

## Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación *stop motion*

Materialities and expressiveness in Latin American short films with stop motion techniques

### María Constanza Curatitoli

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Centro de Investigación y Transferencia

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes

Córdoba, Argentina

[m.c.curatitoli@unc.edu.ar](mailto:m.c.curatitoli@unc.edu.ar)

 <https://orcid.org/0000-0001-5709-6590>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39166>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/2bm96nkoq>

### Resumen

La animación independiente de autor resulta una ventana abierta a un espacio multiforme de exploraciones técnicas, temáticas y estilísticas. Con narrativas condensadas bajo el formato de cortometraje, la práctica de animación permite poner en cuadro diálogos y tensiones entre materiales empleados, convenciones sobre modos de hacer y rupturas a enunciados predominantes en otras expresiones artísticas.

La riqueza de las imágenes que conforman el corpus de este artículo invita a dirigir la mirada al uso de los diversos materiales que construyen los universos de cada cortometraje. Revisaremos la construcción de la puesta en escena y la función

### Palabras Clave

Animación,  
materiales,  
objetos,  
*stop motion*,  
cortometrajes  
latinoamericanos.

Recibido: 24/06/2022 - Aceptado con modificaciones: 12/09/2022  
TOMA UNO, N° 10, 2022 - <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivadas 2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)



Universidad  
Nacional  
de Córdoba

expresiva de las materialidades en tanto objeto expresivo dentro de cuatro cortometrajes independientes latinoamericanos: *Padre* (Grasso, 2013, Argentina), *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile), *Guaxuma* (Normande, 2018, Brasil) y *Carne* (Kater, 2019, Brasil). Si bien los dos cortometrajes brasileños presentan una mixtura de técnicas, el énfasis estará puesto en la animación stop motion presente en los cuatro casos de estudio.

### Key words

Animation, materials, objects, stop motion, latin american short films.

### Abstract

Author independent animation is an open window to a multiform space of technical, thematic and stylistic explorations. With condensed narratives under a short film format, the practice of animation allows dialogues and tensions to be framed between the materials used, conventions about the “know-how” and ruptures with predominant statements in other artistic expressions.

The richness of the images that are part of this corpus, invites us to look at the use of the various materials that build the universes of each short film. In this article we will review the construction of the staging and the expressive function of materialities as an expressive object within four independent Latin American stop motion short films: *Padre* (Grasso, 2013, Argentina), *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile), *Guaxuma* (Normande, 2018, Brazil) and *Meat* (Kater, 2019, Brazil). Although the two Brazilian short films present a mixture of techniques, the emphasis will be placed on the stop motion animation present in the four case studies.

## Elogio a la lentitud: prácticas de *stop motion* en cortometrajes latinoamericanos

Relegado de los principales circuitos comerciales de distribución y exhibición, como así también de las historizaciones y del análisis del cine, el formato cortometraje ha resistido los embates de su marginalización. Portador de un carácter innovador y contestatario, ha explorado diversos modos de producción y desafíos estéticos como así también distintas funciones culturales y sociales (Cossalter, 2015). Dentro de este formato, el lenguaje de la animación ha encontrado las posibilidades estéticas –y fundamentalmente productivas– de su metraje para poner en cuadro un sinfín de imágenes construidas con un imponente valor artístico. Apartados de estos circuitos anteriormente mencionados, pero con una fuerte presencia en Festivales de Animación, distintos cortometrajes latinoamericanos se han destacado entre la crítica, la academia, el gran público y el público especializado al llegar a recibir un sinnúmero de distinciones alrededor del mundo.

