiencia tiene la finalidad de intercomunicación de que tú expreses y te co... y que contactes con otras personas de otros entornos, que les puedes hacer preguntas, que tú les... actividades diversas, que pudieran... y si se hacía alguna visita pues normalmente eso era un hecho importante y también se reflejaba en la revista... entonces esta revista se vendía... era una manera de aportar fondos a la cooperativa, y también era uno de los elementos que se utilizaban para corresponderse con otros.
Entonces, la correspondencia escolar, en el caso mío, que estaba trabajando en Corvera durante cuatro años, pues me correspondía con una escuela de Cieza y correspondíamos pues no solamente con murales, trabajos, eh... nos hacíamos preguntas, había cartas personales, cada chico tenía un corresponsal, con

(MÁS)

JUAN MOMPEAN (continúa)
el que tenía una mayor relación, y luego, al final del curso, pues hicimos un intercambio que recuerdo que fue en los Valles, en... de...

ALBA
Perdona...

JUAN MOMPEAN
Perdón...

ALBA
Sí... por ejemplo, ¿cómo hacían la adaptación al ritmo del alumno? Si había diferentes ritmos y... diferentes edades... ¿cómo...?¿qué metodología llevaba...?”

JUAN MOMPEAN
Bien... yo... voy a tratar de explicarme... yo cuando entré en Corvera...

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

En la pizarra se desarrolla un esquema sobre la metodología que sigue JUAN para combinar el trabajo del Texto Libre con alumnos de distintos niveles.

JUAN MOMPEAN(OFF)
...no me quedó más remedio que... para adaptarme al ritmo de unos, pues hacer grupos, con unos trabajaba los textos libres ... ellos hacían su texto libre completo pero otros... más que un texto libre era un texto oral que otro se encargaba de escribirlo en la pizarra...
Los chicos que no sabían leer en aquel momento, cuando se hacía... se escribía el texto libre, entonces se daban tortas por hacer el dibujo... porque entonces los textos libres pues se acompañaban con algún dibujo digamos... como elemento motivador...

PASILLO DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

JUAN MOMPEAN
...a parte de.. este trabajo del que hemos estado hablando sobre el tema de la explotación del texto libre pues hay otra forma, una vez que los textos libres están, se pueden utilizar como herramienta de... para trabajar el tema del lenguaje desde el punto de vista gramatical.. eh.. y sobre todo a medida que van pasando cursos... en primero no porque... ni en segundo... una vez que está ya consolidado el tema de la lectoescritura pues entonces se trabajan...

AULA DE COLEGIO, PIZARRA. DIA

En la pizarra se enumeranlas ideas clave de los tipos de trabajo que parten de la del dominio de la lectoescritura.

JUAN MOMPEAN (OFF)
...aparte de esto pues ficheros de palabras, ficheros ortográfico que ya lo he comentado... familias de palabras, caza de palabras, texto mutilados, etc.... Se utilizaban textos libre pero también textos, textos de autor... Miguel Hernández, Federico García Lorca o cualquier otra persona.. podía también ser utilizada como... un tex... ser tratada como texto libre pero en tal caso, un texto de un autor consagrado.

PASILLO DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

JUAN MOMPEAN
Es decir, era una manera de adaptarnos al ritmo particular de cada chico... a... según los intereses de cada momento... y entonces, en función de eso, nosotros aprovechábamos la ocasión para para trabajar determinados aspectos del lenguaje que veíamos que era el momento adecuado, bueno...

AULA DEL C.P. "ESCUELA EQUIPO". DIA

BENIGNO
Es el proceso que permite que.. el alumno, de forma espontánea, natural, según sus capacidades, según sus inquietudes, pues vaya consiguiendo unas metas de aprendizaje... que vayan en paralelo incluso con los objetivos que marca la administración, de tal manera que nosotros hemos... en Sangonera la Verde, donde yo he trabajado, hemos trabajado hasta tres niveles en paralelo, y teníamos que responder al ritmo de los programas oficiales, por lo tanto, los chavales iban aprendiendo los contenidos y los objetivos del nivel al que estaban adscritos al mismo ritmo que el resto de los compañeros, sólo que la metodología.. nosotros intentábamos que fuese mucho más creativa, más activa, más participativa, y en las otras aulas pues era el profesor el que marcaba, y el libro de texto, marcaba el ritmo de trabajo...

ALBA
Y las administraciones, ¿se han influenciado.. por vuestra metodología o.. no les ha afectado?

BENIGNO
Hay términos que ya han pasado al lenguaje normal de la administración o de la pedagogía, o de la... del sistema educativo, que ya ni siquiera se sabe que el origen precisamente viene de... de.. de este tiempo, el texto libre es un término que se ha acuñado ya en pedagogía que no responde realmente a lo que se dice sobre todo en libre, que es ... un texto guiado.. pues es... vamos a hacer una redacción de cómo has pasado las vacaciones... esto no es texto libre, es una redacción... pero bueno, se ha incorporado al texto y se han incorporado talleres... ahora todo el mundo en pedagogía habla

(MÁS)

(CONTINÚA)

BENIGNO (continúa)
de talleres y, ya ni siquiera en pedagogía... y talleres no se hacen, porque no se manipula. Para que sea taller responde al término de... o lleva implícito el término de manipulación.
Por ejemplo nosotros llegamos a hacer talleres de teatro... pero el taller de teatro era el final de esto, de un taller donde los chavales, habían sacado unas marionetas, unas marionetas que respondían a un cuento que se hizo en la clase, a través de un texto libre de un chaval que... eh... una mañana vino con que... con un texto que escribió que... que el gallo y la gallina querían ser reyes, y él se dio cuenta que a través de un periódico, de una noticia, había un diálogo y que hablaba un personaje y que contestaba otro, e intentó en su texto libre, que hablara la gallina y hablara el gallo... pues a raíz de eso, se hizo todo un proceso de.. ampliación de aquel texto y salió una obra de teatro que luego se representó como teatro de títeres.
Eso sí es taller, pero... por eso te digo que son términos que han pasado. Las monografías igual, el estudio del medio es un concepto que ahora mismo, monográfico, pues que se tiene incluso en los libros de texto, aparecen monografías, aparecen fichas de trabajo... pues han sido términos que han salido precisamente acuñados de... de todo este proceso de aprendizaje.

BIBLIOTECA GENERAL, CAMPUS ESPINARDO. DIA

ALBA camina entre las estanterías del pasillo de la biblioteca para consultar un libro.

ALBA (OFF)
Al niño no le gusta el trabajo en rebaño, al cual debe plegarse el individuo. Le gusta el trabajo individual o el trabajo de equipo en el seno de una comunidad cooperativa.

ALBA lee un libro sentada en una de las mesas de lectura de la biblioteca.

ALBA (OFF)
El orden y la disciplina son necesarios en clase. Hay que atender a todos los alumnos sin excepción...

ALBA consulta el catálogo de libros en uno de los ordenadores.

ALBA (OFF)
... por encima de las diferencias de inteligencia, carácter o nivel social. La escuela tendrá que adaptar, en consecuencia, ...

ALBA busca un libro en una estantería.

ALBA (OFF)
... no solamente sus locales, sus programas y sus horarios, sino también sus útiles de trabajo y sus técnicas a las conquistas esenciales del progreso de nuestra época.

ALBA recibe una llamada y sale a un pasillo lateral, entre las estanterías.

ALBA
(contestando al teléfono)
... bien, tengo una idea clara de las técnicas... bien, perfecto, muchas gracias... si, allí estaré, nos vemos, y gracias de nuevo.

ALBA cuelga el teléfono y se aleja.

FUNDIDO

HALL FACULTAD DE EDUCACIÓN. DIA

ALBA entra a la facultad y después de mirar el reloj, camina hasta el Centro de Estudios de la Memoria Educativa.

CEME, FACULTAD DE EDUCACIÓN UMU. DIA.

ALBA entra por la puerta y saluda a MARÍA JOSÉ. Se oye murmullo de gente.

MARÍA JOSÉ
¡Hola!

ALBA
Holaa

MARÍA JOSÉ
¿Cómo estás? Pasa, pasa, te esperan... bienvenida.

ALBA
Buenos días...

MAESTROS (VARIOS)
Buenos días,¿qué tal?

Detalle del interruptor de la luz, MARÍA JOSÉ lo apaga. Comienza la proyección de grabaciones de clase realizadas por algunos de los maestros entrevistados por ALBA, todos se acercan a la pantalla.

MAESTROS
Vamos a ver la película... bien, bien, no... pero esta es... las imágenes son... ¿Están leyendo, no? ... las imágenes son bonitas... ¿no tiene voz?¿Fue en Corvera? No... esto es Balsicas... ¿De qué año es?... Del 71’ y 72’... En Corvera he estado yo... Del 71’ y 72’, ¿verdad Juan?... Supongo... Me parece que sí, 71’ y 72’... ¿No tiene voz?... Sí, tiene música de fondo... Están en Roldán... ah... música de fondo... la música está muy bien... ¿De cuántos chavales estamos hablando? ¿De clase?... Pues yo calculo por lo que... veinticinco... Están en la elección del texto libre... qué suerte, qué suerte... ahí está pintado el maestro... sí... yo en Fortuna empecé con cincuenta y tantos... bien... cuarenta y siete por aula... si...

ALBA
¿Cuarenta y siete por aula?

MAESTROS
Cuarenta y siete por aula... sí, sí... igual hubiera sido más rico haber visto antes... o no... cuántos más cupieran mejor, entonces... el texto libre... sí... al movimiento que había en

(MÁS)

MAESTROS (continúa)
nuestra clase... Está
escribiendo... están haciendo la
corrección del libre me parece...
o votando... No, no, parece que
están corrigiendo porque parece
que están esperando que... las
sugerencias de los compañeros...
Como he visto alguno que...

ALBA
¿El que graba es el profesor?