Cortometrajes de *stop motion* o, en términos de Sáenz Valiente (2006) “animación corpórea” como *Padre* (Grasso, 2013, Argentina) y *Bestia* (Covarrubias, 2021, Chile) evidencian las tensiones latentes entre acontecimientos del pasado reciente y sus representaciones desde la singularidad de vivencias y memorias de una posgeneración. En sus tópicos, desplazan la mirada a la (re)construcción crítica y aguda de dos mujeres alejadas del lugar de víctimas de las sangrientas últimas dictaduras militares que tuvieron lugar en Argentina y Chile respectivamente. Mientras la obra de Grasso retrata la vida doméstica de la hija de un alto mandatario a quien ¿cuida? durante el ocaso de la última dictadura militar argentina, Covarrubias le pone cuerpo al rostro esquivo<sup>1</sup> de Ingrid Olderock, ex agente de la DINA, conocida como “La mujer de los perros” por los métodos que utilizaba con sus víctimas en el centro de tortura “La venda sexy”, ubicado en la comuna de Macul, en la capital chilena.

---

1 Ingrid Olderock, ex oficial de Carabineros, fue agente de la DINA entre 1973 y 1977. Fue la primera mujer paracaidista de Latinoamérica y se encargó de formar a casi un centenar de mujeres en técnicas de tortura. Olderock adiestraba perros para abusar sexualmente de las víctimas detenidas en el centro conocido como “La venda sexy” o “La *Discoteque*”, en un barrio de clase media de Santiago. Hija de un ex oficial nazi, y reconocida abiertamente como tal, fue una mujer solitaria –su única compañía era su perro Volodia– con fuertes rasgos psicopáticos y perversos; los testimonios dan cuenta de la inexpresividad y frialdad con la que torturaba. Su figura salió tímidamente a la esfera pública a comienzos de la década del ochenta cuando sufrió un atentado en la vía pública por parte de, según ella, gente que creía que “sabía demasiado”; desde ese entonces, una bala de calibre 38 quedó alojada en su cráneo. Fruto de ese episodio, y por la demencia que se le adjudicaba, fue pasada a retiro. Su rostro se mantuvo oculto hasta que en la década del noventa la fotógrafa Paz Errázuriz y la periodista Cecilia Donoso reconocen a Olderock saliendo de una despensa barrial. Donoso y Errázuriz la siguieron hasta su domicilio y poco tiempo después se animaron a tocar su puerta para concertar una entrevista con ella. La primera parte de la entrevista fue publicada con el título “A la vuelta de la esquina” en el número 23 de la *Revista de Crítica Cultural*, dirigida por Nelly Richard. Olderock murió en el año 2001, a los 56 años de edad, sin ser juzgada. Ver Donoso y Errázuriz (2001).



Imagen 1: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

Por otra parte, y según los efectos que imprimen en las imágenes ciertas técnicas animadas artesanales y la marca singular de su materialidad (Hosea, 2019), encontramos casos paradigmáticos en dos cortometrajes animados brasileños. *Guaxuma* (Normande, 2018) y *Carne* (Kater, 2019) exploran la materialidad de los elementos que componen la puesta en escena al depositar en ellos las huellas identitarias de su territorio, las marcas y las opresiones de los cuerpos feminizados.

Las posibilidades que brinda el *stop motion* como técnica animada corpórea, en estos casos, no se constituye en un valor o cualidad de la obra *per se* si no se acompaña de una lectura de los materiales con que cada imagen, figura y/o decorado son constituidos. Tampoco se destaca precisamente el despliegue técnico dentro de su realización: en este sentido podemos ubicar a estas obras en un lugar bastante alejado del “modelo de súper-producción *stop motion* en el contexto del moderno cine de espectáculo” (Costa, 2014, p. 27) en el que se inscriben films como los de Tim Burton, Henry Selick, Nick Park o Wes Anderson, por citar algunos ejemplos de directores que han apostado al *stop motion* para la realización de formidables largometrajes que resultan –desde su modo de hacer– escasos dentro de la Historia del Cine. El complejo y avanzado desarrollo de la técnica y los recursos utilizados para estas producciones se posiciona, siguiendo a Costa, como un grito artístico y poético que demuestra que la técnica ha logrado sobrevivir al avance de la revolución de la animación digital, aunque siga evidenciando una “poética del esfuerzo” y lentitud en su realización, junto a una acotada y compleja factibilidad en términos productivos y económicos (pp. 27-28).

Sin embargo, el formato del cortometraje (pensado como medio y como forma discursiva) sumado al carácter fuertemente autoral de las producciones que aquí nos convocan (evidenciado tanto en sus modos de producción como en las poéticas y experimentaciones formales llevadas a cabo) dejan entrever que no necesariamente la destreza técnica constituye el valor de su realización. Si observamos cómo opera

la utilización de los distintos materiales empleados y la particular realización de la técnica en cada obra podemos vislumbrar el valor expresivo que adquieren estas imágenes en su relación con los acontecimientos representados. De este modo, se desprende una *función metafórica* que, siguiendo a Aguilar Moreno (2007), adquieren los materiales utilizados para la construcción de una forma audiovisual, ya que pueden sugerir aquello no dicho o expresado, por ejemplo, en los diálogos. Podemos sumar a esta concepción la particularidad que Purves (2010) le confiere a la ilusión de movimiento dada por el registro sucesivo de cuadros. Para Purves, el movimiento con esta técnica se construye, contradictoriamente, cuando la cámara se detiene. Por lo tanto, “entre” aquello no dicho y “entre” aquello estático puesto en cuadro, habita el *ánima*.

## Oda a los objetos

### LAS COSAS

Las cosas, nuestras cosas,  
les gustan que las quieran;  
a mi mesa le gusta que yo apoye los codos,  
a la silla le gusta que me siente en la silla,  
a la puerta le gusta que la abra y la cierre  
como al vino le gusta que lo compre y lo beba,  
mi lápiz se deshace si lo cojo y escribo,  
mi armario se estremece si lo abro y me asomo,  
las sábanas son sábanas cuando me echo sobre ellas  
y la cama se queja cuando yo me levanto.  
¿Qué será de las cosas cuando el hombre se acabe?  
Como perros las cosas no existen sin el amo.

Gloria Fuertes (1975)

El poema de Gloria Fuertes puede resultarnos inspirador si detenemos la mirada en el vínculo entre los objetos, la intervención de quien los manipula y los efectos de sentido que se adquieren a partir de dicha relación. Una sensación de melancolía y vacío provocada por cientos de objetos fluyendo interminablemente en ciudades sin presencia humana, se deposita en el ritmo constante y circular del cortometraje *Empty places* (de Crécy, 2020, Francia). Realizado con las técnicas de 2D y 3D, no expone una relación íntima con la materialidad dentro de la imagen (podemos pensar en una suerte de “huella invisible” en torno a este tipo de imágenes producidas digitalmente, donde no se hace explícita la presencia de su creador en aspectos pictóricos tales como el trazo, la textura o el uso del color), pero sí nos permite reflexionar sobre ese devenir del tiempo desde una hipnótica oda al movimiento y los vínculos entre las cosas y lo humano. Aquí nos encontramos frente a una expectación nostálgica de algo que (animado intencionalmente de ese modo) se mueve constante y mecánicamente, sin alma, sin destino posible. Cuando Purves (2010) define las características del *stop motion*, enfatiza la acción de manipular “generalmente a mano” (p. 6) distintos objetos sólidos en un determinado espacio

físico. Esta intervención de la mano de quien anima provee en muchos casos la presencia de la huella autoral en forma explícita dentro del cuadro; de acuerdo a la superficie de los materiales empleados, esta puede ser evitada o utilizada expresivamente dentro del campo de lo visible. Realizado bajo esta técnica podemos encontrar, por ejemplo, un estrecho vínculo construido entre las emociones de un personaje, la (no)relación con su padre y la memoria sobre los objetos que caben dentro de una maleta en el cortometraje *Negative Space* (Kuwahata y Porter, 2017, Francia). Los espacios vacíos y tiempos perdidos, aquí otra vez, instalan la pregunta sobre lo visible y lo invisible, lo tangible y lo intangible. Los espacios ocupados por objetos se resignifican en torno a lo que vemos en cuadro y, fundamentalmente, en torno a cómo los vemos.