MAESTROS
¿Esos textos los conserváis?
Sí, sí, hay muchísimos textos en
archivos... ya está con el
sistema de...
La vietnamita... no, la llanda...
La llanda, esa es la llanda no la
vietnamita.
Esa es la llanda
La llanda para...
Si tenemos la... fórmula
La gelatina ...
Entonces podéis hacer...
La cola de pescado...
...sí... ...Sí, eh...
Íbamos a... Lo bonito de la
llanda... justo... justo...está
a la espalda de... que lo habéis
dicho... y otros medios...
Llegaron al ministerio la primera
multicopista, que le habéis dicho
vietnamita... pero era lo
manipulativo... el que... los
propios niños... obviamente con
alguna ayuda...

Varios maestros hablan a la vez y resulta inaudible.

MAESTROS
...ahí está circulando...
..en esa época...
¿eso para qué era? ¿corregir?
En esa época estaba Isidro
Cantero en Roldán también con...
Sencilla no era...
Estaba a la altura...
porque eso no...en la clase no se
podía... míralos ahí...
y las sillas...
y para los corresponsales...
...hay que decir que era el poder
elegir...
...y ahora que están, montadas...

Varios maestros hablan a la vez y resulta inaudible.

ALBA
Bueno que pedazo de pizarra...

MAESTROS
Por eso lo de reagrupar...
me mandaron a mí a...
ahora alumna... ¿estás
entendiendo mucho más?
ahora sí... ahora van a poner...
a la libreta... a poner la...
a montarla, la... lo mismo si
hubiésemos visto todo el proceso
de grabación... eso es... después
de ver esto...
hubiése sido más rico, o quizá
no... haber Beni... yo tengo en
mi casa... periódicos de la época
esta... sí... de lo que hacíamos
para sacar perras para los viajes
de estudios y.... y tengo uno que
a mí me parece espectacular...
como aportaría lo de los críos...
trabajamos el libro de Miguel
Delibes...
es decir... Miguel Delibes nos
contestó y hablamos... mucho
material... pues todo eso es
fundamental que no se pierda
Antonio, fundamental que no se
pierda que luego ya, la
utilización que se le pueda dar
es... Ahí está... En la...
cumple... un comentario... se ha
dicho, pero por... por hacer
especial, lo que estaba tocando
el niño estaba hecho sobre una
lámina de linóleo que se ha
trabajado con unas gubias
especiales y claro... era una
auténtica plancha ... como de
imprenta... de lo que... al final
de los exámenes o no sé qué, sino
que que trabajaban, de manera
práctica, eran... los procesos
de... de las cosas y del
funcionamiento de... la cabeza.
Salían todas las copias que...
ésa técnica ya la utilizaba
Freinet en su escuela...
utilizaba ahí ya tinta de...
estaban bien organizados... de
imprenta... yo recuerdo que para
paginar las hojas... antes de que
llegaran las letras aquellas de
goma, con patata... ah sí... se
dibujaba en relieve él número...

Varios maestros hablan a la vez y resulta inaudible.

MAESTROS
el horario, el horario...
da para hacer obras, para hacer cenefas... para lo que son...
gomas... para hacer los tampones con la patata, ¿no? había problemas, yo recuerdo con un...
de un alumno que escribió de un familiar...
¿eso es la correspondencia no?
...de un familiar, pues cosas no muy... y entonces la familia vino a reclamar...
a quejarse... que qué era eso...
claro... se podían comentar actividades que les parecieran...
el póster ése grande que se ha visto... que no se veía el texto... era donde están colocadas las tres columnas de yo propongo, yo critico, yo felicito.... y éste es ya el texto que ha sido... elegido... a algunos profesores... ¿y eso lo habéis sacado de ahí? ...les tiraban a degüello... ¿qué pasaba luego? que el profe te venía, y buá buá buá.. y te pedía explicaciones... pero chacho, si es como te ven los alumnos, ¿qué quieres? tu habla con ellos y...
hasta que ya tuve que decirles...
mirad... meteros conmigo todo lo que queráis, pero dejad al profesorado que si no acabo en la cárcel... sí... sí... Pedro, ésta... la tiene también conservada igual que la tengo yo en ocho super ocho, de ocho super ocho la pasamos a vídeo, aquellos de cartucho, de ahí a dvd, y de dvd ya.. pues... a la nube, porque ésta ya está pasada a la nube... Lo que quiero deciros es... el esfuerzo que se hizo para que el zagal se diera cuenta de que podía decidir cosas... a la situación que hemos llegado... ahora... Pero es que en aquellos años no eran solamente los niños los que estamos constreñidos, era la sociedad .... Eso es una provocación... tener animales...
estaba en clase... en un aledo...
y las palomas... genera un tufillo... desagradable...
entonces lo teníamos en un aledo

(MÁS)

(CONTINÚA)

MAESTROS (continúa)
totalmente al aire, con un...
porque los chavalines...

Varios maestros hablan a la vez y resulta inaudible.

ALBA
¿Y qué habéis dicho?¿qué se escribían correspondencia con otros centros?

MAESTROS
sí sí, pero...

ALBA
pero, ¿para enviarse el periódico también?

MAESTROS
sí sí... paquetes, generalmente paquetes...
el periódico... el periódico y muchas más cosas... esa era una de la claves... cuando se refinó... había un montón de cosas super claras... texto libre, la imprenta eh...
la revista... ....y la revista, y los murales... pero sobre todo... bueno los talleres también, pero sobre todo la correspondencia de todo ese mundillo ... esa significación...
primero está que el niño exprese... libremente... pero que luego salga al exterior... que esa expresión sí ... claro... de una... claro... el diálogo... en la última fase, del texto libre... ah..mira... y las mesas no las rayaban... y esto es ya el final, es el teatro, que teníamos un taller de teatro de los textos ... pues ahí se montaban sus shows.... ahora hay una toma preciosa, que yo creo que es lo mejor de la película... (risas)
mira... ahora ahora,
en esas manitas...
esos muñecos, algunos de ellos...
estas son de las mejores imágenes que hice
que chulada... éste que era un crac...

Algún maestro comenta algo en voz baja,resulta inaudible.

MAESTROS
estos van... algunos estarán jubilados...
(ríen)
algunos tiene cincuenta años ya... madre mía... esos tienen cincuenta y...

FUNDIDO

HABITACIÓN DE ALBA. DIA

ALBA está terminando el trabajo. Lee unas líneas de un libro antes de continuar escribiendo.

ALBA (OFF)
Solamente puede educarse dentro de la dignidad. Respetar a los niños, debiendo estos respetar a sus maestros, es una de las primeras condiciones de la renovación de la escuela.

Detalles de escenas ya mostradas sobre el trabajo de los alumnos y las distintas técnicas utilizadas por los maestros entrevistados en sus clases.

ALBA (OFF)
Nosotros no somos, es bien sabido, fanáticos del todo a nada. No pensamos que haya que elegir entre practicar integralmente nuestras técnicas o continuar en los métodos tradicionales.
Sólo los teóricos podrían tener una posición tan absoluta; en la práctica de nuestras clases todos estamos lejos, aún en la escuela Freinet, del ideal previsto. La vida tiene sus exigencias, y muchas veces debemos hacer frente a esas exigencias y encontrar, para situaciones excepcionales, soluciones fuera del contexto previsto a nuestras necesidades y nuestras dificultades.

ALBA hace un nudo a la encuadernación artesanal del trabajo.

ALBA (OFF)
He repasado las técnicas de Freinet y...

FUNDIDO

AULA FACULTAD DE EDUCACIÓN UMU. DIA.

Sobre la mesa del profesor los alumnos están entregando sus trabajos. PEDRO LUIS agradece a cada uno su trabajo. ALBA entrega el suyo.

ALBA (OFF)
... creo que están más vivas que nunca.

FUNDIDO A NEGRO

FIN

Índice

1. Introducción

1.1 El estado de la cuestión 1
1.2 Justificación e interés del tema 4
1.3 Objetivos de la investigación 7
1.4 Hipótesis de la investigación 8
1.5 Estructura de la investigación 9

2. Arte cinematográfico. Características y evolución

2.1 El cine, séptimo arte 13
2.2 La forja del lenguaje cinematográfico 17
2.3 Arte, espectáculo y negocio 22
2.4 La verosimilitud cinematográfica 29
2.5 Inquetudes soviéticas hacia el lenguaje cinematográfico 33
2.6 La influencia de los movimientos artísticos europes del siglo XX 38
2.6.1 Del cine total al contracine 46
2.7 Cine y vanguardia artística americana en la segunda mitad del siglo XX 49
2.8 Fin del siglo XX: nuevos rumbos cinematográficos 54
2.9 La conceptualización cinematográfica y las nuevas experiencias 57
2.9.1 Cine y psicoanálisis 59
2.9.2 Reformulación de la exhibición 62
2.9.3 Nuevas formas artísticas 66
2.9.4 La gestación del cine ensayo 73

3. El cine documental y su horizonte creativo

3.1 Géneros 82
3.2 El referente real 86
3.3 Documento 96
3.4 Caracerísticas formales 100
3.4.1 Los principios del documental de John Grierson 103
3.4.2 Elementos técnicos característicos del cine documental. Michael Rabiger 107
3.4.3 Modalidades y géneros de cine de no ficción 114
3.4.4 Tipos de cine documental 116
3.5 Horizonte del cine documental 122
3.6 Caminos cruzados 124
3.6.1 Artavazd Pelechyan 130
3.7 Cine documental de nueva generación 135

4. El cine de animación. Orígenes artísticos

4.1 Protoanimación 143
4.2 Émile Cohl y George Méliès 152
4.3 La eclosión de la animación cinematográfica. Nueva York y la industria 155
4.3.1 Winsor McCay 156
4.3.2 Raoul Barré 160
4.3.3 Randolph Bray 162
4.4 Animación cinematográfica europea. Cine y arte de vanguardia 166
4.4.1 Julius Pinschewer 167
4.4.2 Hans Richter 168
4.4.3 Walter Ruttmann 171
4.4.4 Viking Eggeling 174
4.4.5 Lotte Reinigier 176
4.4.6 Robert ‘Lortac’ Collard 180
4.4.7 Wladyslaw Starewicz 181

4.4.8 Berthold Bastosch 183
4.4.9 Segundo de Chomón 186
4.4.10 Francia entre la animación y el cine de Vanguardia 189

5 Cine de animación a través de la deconstrucción de la realidad filmada
5.1 Stop motion. Pioneros 195
5.1.1 Ray Harryhausen 198
5.1.2 Jirí Trnka y Jan Svankmajer 203
5.1.3 Norman McLeren 211
5.2 Clasificación de las técnicas derivadas de stop motion 216
5.2.1 Pixilation 216
5.2.2 Puppet animation 218
5.2.3 Claymation 220
5.2.4 Time Lapse 222
5.2.5 Cut-out 224

6 Animación como medio para interpretar metraje 229
6.1 La animación naturalista. Disney Studios, animación soviética y oriental 232
6.2 Rotoscopia como interacción de imagen real y dibujo 243
6.2.1 Rotoscopia de discurso experimental 245
6.2.2 Rotoscopia de discurso narrativo 247
6.2.2.1 Rotoscopia y dibujo animado 247
6.2.2.1.1 Técnicas tradicionales 248
6.2.2.1.2 Rotoscopia digital por interacción 248
6.2.2.1.3 Rotoscopia vectorial 249
6.2.2.1.4 Rotoscopia digital por CGI 251
6.2.2.1.5 Efectos 252
6.2.2.2 Rotoscopia e imagen real 253
6.2.2.3 Rotoscopia en efectos especiales 254
6.3 Formatos de rotoscopia. Tendencias y aplicación 257
6.3.1 Publicidad 257
6.3.2 Series para televisión 262
6.3.3 Videoclips musicales 265
6.3.4 Videojuegos 272
6.3.5 Cine de acción real 277
6.3.6 Cortometrajes 283
6.3.7 Largometrajes 285

7. Los primeros 'documentos animados' 295
7.1 *The Sinking of the Lusitania,* Winsor McCay (1918) 302
7.2 *Trade Tattoo*, Len Lye (1937) 309
7.3 *Victory Through Air Power,* Walt Disney Pictures (1943) 314
7.4 *A is for Atom,* Carl Urbano (1953) 322
7.5 *Our friend the Atom,* Hamilton Luske (1957) 329
7.6 *Moonbird,* John Hubley (1959) 338
7.7 *Of Stars and men,* John Hubley (1962) 343
7.8 Periferias de la animación como recurso documental educativo 351
7.8.1 *The Einstein Theory of Relativity,* Dave Fleischer (1923) 353
7.8.2 *Darwin's Theory of Evolution*, Max Fleischer (1923) 355
7.8.3 *How to Bridge a Gorge,* Ray Harryhausen (1942) 358
7.8.4 *Flat Hatting,* John Hubley (1944) 359
7.8.5 *How to catch a Cold,* Hamilton Luske (1951) 361
7.8.6 *Donald in Mathmagic Land,* Walt Disney Pictures (1959) 363
7.8.7 *Where Did I Come From?,* Ian McKenzie (1985) 367
7.9Documental de animación: las nuevas tecnologías en el cine documental 369

7.9.1 *Walking with Dinosaurs*, Tim Haines y Jasper James 373
7.9.2 *L'Odyssée de l'espèce*, Jacques Malaterre y Javier G. Salanova 376
7.9.3 *Into the Universe with Stephen Hawkings*, M. y N. Williams e I. Riddick 378
7.9.4 Apuntes sobre la producción documental de animación en la CARM 380
7.10 Influencia del hiperrealismo tecnológico en el cine de ficción 384

8. Cine de animación documental
8.1 Análisis técnico de cortometrajes 393
8.1.1 *War Story*, Peter Lord (1989) 402
8.1.2 *Going Equiped*, Peter Lord (1990) 407
8.1.3 *Faith and Patience*, Sheila M. Sofian (1991) 410
8.1.4 *A is for Autism*, Tim Webb (1992) 413
8.1.5 *Abductees*, Paul Vester (1995) 417
8.1.6 *Repitition Compulsion*, Elli Lee (1997) 421
8.1.7 *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997) 424
8.1.8 *Silence*, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998) 427
8.1.9 *Mouseholes*, Helen Hill (1999) 432
8.1.10 *A conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002) 435
8.1.11 *Camouflages*, Jonathan Hodson (2002) 439
8.1.12 *Backseat Bingo*, Luz Blazer (2003) 443
8.1.13 *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004) 446
8.1.14 *Ryan*, Chris Landreth (2004) 449
8.1.15 *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004) 454
8.1.16 *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005) 457
8.1.17 *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint Pierre (2006) 461
8.1.18 *Never Like the First Time!*, Jonas Odell (2006) 464
8.1.19 *Talking about Amy*, Yoriko Murakami (2006) 467
8.1.20 *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Díaz (2007) 470
8.1.21 *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007) 473
8.1.22 *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007) 476
8.1.23 *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009) 479
8.1.24 *Sapporo Proyect*, Marie Joseé Saint Pierre (2010) 482
8.1.25 *Tussilago*, Jonas Odell (2010) 485
8.1.26 *Andersartig*, Dennis Stein-Schomburg (2010) 489
8.1.27 *Los Hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013) 492
8.1.28 *Kiki of Montparnasse*, Amelie Harrault (2014) 495
8.1.29 *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014) 499
8.1.30 *Blue Pelikan*, László Csáki (2014) 502
8.2 Análisis técnico de Largometrajes 505
8.2.1 *Drawn from memory*, Paul Fierlinger (1995) 505
8.2.2 *Hybrid*, Peter Lord (2000) 510
8.2.3 *The Kid Stays in the picture*, Nanette Burstein y Brett Morgen (2002) 515
8.2.4 *Los Rubios*, Albertina Carri (2003) 520
8.2.5 *Proteus A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004) 525
8.2.6 *In the Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004) 530
8.2.7 *Chicago 10*, Brett Morgen (2007) 536
8.2.8 *Persépolis*, Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud (2007) 542
8.2.9 *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008) 548
8.2.10 *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009) 556
8.2.11 *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010) 560
8.2.12 *Pequeñas voces*, Oscar Andrade y Jairo Eduardo Carillo (2010) 566
8.2.13 *The Green Wave*, Ali Samadi Ahadi (2011) 570
8.2.14 *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martin (2011) 575
8.2.15 *Crulic: Path to Beyond*, Anca Damian (2011) 580
8.2.16 *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Nielsdóttir*,

I. Birgisdóttir, O. Jonsson y K. Björk Kristjansdóttir (2011) 586
8.2.17 *Camp 14: Total Zone Control*, Marc Wiese (2012) 590
8.2.18 *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013) 595
8.2.19 *L'image manquante*, Rithy Panh (2013) 601
8.2.20 *Truth Has Fallen*, Sheila M. Sofian (2013) 607
8.2.21 *The Wanted 18*, Amer Shomali y Paul Cowan (2014) 612
8.2.22 *Cuarenta Balas: el caso Fisher-Bufano,* E. Gut y D. Cadozo (2015) 617
8.3 Análisis morfológico comparativo 621
8.4 Interpretación de resultados 628

9. Conclusiones
9.1 Resultados y discusión 641

10. Propuesta Experimental: La Memoria de las Manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia
10.1 El proyecto. Contexto y planteamiento 657
10.2 La memoria en la construcción del relato 668
10.3 Animación de *La Memoria de las Manos* 683
10.4 *La Memoria de las Manos*. Morfología 704
10.4.1 Ficha técnica 706
10.4.2 Análisis profílmico del largometraje 715
10.5 Conclusiones finales 718

Referencias bibliográficas 725

Referencia de figuras y fuentes 739

Apéndice – Guión Narrativo *La Memoria de las Manos* 765

Lista de tablas

Tabla 1. *Ingredientes de Imagen*. Michel Rabiger (2007)…….112

Tabla 2. *Ingredientes de Sonido*. Michel Rabiger (2007)……..113

Tabla 3. Análisis técnico y profilmico de cortometrajes de animación documental….623

Tabla 4. Análisis morfológico de cortometrajes de animación documental…….624

Tabla 5. Análisis técnico y profilmico de largometrajes de animación documental…625

Tabla 6. Análisis morfológico de largometrajes de animación documental…….626

Tabla 7. Análisis de Componentes de la Imagen de Michael Rabiger en *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*…….716

Tabla 8. Análisis de Componentes Sonoros de Michael Rabiger en *La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*……..716

Lista de figuras

Figura 1. Grabado de *Alegoría de la Caverna de Platón,* Jan Saenredam (1604). 13
Figura 2. Posters promocionales ilustrativos sobre el melodrama. 16
Figura 3. Fotografía de *Parishvanga Pattabhishekam,* por B. J. Ramalingam..... 18
Figura 4. Fotografía de *Sagi Musumi (kabuki),* por Rodrigo Sura..... 18
Figura 5. Fotograma de *L'arrivée du train en gare de La Ciotat,* Hermanos Lumière..... 23
Figura 6. Fotografía de la colina de *Hollywoodland en 1923,* por M. Sennett 25
Figura 7. Fotogramas sobre *valores estilísticos narrativos.* 30
Figura 8. Comparativa fotográfica entre metodologías *Meyerhold-Kuleshov.* 33
Figura 9. Chronique d'un été *de Jean Rouch y Edgar Morin en* Musée de l'Homme 39
Figura 10. Fotogramas representativos del *Expresionismo Alemán.* 40
Figura 11. *Portada nº31 de Cahiers du Cinéma* 43
Figura 12. Fotogramas *Foot and Mouth* y *Every day except Chrismas.* 44
Figura 13. Fotografías de *Étant donnés,* Marcel Duchamp (1966)..... 47
Figura 14. Fotograma de *O Cangaceiro* de Víctor Lima Barreto (1953)..... 50
Figura 15. Seis Fotogramas de *Número Deux,* Jean-Luc Godard (1975)..... 53
Figura 16. Diploma del movimiento *Dogma 95* del film *The Celebration* 55
Figura 17. Fotogramas *Los idiotas,* L. Von Trier y *Celebración,* T. Vinterberg..... 56
Figura 18. Fotografía de tres modelos del *Mind Expander*. 63
Figura 19. Dos fotogramas de *200 Hotels* de Frank Zappa (1971)..... 67
Figura 20. Fotografía de *Electronischer dé-coll/age,* Wolf Vostell (1968)..... 68
Figura 21. Fotografía de *Heaven and Earth,* Bill Viola (1992)..... 68
Figura 22. Fotografía de *24 Hours Psyco Back and Forth and To and Fro*..... 71
Figura 23. Fotografía de *The Moment,* Doug Aitken (2010)..... 73
Figura 24. Fotograma de *Diario de cine,* Jonas Mekas (1972)..... 78
Figura 25. Fotograma de *F for Fake,* Orson Welles (1973)..... 85
Figura 26. Fotograma de *Trabajadores saliendo de la fábrica,* Hermanos Lumière..... 86
Figura 27. Fotograma de *Kon-Tiki,* Thor Heyerdahl (1950) 90
Figura 28. Fotograma de *Taxi Driver,* Martin Scorsesse (1976) 93
Figura 29. Fotograma de *En el nombre del Padre,* Jim Sheridan(1993)..... 94
Figura 30. Fotograma de *The War Game,* Peter Watkins (1965). 95
Figura 31. Fotograma de *Moana,* Robert Flaherty (1926). 106
Figura 32. *La Trahison Des Images,* René Magrite (1928-29)..... 124
Figura 33. Dos fotogramas de *Urga,* Michael Seydoux (1991)..... 127
Figura 34. Fotograma de *Forgotten Silver,* Peter Jackson (1995). 128
Figura 35. Dos fotogramas de *Operación Palace,* Jordi Évole (2014). 129

Figura 36. Dos fotograma de *Skizbe,* Artavazd Peleshyan (1966). 131
Figura 37. Fotograma de *Mardkants yerkire,* Artavazd Peleshyan (1966)..... 132
Figura 38. Fotograma de *Kyang,* Artavazd Peleshyan (1993). 133
Figura 39. Fotograma de *Verj,* Artavazd Peleshyan (1994)……...134
Figura 40. Cuatro fotogramas de *No maps for these Territories,* M. Neale (2000) 137
Figura 41. Tres fotogramas de *Rize,* de David LaChapelle (2003) 138
Figura 42. Cuatro fotogramas de *Bodysong,* de Simon Pummel (2003). 139
Figura 43. Cuatro fotogramas de *Life in a day,* de Kevin McDonald (2011). 139
Figura 44. Fotograma de *Ryan,* Chris Landreth (2011) 140
Figura 45. Detalle de la patente del *Thaumatrope,* de John A. Paris (1825). 146
Figura 46. Fotografía de *Phenakistiscope,* de Joseph Plateau (1832). 147
Figura 47. Grabado del *Théâtre Optique*, de Émile Reynaud (1832). 148
Figura 48. Secuencia *stop trick* de cuatro fotogramas consecutivos. 149
Figura 49. Secuencia de *The Enchanted Drawing* de James Stuart Blackton (1900) 150
Figura 50. Fotograma de *Matches: An Appel* de A. Melbourne Cooper (1899). 151
Figura 51. Comparativa entre *The Haunted Hotel* y *La Maison ensorcelée*. 151
Figura 52. Fotogramas de *Fantasmagorie* de Émile Cohl (1908). 153
Figura 53. Fotogramas representativos del cine de acción real de Méliès. 154
Figura 54. Dibujo a tinta de *Little Nemo,* Winsor McCay. 156
Figura 55. Dos fotogramas coloreados de *Little Nemo,* Winsor McCay (1911). 157
Figura 56. Dibujo original *nº336 de Gertie the Dinosaur,* Winsor McCay (1914) 158
Figura 57. Fotograma de *Cartoons on tour,* Raoul Barré (1915). 161
Figura 58. Fotograma de *The Dachsund and the Sausage,* Randolph Bray (1913). 162
Figura 59. Fotografía de la técnica de animación con acetatos (cel-animation)..... 164
Figura 60. Fotograma de *Bobby Bumps goes Fishing,* Earl Hurd (1916) 165
Figura 61. Fragmento de *Kipho,* Guido Seeber y Julius Pinschewer (1925)..... 167
Figura 62. Serie de fotogramas de *Rhythmus 21,* Hans Richter (1920). 169
Figura 63. Dos fotogramas de *Vormittagsspuk,* Hans Richter (1928)..... 170
Figura 64. Dos fotogramas de *Lichtspiel Opus I,* Walter Ruttmann (1921). 171
Figura 65. Cuatro fotogramas de *Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt,* (1927)..... 173
Figura 66. Dos fotograma de *Diagonal Symphony,* Viking Eggeling (1924)..... 174
Figura 67. Fotografías de *Lotte Reinigier. Das ornament des verliebten Herzens* 177
Figura 68. Cuatro fotogramas de *Die Prinzen Achmed Abenteuerdes,* (1926)..... 178
Figura 69. Fotogramas de *La cigale et la fourmi,* Lortac y Landelle (1922)..... 180
Figura 70. Fotograma de *Le Roman de Renard,* W. Starewicz. (1930) 182
Figura 71. Dos fotogramas de *L'Idée,* Berthold Bartosch (1931)..... 184
Figura 72. Fotograma de *El hijo del diablo,* Segundo de Chomón (1906)..... 187

Figura 73. Dos fotogramas de *El Hotel Eléctrico,* Segundo de Chomón (1908) 188
Figura 74. Dos fotogramas de *Ballet mécanique,* Fernand Léger (1924) 189
Figura 75. Cuatro fotogramas de *Emak-Bakia,* Man Ray (1926) 190
Figura 76. Fotograma de *The Lost World,* Harry O. Hoyt (1925) 196
Figura 77. Fotograma de *Mighty Joe Young,* E.B. Schoedsack (1949) 197
Figura 78. Fotograma de *How to Bridge a Gorge*, R. Harryhausen (1942) 198
Figura 79. *Fotograma de The Beast from 20,000 Fathoms,* Eugène Lourié (1953) 199
Figura 80. Esquema y fotografías del sistema *Dynamation* de R. Harryhausen 200
Figura 81. Dos fotogramas de *Clash of the Titans,* Desmond Davis (1981) 202
Figura 82. Ilustración de *Hans Christian Andersen Fairy Tales,* Jiří Trnka (1968) 203
Figura 83. Fotograma de *Midsummer's Night Dream,* Jiří Trnka (1959) 206
Figura 84. Fotograma de *Ruka,* Jiří Trnka (1965) 206
Figura 85. Fotograma de *The Last Trick,* Jan Švankmajer (1964) 208
Figura 86. Dos fotogramas de *Jabberwocky,* Jan Švankmajer (1971) 209
Figura 87. Fotograma de *Dimensions of Dialogue,* Jan Švankmajer (1982) 209
Figura 88. Dos fotogramas de *Hell Unlimited,* Norman McLaren (1936) 211
Figura 89. Dos fotogramas de *Dollar Dance,* Norman McLaren (1943) 212
Figura 90. Fotograma de *Neightbours,* Norman McLaren (1952) 213
Figura 91. Fotografía del rodaje de *A Chairy Tale,* McLaren y Lambart (1954) 214
Figura 92. Dos fotogramas de *Pas de Deux,* Norman McLaren (1968) 214
Figura 93. Fotograma de *Narcissus,* Norman McLaren (1983) 215
Figura 94. Dos fotogramas de *Food,* Jan Švankmajer (1992) 217
Figura 95. Dos fotogramas de *Le Roman de Renard,* Wladyslaw Starewicz (1930) 218
Figura 96. *Fotograma de Madame Tutli-Putli,* C.Lavis & M.Szczerbowski (2007) 219
Figura 97. Dos fotogramas de *Strings,* Anders Rønnow Klarlund (2004) 219
Figura 98. Fotograma de *The Story of Hansel and Gretel,* R. Harryhausen (1951) 220
Figura 99. Dos fotogramas de *Mary and Max,* Adam Elliot (2009) 221
Figura 100. Fotograma de *Head Over Heels,* Timothy Reckart (2012) 221
Figura 101. Serie Time Lapse *Sunrise over the Prairies,* Dr. Robert Berdan (2011) 222
Figura 102. Serie Time Lapse *blooming flowers,* Ted Kinsmen (2011) 223
Figura 103. Dos fotogramas de *Twice upon a Time,* Maureen McDonald (1983) 224
Figura 104. Dos fotogramas de *Three Blind Mice,* George Dunning (1945) 225
Figura 105. Dos fotogramas de *Dexter Early Cuts,* Lauren Gussis (2009) 225
Figura 106. Patente *1242674 del rotoscopio,* M. Fleischer (1917) 229
Figura 107. Fotograma de *Betty Boop: Be Human,* M. Fleischer (1936) 231
Figura 108. Fotograma de *Jazz Singer,* Alan Crosland (1927) 232
Figura 109. Fotograma de *The Old Mill,* Wilfred Jackson (1937) 233

Figura 110. Fotograma de *Snow White and the Seven Dwarfs*, (1937)..... 235
Figura 111. Fotograma de *Soviet Toys,* Dziga Vertov (1924) 236
Figura 112. Tres fotogramas de *The Skeleton Dance*, el primer Silly Symphonies. 237
Figura 113. Tres fotogramas de *The New Gulliver,* Aleksandr Ptushko (1935)..... 237
Figura 114. Dos Fotogramas de *Alen'ij Cvetochek,* Lev K. Atamanov (1952) 238
Figura 115. Fotogramas de *Snezhnaya Koroleva,* Lev K. Atamanov (1957)..... 239
Figura 116. Dos fotogramas de *Tie Shan Gong Zhu,* Wan y Laiming (1941)..... 240
Figura 117. Fotograma de *Chikara to Onna no yo no Naka,* K. Masaoka (1933)..... 241
Figura 118. Fotograma de *Momotaro-s Sea Eagles,* Mitsuyo Seo (1942) 242
Figura 119. *Tipos de Rotoscopia,* comunicación propia 244
Figura 120. Secuencia de *Shadrach,* Bestie Boys (1989) 245
Figura 121. Cuatro fotogramas de *Rit it Up,* Jet (2009)..... 246
Figura 122. Fotograma de *Tygra, hielo y fuego,* Ralph Bakshi (1993)..... 248
Figura 123. Tres fotogramas de *Cibelle,* Green Grass (2003)..... 248
Figura 124. Dos fotogramas de *Lemonade,* Brad Hansen (2006)..... 249
Figura 125. Dos fotogramas de *Wasted,* Matthew Bryan (2008) 249
Figura 126. Dos fotogramas de *Snacks and drinks,* Bob Sabiston (1999) 250
Figura 127. Dos fotogramas de *The Thomas Beale Cipher,* Andrew Allen (2010)..... 250
Figura 128. Tres fotogramas de *A Scanner Darkly,* Richard Linkater (2006)..... 251
Figura 129. Dos fotogramas de *Year of the fish,* David Kaplan (2007)..... 252
Figura 130. Fotograma de *Sin City* (izq) y *The Spirit* (der)..... 253
Figura 131. Fotograma de *Who framed Roger Rabbit?* (izq) y *Tussilago* (der) 254
Figura 132. Dos fotogramas de *Bridge of Frankestein,* James Whale (1935)..... 254
Figura 133. Fotograma de *Chopping Mall* (izq) 255
Figura 134. Fotogramas de *The Birds,* Alfred Hitchcock (1963) 255
Figura 135. Fotograma de *Star Wars. Episode V,* Irvin Kershner (1980). 256
Figura 136. Fotograma de *Fruit Wrinkels* (1986)..... 257
Figura 137. Secuencia de *Toyota Supra* (1986)..... 257
Figura 138. Fotograma de *Ipod Ad* (2004)..... 258
Figura 139. Fotogramas de *Freixenet Cordón Negro* (2007)..... 259
Figura 140. Fotogramas de *International Filmfest Dresden 2011,* Drushba Pankow..... 260
Figura 141. Fotogramas de las promociones *ATM* y *RENT* para *Ankbank.* 261
Figura 142. Fotogramas de *Superman,* Max Fleischer (1941) 262
Figura 143. Fotogramas de *Flash Gordon* (izq), *He-Man* (centro) y *Jem* (der) 263
Figura 144. Fotogramas de *Delta State,* G. Cazaux y P. David (2004) 263
Figura 145. Fotogramas de *Calling all girls* (izq) y *What you need* (der) 265
Figura 146. Fotogramas de *Take on me,* A-Ha (1985)..... 266

Figura 147. Fotogramas de *Destiny,* Zero 7 (2001) 267
Figura 148. Fotogramas de *Breaking the Habit,* Linkin Park (2004) 268
Figura 149. Fotogramas de *You Got Me Up,* Jamie Lidell (2005) 268
Figura 150. Fotogramas de *Shoot the runner,* Kasabian (2006) 269
Figura 151. Fotogramas de *Forsaken,* Dream Theater (2007) 269
Figura 152. Fotogramas de *Heartless*, Kanye West (2008) 270
Figura 153. Fotogramas de *My Delirium,* Ladyhawke (2008) 271
Figura 154. Fotograma de la cinemática de *Another World* (1992) 273
Figura 155. Fotogramas de la cinemática de *King's Quest VI* (1992) 273
Figura 156. Fotogramas de la cinemática de *The Last Express* (1997) 275
Figura 157. Fotogramas de *Hotel Dusk: Room* (2007) 275
Figura 158. Fotogramas de *Heavenly Star,* en *Lumines II* (2004) 276
Figura 159. Fotogramas del opening de *A Fistful of Dollars,* Sergio Leone (1964) 278
Figura 160. Fotogramas del opening de *Juno,* Jason Reitman (2007) 279
Figura 161. Fotogramas de *Kill Bill vol. 1. Chapter Three: The Origin of O-Ren* 279
Figura 162. Fotogramas de *Wizards,* Ralph Bakshi (1977) 280
Figura 163. Fotogramas de *Tron,* Steven Lisberger (1983) 281
Figura 164. Fotogramas de *Cool World,* Ralph Bakshi (1992) 281
Figura 165. Fotogramas de *Space Jam,* Joe Pytka (1996) 282
Figura 166. Fotogramas de *Out of Erasers,* Erik Rosenlund (2011) 282
Figura 167. Fotogramas de *The Art of Drowing,* Diego MacLean (2009) 283
Figura 168. Fotogramas de *Why can't we walk straight*, Robert Krulwich (2010) 283
Figura 169. Fotogramas de *Girls de* Takagima Sakatsu (2010) 284
Figura 170. Fotogramas de *The Perfect Human: Cartoon*, Bob Sabiston (2004) 284
Figura 171. Fotogramas de *American Pop,* Ralph Bakshi (1981) 285
Figura 172. Fotogramas de *Tygra, hielo y fuego,* Ralph Bakshi (1983) 286
Figura 173. Fotogramas de *La Sirenita,* R. Clements y J. Mukers (1989) 286
Figura 174. Fotograma de *La Bella y la bestia,* G. Trousdale y K. Wise (1992) 287
Figura 175. Fotogramas de *Baton,* Ryûhei Kitamura (2009) 288
Figura 176. Fotogramas de *Waking Life,* Richard Linklater (2001) 288
Figura 177. Fotogramas de *A Scanner Darkly,* Richard Linklater (2006) 289
Figura 178. Fotogramas de *Chico y Rita,* F. Trueba, T. Errando y J. Mariscal (2010) 290
Figura 179. Fotogramas de *Alois Nebel,* Tomáš Luňák (2011) 291
Figura 180. Fotografías icónicas de la Historia del siglo XX 296
Figura 181. Dibujo original de Winsor McCay. *The Sinking of Lusitania* 302
Figura 182. Portada del *New York Times* de mayo de 1914. 304
Figura 183. Dibujo original '92' de Winsor McCay, *The Sinking of Lusitania* 306

Figura 184. Secuencia de aproximación del U-20, *The Sinking of Lusitania*.....307
Figura 185. Dos fotogramas del amerizaje de los botes, *The Sinking of Lusitania* 307
Figura 186. Secuencia final madre y bebé, *The Sinking of Lusitania*. 308
Figura 187. Fotograma de *Trade Tattoo*, Len Lye (1937).....309
Figura 188. Fotogramas de *Trade Tattoo*, Len Lye (1937). 311
Figura 189. Fotogramas coloreados de *Trade Tattoo*, Len Lye (1937).....312
Figura 190. Seis fotogramas de *Trade Tattoo*, Len Lye (1937).....313
Figura 191. Fotograma de *Victory Through Air Power* (1941). 314
Figura 192. Fotografía del U.S.S. West Virginia 316
Figura 193. Fotogramas de *Education for Death: The making of the Nazi* (1943).....317
Figura 194. Fotogramas de *Spinach Fer Britain*, Paramount Pictures (1943).....318
Figura 195. Fotogramas de Alexander P. Seversky en *Victory Through Air Power* 320
Figura 196. Fotogramas de secuencias realistas en *Victory Through Air Power* 320
Figura 197. Fotogramas de infografías en *Victory Through Air Power*.....321
Figura 198. Fotogramas de la secuencia final, *Victory Through Air Power* 321
Figura 199. Fotograma de *A is for Atom*, Carl Urbano (1943). 322
Figura 200. Fotografía del presidente Eisenhower en speech de *Atoms for Peace*.....324
Figura 201.El átomo en *A is for Atom* (arriba izquierda) el *Dr. Manhattan* en *Watchmen*, Alan Moore (arriba derecha) y el *Dr Manhattan* en *The Watchmen*, Zac Snyder (abajo).....325
Figura 202. Fotogramas de *A is for Atom*, Carl Urbano (1943).....326
Figura 203. Fotogramas una de los esquemas de información en *A is for Atom* (1943).....327
Figura 204. Fotogramas simbólicos del átomo; del lado de las ciencias (izq) y capaz de lo peor (der) en *A is for Atom*, Carl Urbano (1943).....328
Figura 205. Fotograma de *Our Friend the Atom*, Hamilton Luske (1957).....329
Figura 206. Fotografía del USS Nautilus (SSN 571) el 23 de Julio de 1958 durante el viaje entre Pearl Harbor y el Polo Norte. Fotografía de US Navy, Time y Life Pictures 331
Figura 207.Portada de *Our Friend the Atom*, Dr. Heinz Haber (1956).....332
Figura 208. Fotogramas de *Our Friend the Atom*, Walt Disney (izq) y Heinz Haber (der).....333
Figura 209. Fotogramas secuencia del pescador y el genio, en *Our Friend the Atom* (1956)...333
Figura 210. Fotogramas referencias a científicos en *Our Friend the Atom* (1956) 334
Figura 211. Fotogramas secuencia de átomos a moneda, en *Our Friend the Atom* (1956).....335
Figura 212. Fotogramas transmisión de energía, en *Our Friend the Atom* (1956) 336
Figura 213. Fotogramas composición infográficas, en *Our Friend the Atom* (1956).....336
Figura 214. Fotograma electricidad en ciudad, en *Our Friend the Atom* (1956).....337
Figura 215. Fotograma de *Moonbird*, John Hubley (1959).....338
Figura 216. Fotografía Gala de los Oscars. Olivia de Havilland, Faith y John Hubley (1959).340
Figura 217. Fotogramas de espacios fílmicos en *Moonbird*, John Hubley (1959) 341

Figura 218. Fotogramas de secuencia animada de *Moonbird*, John Hubley (1959) 342
Figura 219. Fondos de dos escenas exteriores de *Moonbird*, John Hubley (1959)..... 342
Figura 220. Fotograma de *Of Stars and men*, John Hubley (1964) 343
Figura 221. Portada del libro *Of Stars and men*, Harlow Shapley..... 345
Figura 222. Fotogramas de cielos estrellados en *Of Stars and men*, John Hubley (1964) 346
Figura 223.Fotogramas escena de la demostración de conocimientos del niño y reconocimiento del león, en *Of Stars and men*, John Hubley (1964) 347
Figura 224.Fotogramas sobre la representación simbólica de la composición de los seres vivos en células, en *Of Stars and men*, John Hubley (1964)..... 348
Figura 225. Fotograma de magma volcánico en *Fantasía*, Walt Disney Pictures (1940)..... 349
Figura 226. Fotogramas de la representación de la distancia entre cuerpos celestes en *Of Stars and men*, John Hubley (1964)..... 350
Figura 227.Fotogramas de *The Einstein Theory of Relativity*, Dave Fleischer (1923) 353
Figura 228. Fotogramas de la escena sobre la representación de trayectorias en *The Einstein Theory of Relativity*, Dave Fleischer (1923)..... 354
Figura 229. Fotogramas de imagen real de *Evolution*, M. Fleischer y O. Decroly (1923) 355
Figura 230. Fotogramas de animación en *Evolution*, M. Fleischer y O. Decroly (1923)..... 356
Figura 231. Fotograma con triceratops en *Evolution*, M. Fleischer y O. Decroly (1923)..... 356
Figura 232. Fotogramas de muestras en *Evolution*, M. Fleischer y O. Decroly (1923)..... 357
Figura 233. Fotogramas de *How to bridge a Gorge*, Ray Harryhausen (1942)..... 358
Figura 234.Fotogramas de *Flat Hatting*, John Hubley (1944) 359
Figura 235. Fotogramas de la representación animada de las calles y puente de la ciudad de San Francisco en *Flat Hatting*, John Hubley (1944) 360
Figura 236. Fotogramas de la secuencia del empeoramiento del enfermo en *How to catch a cold*, Hamilton Luske (1951) 361
Figura 237. Fotogramas de estornudo en público. *How to catch a cold* (1951)..... 362
Figura 238. Fotogramas sobre las representaciones en *How to catch a cold* (1951) 362
Figura 239. Fotogramas de *Donald in Mathmagic Land*, Walt Disney Pictures (1959)..... 363
Figura 240. Fotogramas sobre geometría y naturaleza en *Donald in Mathmagic Land*, Walt Disney Pictures (1959)..... 364
Figura 241. Fotogramas de la sección áurea en la figura humana y la geometría aplicada en el personaje, en *Donald in Mathmagic Land*, (1959) 364
Figura 242. Fotogramas de la sección áurea a través de la geometría y su aplicación en obras de arte clásicas, en *Donald in Mathmagic Land*, (1959) 365
Figura 243. Fotograma con la representación de las numerosas teorías matemáticas en de *Donald in Mathmagic Land*, Walt Disney Pictures (1959) 366
Figura 244. Fotograma de *Where Did I Come From?*, Ian McKenzie (1985)..... 367

Figura 245. Secuenca sobre la gestación, *Where Did I Come From?*, Ian McKenzie (1985) ... 368
Figura 246. Fotogramas de animación en *Bowling for Columbine*, Michael Moore (2002) 370
Figura 247. Esquema de la representación de realidades no filmadas, comunicación propia ... 371
Figura 248. Fotogramas de *Walking with Dinosaurs*, Tim Haines y Jasper James (1999) 373
Figura 249. Fotogramas de escenas de ambientes distintos con la integración de los dinosaurios en ellas, en *Walking with Dinosaurs*, Tim Haines y Jasper James (1999). 374
Figura 250. Fotogramas de *Land of Giants*, BBC One (2002) 375
Figura 251. Fotogramas de *Walking with Monsters*, BBC Worldwide (2005)..... 375
Figura 252. Fotogramas de *Walking with Dinosaur*, B. Cook y N. Nightingale (2013) 375
Figura 253. Fotogramas de escenas dramatizadas de *L'Odyssée de l'espèce* (2003) 376
Figura 254. Fotograma con la representación de 'Lucy', *L'Odyssée de l'espèce*, (2003)..... 376
Figura 255. Fotograma de *Into the Universe with Stephen Hawking* (2010) 378
Figura 256. Fotogramas de animación CGI, *Into the Universe with Stephen Hawking* (2010). 379
Figura 257. Fotograma del puesto en *Carthago Nova, el esplendor de una era* (2011) 380
Figura 258. Fotogramas con representaciones antropomorfas en *Carthago Nova, el esplendor de una era* (2011) 381
Figura 259. Fotogramas de *La Vera Cruz de Caravaca. Historia de una Devoción* (2011). 381
Figura 260. Fotogramas de la secuencia cut-out en *La Vera Cruz de Caravaca* (2011)..... 382
Figura 261. Fotogramas de infografías en *La Vera Cruz de Caravaca* (2011) 382
Figura 262. Fotogramas del museo de ciencias en Murcia en 2032, tiempo y espacio fílmicos de partida del relato en *La Cueva Negra* (2012) 383
Figura 263. Fotogramas de la simulación prehistórica en *La Cueva Negra* (2012)..... 383
Figura 264. Fotograma de *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii (1995)..... 385
Figura 265. Fotograma de *Mind Game*, Masaaki Yuasa (2004)..... 385
Figura 266. Fotograma de *Inception*, Christopher Nolan (2010)..... 386
Figura 267. Fotograma de *Ex Machina*, Alex Garland (2015) 386
Figura 268. Fotograma de *La tumba de las luciérnagas*, Isao Takahata (1988)..... 387
Figura 269. Fotograma de *Las Campanas de Nagasaki*, Takashi Nagai (2005) 388
Figura 270. Fotogramas de *La Isla de Giovanni*, Mizuho Nishikubo (2014)..... 389
Figura 271. Fotograma de *Silence*, Orly Yadin y Sylvie Bringas (1998)..... 394
Figura 272. Fotogramas de la entrevista animada en *War Story*, Peter Lord (1989) 402
Figura 273. Fotogramas de espacios fílmicos en *War Story*, Peter Lord (1989) 403
Figura 274. Fotogramas sobre recuerdos en *War Story*, Peter Lord (1989) 404
Figura 275. Fotogramas sobre la inestabilidad en *War Story*, Peter Lord (1989)..... 404
Figura 276. Fotograma sobre el miedo en *War Story*, Peter Lord (1989) 405
Figura 277. Fotograma de *Going Equiped*, Peter Lord (1990)..... 407

Figura 278. Fotogramas de representación de los espacios profílmicos aludidos en la entrevista en *Going Equiped*, Peter Lord (1990) 408
Figura 279. Fotogramas de la actuación del protagonista en *Going Equiped* (1990) 409
Figura 280. Fotogramas de Patience en *Faith & Patience*, Sheila M. Sofian (1991) 410
Figura 281. Fotogramas de Patience y 'baby robot' en *Faith & Patience* (1991) 411
Figura 282. Fotogramas de Patience cuidado a 'baby robot' en *Faith & Patience* (1991) 412
Figura 283. Fotogramas de secuencia xerografía en *Faith & Patience* (1991) 412
Figura 284. Fotogramas de dibujo en directo en *A is for Autism*, Tim Webb (1992) 413
Figura 285. Fotogramas de colocación de dibujo en *A is for Autism*, Tim Webb (1992) 414
Figura 286. Fotogramas de la representación animada del estado emocional de la protagonista del relato en *A is for Autism*, Tim Webb (1992)..... 415
Figura 287. Fotogramas sobre pensamiento y agobio. *A is for Autism*, Tim Webb (1992)..... 415
Figura 288. Fotogramas de estados de ánimo y metáforas en *A is for Autism* (1992) 416
Figura 289. Fotograma de *Abductees*, Paul Vester (1995)..... 417
Figura 290. Fotogramas sobre los relatos en *Abductees*, Paul Vester (1995)..... 418
Figura 291. Fotograma de Ellie Lee en la introducción de imagen real al cortometraje *Repetition Compulsion*, Ellie Lee (1997)..... 421
Figura 292. Fotogramas de *Repetition Compulsion*, Ellie Lee (1997)..... 423
Figura 293. Fotogramas de *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997)..... 424
Figura 294. Fotogramas de dos secuencias descriptivas sobre el maltrato y una con un tratamiento metafórico en *Survivors*, Sheila M. Sofian (1997)..... 426
Figura 295. Fotogramas de *Silence*, Sylvie Bringas y Orly Yadin (1998) 427
Figura 296. Fotogramas de materiales de archivo en *Silence* (1998)..... 428
Figura 297. Fotogramas de los recuerdos en el campo de concentración en *Silence* (1998)..... 429
Figura 298. Fotogramas de los recuerdos en Estocolmo en *Silence* (1998) 430
Figura 299. Fotogramas sobre la metáfora en *Mouseholes*, Helen Hill (1999) 432
Figura 300. Fotogramas de las distintas técnicas de animación en *Mouseholes* (1999) 433
Figura 301. Fotogramas de *A Conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002) 435
Figura 302. Fotogramas de la representación de espacios profílmicos de Bosnia en *A Conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002) 436
Figura 303. Fotogramas de la secuencia como la metáfora visual de la muerte de familiares en *A Conversation with Haris*, (2002) 437
Figura 304. Fotogramas sobre la representación de recuerdos y emociones en *A Conversation with Haris*, Sheila M. Sofian (2002)..... 437
Figura 305. Fotogramas de *Camouflage*, Jonathan Hodgson (2002)..... 439
Figura 306. Fotogramas de espacios fílmicos en *Camouflage*, Jonathan Hodgson (2002)..... 440
Figura 307. Fotogramas de técnicas de animación en *Camouflage*, Jonathan Hodgson (2002) ... 442

Figura 308. Fotogramas del único espacio exterior en *Backseat Bingo*, Liz Blazer (2003)..... 443
Figura 309. Fotogramas de las entrevistas en *Backseat Bingo*, Liz Blazer (2003)..... 444
Figura 310. Fotograma de *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004)..... 446
Figura 311. Fotogramas sobre el desarrollo de la representación y la estética en *Grasshopper*, Bob Sabiston (2004)..... 447
Figura 312. Fotograma de *Ryan*, Chris Landreth (2004)..... 449
Figura 313. Fotogramas la entrevista en *Ryan*, Chris Landreth (2004) 451
Figura 314. Fotogramas de secuencia inicial, Ryan, Chris Landreth (2004)..... 452
Figura 315. Fotogramas de los distintos momentos en *Ryan*, Chris Landreth (2004) 453
Figura 316. Fotograma de *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004)..... 454
Figura 317. Fotogramas de secuencia crecimiento en *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004) 455
Figura 318. Fotogramas referencias maternas en *Suckerfish*, Lisa Jackson (2004)..... 456
Figura 319. Fotogramas de *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005)..... 457
Figura 320. Fotogramas de Cannizzaro en *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005)... 458
Figura 321. Fotogramas de las distintas técnicas de animación en *The Moon and the Son*, John Canemaker (2005)..... 459
Figura 322. Fotograma de *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint-Pierre (2006)..... 461
Figura 323. Fotograma del estudio de McLaren, representación del espacio profílmico en *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint-Pierre (2006) 462
Figura 324. Fotogramas de rotoscopia y rotoscopia con inclusión de material de archivo *McLaren's Negative*, Marie Joseé Saint-Pierre (2006) 463
Figura 325. Fotograma del primer encuentro en *Never Like The First Time!*, J. Odell (2006) . 464
Figura 326. Fotogramas de los cuatro relatos representados en *Never Like The First Time!*, Jonas Odell (2006) 465
Figura 327. Fotograma de *Talking about Amy*, Yorico Murakami (2006)..... 467
Figura 328. Fotogramas de las representaciones y técnicas en el relato *Talking about Amy*, Yorico Murakami (2006)..... 468
Figura 329. Fotograma de la presentación del cuadro *El tres de mayo de 1808* al Rey Fernando VII por el propio Goya en *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Díaz (2007) 470
Figura 330. Fotograma de las escenas de *Los Fusilados de Goya*, Héctor Caño Díaz (2007) .. 471
Figura 331. Fotogramas de *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007)..... 473
Figura 332. Fotogramas de las distintas representaciones y del realism mediante la representación de pasajes cotidianos en *The Beloved Ones*, Samantha Moore (2007) 474
Figura 333. Fotograma de *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007)..... 476
Figura 334. Fotogramas sobre la influencia de percepción del protagonista y su representación en *The Even More Fun Trip*, Bob Sabiston (2007) 477
Figura 335. Fotograma de *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009)..... 479

Figura 336. Fotogramas de los espacios profílmicos en *Hayabusha: Back to the Earth*, Hiromitsu Kosaka (2009) 480
Figura 337. Fotograma de *Sapporo Proyect*, Marie Joseé Saint-Pierre (2010) 482
Figura 338. Fotogramas del espacio profílmico de *Sapporo Proyect* (2010) 483
Figura 339. Fotogramas del detalle de la representación del arte caligráfico en *Sapporo Proyect*, Marie Joseé Saint-Pierre (2010) 484
Figura 340. Fotograma de Tussilago, *Jonas Odell* (2010) 485
Figura 341. Fotogramas de la representación de fechas, lugares y sucesos profílmicos en *Tussilago*, Jonas Odell (2010) 486
Figura 342. Fotogramas de espacios fílmicos en *Tussilago*, Jonas Odell (2010) 487
Figura 343. Fotogramas de las estéticas y animaciones en *Tussilago*, Jonas Odell (2010)..... 488
Figura 344. Fotogramas de la representación del interrogatorio y encarcelación en *Tussilago*, Jonas Odell (2010) 488
Figura 345. Fotogramas de *Andersartig*, Dennis Stein-Schomburg (2011) 489
Figura 346. Fotogramas de la representación de los espacios fílmicos del orfanato en *Andersartig*, Dennis Stein-Schomburg (2011) 490
Figura 347. Fotogramas de *Los hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013) 492
Figura 348. Fotogramas de las estéticas y técnicas de animación utilizadas en *Los hijos del Ayllu*, Natalia Pérez y Mario Torrecillas (2013)..... 493
Figura 349. Fotogramas de *Kiki of Montparnasse*, Amélie Harrault (2013)..... 495
Figura 350. Fotogramas de espacios fílmicos en *Kiki of Montparnasse*, A. Harrault (2013).... 496
Figura 351. Fotogramas de las técnicas de animación en *Kiki of Montparnasse* (2013) 497
Figura 352. Secuencia final de rotoscopia en *Kiki of Montparnasse*, Amélie Harrault (2013) . 498
Figura 353. Fotogramas de *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014)..... 499
Figura 354. Fotogramas de espacios fílmicos en *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014)..... 500
Figura 355. Fotogramas de la animación en *Jutra*, Marie Joseé Saint Pierre (2014) 500
Figura 356. Fotogramas de *Blue Pelikan*, László Csáki (2014) 502
Figura 357. Fotogramas de la representación de las falsificaciones en *Blue Pelikan*, László Csáki (2014)..... 503
Figura 358. Fotogramas de la animación y estética de *Blue Pelikan*, László Csáki (2014) 504
Figura 359. Fragmento del póster de *Drawn from Memory*, Paul Fierlinger (1995) 505
Figura 360. Fotogramas de recuerdos de la infancia en Ashiya, espacio fílmico, en *Drawn from Memory*, Paul Fierlinger (1995) 506
Figura 361. Fotogramas de otros espacios fílmicos en *Drawn from Memory* (1995)..... 507
Figura 362. Fotogramas de *Hybrid*, Monteith McCollum (2000)..... 510
Figura 363. Fotogramas de los espacios fílmicos de *Hybrid*, Monteith McCollum (2000) 512
Figura 364. Fotogramas de fuentes que componen la Voz en *Hybrid* (2000)..... 512

Figura 365. Fotogramas de secuencias stop motion en *Hybrid*, Monteith McCollum (2000)... 513
Figura 366. Fotogramas con fotografías personales en *The Kid Stays in the Picture*, Nanette Burstein y Brett Morgen (2002) 515
Figura 367. Fotogramas de filmaciones y fotografías históricas en *The Kid Stays in the Picture*, N. Burstein y B. Morgen (2002) 517
Figura 368. Fotogramas de los espacios fílmicos en *The Kid Stays in the Picture*, N. Burstein y B. Morgen (2002) 517
Figura 369. Fotogramas de las secuencias animadas en *The Kid Stays in the Picture* (2002) .. 518
Figura 370. Fotograma inicial de T*he Kid Stays in the Picture* (2002)..... 519
Figura 371. Fotogramas de *Los Rubios*, Albertina Carri (2003)..... 520
Figura 372. Fotogramas de los espacios fílmicos en *Los Rubios*, Albertina Carri (2003) 522
Figura 373. Fotogramas de secuencias stop motion en *Los Rubios*, Albertina Carri (2003).... 523
Figura 374. Fotogramas de *Proteus: A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004)..... 525
Figura 375. Fotogramas de fotografías históricas como material de archivo en *Proteus: A Nineteenth Century Vision,* David Lebrun (2004) 526
Figura 376. Fotogramas de radiolarian en *Proteus: A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004)..... 527
Figura 377. Fotogramas de los dibujos originales de Haeckel en *Proteus: A Nineteenth Century Vision*, David Lebrun (2004)..... 528
Figura 378. Fotogramas de *The Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004) 530
Figura 379. Fotogramas de los espacios fílmicos de *The Realms of the Unreal* (2004) 531
Figura 380. Fotogramas con las únicas fotografías de Henry Darger. *The Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004)..... 532
Figura 381. Fotogramas con las fuentes de construcción del documental. *The Realms of the Unreal*, Jessica Yu (2004)..... 533
Figura 382. Fotogramas de obra animada en *The Realms of the Unreal,* Jessica Yu (2004) 534
Figura 383. Fragmento del poster de *Chicago 10*, Brett Morgen (2007) 536
Figura 384. Fotogramas de reconstrucción mediante animación CGI del juicio en *Chicago 10*, Brett Morgen (2007) 539
Figura 385. Fotogramas del material de archivo presente en *Chicago 10,* B. Morgen (2007).. 540
Figura 386. Fotogramas de las distintas técnicas y estéticas de animación en *Chicago 10*, Brett Morgen (2007)..... 541
Figura 387. Fotograma de *Persepolis*, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007) 542
Figura 388. Fotograma representativo de la sociedad y la política iraní en la juventud de Marjane. *Persepolis*, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)..... 544
Figura 389. Fotogramas de la adolescencia de Marjane con referencias profílmicas culturales en *Persepolis*, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007)..... 545

Figura 390. Fotogramas de distintos momentos y épocas vividas por Marjane y representadas en *Persepolis*, M. Satrapi y V. Paronnaud (2007) 546
Figura 391. Fotograma de la pesadilla sobre los perros en *Waltz with Bashir* (2008) 548
Figura 392. Fotograma con la representación animada del funeral a un soldado caído israelí en un cementerio de Israel en *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008) 551
Figura 393. Fragmentos de los fotogramas de los personajes que plantean las fuentes de testimonio fílmico como la Voz de *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008) 552
Figura 394. Fotogramas de los distintos tiempos y espacios profílmicos en *Waltz with Bashir*, Ari Folman (2008) 555
Figura 395. Fotograma de *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009) 556
Figura 396. Fotogramas sobre la composición de Imagen del film mediante imagen real, animación y materiales de archivo en *El informe Toledo*, Albino Álvarez (2009) 558
Figura 397. Fotogramas de *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010) 560
Figura 398. Fotogramas de los espacios fílmicos en *María y yo* (2010) 561
Figura 399. Fotogramas con distintos momentos de los testimonios que componen la Voz en *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010) 562
Figura 400. Fotogramas sobre la función ilustrativa de la vida y el carácter de María mediante la animación en *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010) 564
Figura 401. Fotogramas sobre los aspectos expositivos y pensamientos de Miguel en *María y yo*, Félix Fernández de Castro (2010) 565
Figura 402. Fotograma de *Pequeñas voces*, O. Andrade y J.E. Carillo (2010) 566
Figura 403. Fotogramas de espacio fílmico urbano en *Pequeñas voces* (2010) 568
Figura 404. Fotogramas sobre los espacios fílmicos en el relato de los niños. *Pequeñas voces*, O. Andrade y J.E. Carillo (2010) 569
Figura 405. Fotogramas de representación animada en *The Green Wave* (2010) 570
Figura 406. Fotogramas de los testimonios que componen la Voz en *The Green Wave*, Ali Samadi Ahadi (2010) 572
Figura 407. Fotogramas de representación de experiencias profílmicas en The Green Wave, Ali Samadi Ahadi (2010) 574
Figura 408. Fotograma de *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín (2011) 575
Figura 409. Fotogramas de las fuentes de testimonio que componen la Voz y los materiales de archivo. *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín (2011) 576
Figura 410. Fotogramas sobre las vivencias representadas mediante animación en *30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín (2011) 579
Figura 411. Fotograma con el pasaporte real y fotografía de *Crulic, The Path to Beyond*, Anca Damian (2011) 580
Figura 412. Fotogramas de espacios fílmicos en *Crulic, The Path to Beyond* (2011) 582

Figura 413 Fotogramas de los enseres que entregan a los familiares en *Crulic, The Path to Beyond*, Anca Damian (2011) 583
Figura 414. Fotogramas de los espacios y tiempos fílmicos en *Crulic, The Path to Beyond*, Anca Damian (2011) 585
Figura 415. Fotogramas de *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir, I. Birgisdóttir, O. Jonsson, K. Björk Kristjansdóttir* (2011) 586
Figura 416. Fotogramas sobre la composición de imagen mediante imagen real y animación en *Grandma Lo-Fi: The Basement Tapes of Sigrídur Níelsdóttir* (2011) 589
Figura 417. Fotograma de *Camp 14 Total Zone Control*, Marc Wiese (2012) 590
Figura 418. Fotogramas sobre los campos de trabajo, en referencia real desde la frontera y con la representación animada en *Camp 14 Total Zone Control*, Marc Wiese (2012) 591
Figura 419. Fotogramas sobre la composición de Imagen de *Camp 14 Total Zone Control*, Marc Wiese (2012) 594
Figura 420. Fotograma con Ushio y Noriko en *Cutie and the Boxer* (2013) 595
Figura 421. Fotogramas sobre el retrato de la convivencia de Ushio y Noriko en *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013) 597
Figura 422. Fotogramas sobre dibujos autobiográficos y animación en *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013) 598
Figura 423. Fotogramas de *Cutie and the Boxer*, Zachary Heinzerling (2013) 600
Figura 424. Fotograma de *The Missing Picture*, Rithy Panh (2013) 601
Figura 425. Fotogramas de vivencias representadas en *The Missing Picture* (2013) 603
Figura 426. Fotogramas de *Truth Has Fallen*, Sheila M. Sofian (2013) 607
Figura 427. Fotogramas de dramatizaciones en *Truth Has Fallen*, Sheila M. Sofian (2013) 609
Figura 428. Fotogramas de representación animada en *Truth Has Fallen* (2013) 610
Figura 429. Fotogramas de *The Wanted 18*, Paul Cowan y Amer Shomali (2014) 612
Figura 430. Fotogramas sobre el uso de imagen real mediante entrevistas y dramatizaciones en *The Wanted 18*, Paul Cowan y Amer Shomali (2014) 614
Figura 431. Fotogramas de dibujos y animación stop motion en *The Wanted 18*, Paul Cowan y Amer Shomali (2014) 616
Figura 432. Fragmento del poster de *Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano*, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015) 617
Figura 433. Fotogramas de entrevistas para componer la Voz de *Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano*, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015) 618
Figura 434. Fotogramas de animación en *Cuarenta Balas: El caso Fisher-Bufano*, Ernesto Gut y Dionisio Cardozo (2015) 619
Figura 435. Gráfica 1 - Producción de animación documental por períodos trianuales desde 1989 hasta 2015 629

Figura 436. Gráfica 2 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los cortometrajes analizados. 630
Figura 437. Gráfica 3 - Representación de estadísticas sobre la duración (min.) de los largometrajes analizados. 631
Figura 438. Gráfica 4 - Representación del volumen de las producciones en función del número de personas acreditadas en las mismas. 632
Figura 439. Gráfica 5 - Resultados de los grados de representación con distinción de Voz e Imagen en cortometrajes y largometrajes 633
Figura 440. Gráfica 6 - Evolución temporal de la Voz en cortometrajes (1989-2015) 634
Figura 441. Gráfica 7 - Evolución temporal de la Imagen en cortometrajes (1989-2015) 635
Figura 442. Gráfica 8 - Evolución temporal de la Voz en largometrajes (1989-2015) 635
Figura 443. Gráfica 9 - Evolución temporal de la Imagen en largometrajes (1989-2015) 636
Figura 444. Gráfica 10 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en cortometrajes según las obras analizadas 636
Figura 445. Gráfica 11 - Representación en tasa de porcentaje de la composición de la Imagen en largometrajes según las obras analizadas 637
Figura 446. Gráfica 12 - Evolución temporal de los premios ganados por los films de animación documental analizados 638
Figura 447. Fotograma de Renovación Pedagógica 'Freinet en Murcia II' (2012) 658
Figura 448. Diapositiva de la propuesta de tema y premisa para el proyecto (Febrero 2014) .. 659
Figura 449. Diapositiva de la propuesta de público objetivo (Febrero 2014) 659
Figura 450. Diapositiva de la propuesta narrativa (Febrero 2014 660
Figura 451. Diapositiva de la estructura temática y de contenidos (Febrero 2014) 660
Figura 452. Calendario de grabaciones distribuido al equipo de rodaje 661
Figura 453. Rodaje del 15 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes 662
Figura 454. Rodaje del 19 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes. 662
Figura 455. Rodaje del 20 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes. 663
Figura 456. Rodaje de mañana, 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes ... 663
Figura 457. Rodaje de tarde, 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes 664
Figura 458. Rodaje del 22 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes. 664
Figura 459. Rodaje del 23 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes 665
Figura 460. Rodaje del 26 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes 665
Figura 461. Fotografía de Alba preparándose para el rodaje del 21 de Mayo de 2014, por María José Martínez Ruiz-Funes 669
Figura 462. Página de la Escena 1 del guión inicial del proyecto 670
Figura 463. Página de la Escena 6 del guión inicial del proyecto. 671
Figura 464. Página 1, Escena 1, story board. 672

Figura 465. Página 4, Escena 1, story board 672
Figura 466. Página 13, Escena 8, story board..... 673
Figura 467. Página 15, Escena 13, story board..... 673
Figura 468. Detalle de la transcripción de la entrevista con Aniceto López. 676
Figura 469. Selección de texto en transcripción de la entrevista con Pedro Antonio Ríos 677
Figura 470. Detalle del Montaje del discurso a partir de entrevistas 678
Figura 471. Detalle del poster sobre la distribución de recursos. 680
Figura 472. Fotogramas de la prueba de dibujo de la rotoscopia de alumnos 684
Figura 473. Fotogramas no seriados de la prueba de dibujo de la rotoscopia madre y bebé..... 684
Figura 474. Fotogramas de la secuencia Distribución de mesas en 'U'. 685
Figura 475. Fotogramas de la secuencia Rincón de la naturaleza..... 686
Figura 476. Diapositivas de Paco Bastida sobre el rincón de la naturaleza 687
Figura 477. Fotogramas de la secuencia Aproximación al mural..... 687
Figura 478. Figura 480. Fotogramas de la secuencia el friso de la Historia..... 688
Figura 479. Diapositivas de Paco Bastida sobre el Friso de la Historia..... 688
Figura 480. Elementos separados por capas de la escena E3 4A..... 689
Figura 481. Fotogramas de la secuencia E3 4A..... 690
Figura 482. Diapositivas de referencia de Paco Bastida para E10 6A 690
Figura 483. Fotogramas de la secuencia animada E10 6A..... 691
Figura 484. Elementos recortadas por capas para E10 6A 692
Figura 485. Diapositivas de referencia de Paco Bastida para E6 13..... 693
Figura 486. Elementos recortados por capas para E6 13..... 693
Figura 487. Fotogramas de la secuencia E6 13 694
Figura 488. Elementos separados por capas de la escena E3 4D..... 695
Figura 489. Fotogramas de la secuencia E3 4D..... 695
Figura 490. Fotogramas de la secuencia E3 4 696
Figura 491. Fotogramas de la secuencia E4 8 696
Figura 492. Fotogramas de la secuencia E9 5 697
Figura 493. Fotogramas de la secuencia E10 6 698
Figura 494. Fotogramas de la secuencia E10 7A..... 698
Figura 495. Fotogramas de la secuencia E10 7 B..... 698
Figura 496. Fotogramas de la secuencia E7 28 C..... 699
Figura 497. Fotogramas de la secuencia E7 28 A..... 699
Figura 498. Fragmento del documento '*Recursos para documental Freinet*'..... 701
Figura 499. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en '*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*' 702

Figura 500. Gráfica de la distribución de las técnicas de animación presentes en '*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*' 705
Figura 501. Gráfica con distribución temática de las técnicas Freinet en '*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*' 705
Figura 502. Fotograma del largometraje '*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*' 706
Figura 503. Fotogramas sobre los tres tiempos fílmicos componen el largometraje '*La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia*' 708
Figura 504. Fotogramas sobre las fuentes de testimonio que componen la Voz del largometraje 'La memoria de las manos. Ecos del legado pedagógico de C. Freinet en Murcia' 709
Figura 505. Fotogramas de la intervención de Enrique Fuster 709
Figura 506. Fotogramas de la intervención de Pedro Antonio Ríos y María Jesús 710
Figura 507. Fotogramas de la intervención de Antonio Galvañ y Juan Almagro. 710
Figura 508. Fotogramas de la intervención de Jesús Corbalán 711
Figura 509. Fotogramas de la intervención de Francisco Bastida 711
Figura 510. Fotogramas de la intervención de Aniceto López y Francisco Bastida 712
Figura 511. Fotogramas de la intervención de Juan Mompeán y Benigno Polo 713
Figura 512. Fotogramas de la proyección de filmaciones en el CEME 713
Figura 513. Cartel de '*La Memoria de las Manos'* 717