En la imagen en movimiento toda información táctil, acaso la más primaria y carnal de las sensaciones, proveniente de los objetos es transmitida visualmente. Aun siendo conscientes de que en ese pasaje se presenta una mediación fotográfica tanto en encuadre como en iluminación y profundidad de campo, no podemos desatender que la experiencia de quien observa es moldeada por el dispositivo de registro y las decisiones estéticas vinculadas a la imagen fotográfica misma. Respecto a esta “memoria táctil” asociada a los objetos reflexiona Švankmajer (2014) cuando entiende que esta

penetra en los rincones más remotos de nuestra infancia; desde ahí se proyecta en la forma de una analogía a partir del más leve estímulo táctil o mediante la provocación de la imaginación táctil, alentando el ‘arte táctil’ de la comunicación (p. 83).

De este modo, como espectadores percibimos por medio de la imagen en movimiento

sensaciones táctiles que si, necesariamente, difieren de las que experimentan ‘realmente’ sus personajes, despiertan (...) recuerdos, memorias táctiles, también ‘reales’, surgiendo una suerte de sinestesia cinematográfica en la que la vista funciona como auténtica ventana a todos nuestros sentidos (tacto, olfato, gusto...), transmitiendo al cerebro sensaciones conflictivas y complejas (Palacios en Švankmajer, 2014, pp. 25-26).

Para delimitar un marco conceptual que oriente la lectura de las obras que analizaremos en este trabajo nos interesa traer la idea de Merlo (2017) cuando sostiene que la imagen, la película y el cine son lo que son gracias a la intrusión de los objetos, entendiendo por ellos a pequeñas unidades de sentido inerte que intervienen en la misión de una película. Para Merlo, el objeto no solo tiene un valor físico, sino de sentido. Por lo tanto, es posible pensarlo más allá de su función de accesorio, decorado o *prop*, dependiente de alguna otra cosa o *alguien* (relación sujeto/objeto), o como una simple “cosa para ser vista” (p. 15). Pero para que ello ocurra, es necesario mirarlo como tal. Si bien la noción de *objeto* alude naturalmente a aquellas cosas materiales presentes en la escena, la elección del término aprovecha su carácter polisémico para instaurar sobre él un fascinante espectro de posibilidades expresivas, narrativas e ideológicas (p. 24) ya que habilita la posibilidad, al leer una imagen, de modificar jerarquías, relativizar la presencia humana, abrir un espacio ético a lo marginal, periférico y objetual (pp. 10-11).

En este vínculo establecido entre objeto y sujeto, entre materialidad y memoria, Buchan (2020) destaca la posibilidad del *stop motion* de trabajar con una variedad de objetos, texturas y materiales del mundo real, que alojan un recuerdo para el artista. De este modo, los objetos animados pueden representar lo que no se ve. El uso de la arena en *Guaxuma* o el plato de cerámica en el primer relato de *Carne* pueden dar cuenta de ese vínculo estrecho entre aquello que se relata y el soporte físico sobre el cual lo narrado se desenvuelve expresivamente. Buchan reinterpreta a Halbwichs y señala los modos en que la(s) historia(s) o la autobiografía pueden ser abordadas por la animación *stop motion*, distinguiendo la inmaterialidad de la historia –cuando ya no tenemos una relación experiencial orgánica– respecto de la memoria depositada en la materialidad –tangible en los objetos culturales que conforman la puesta en escena animada–.

Las potencialidades expresivas que se pueden hallar en el trabajo hecho a mano en “pequeña escala” cuentan con escasas posibilidades de réplica en grandes producciones comerciales o digitales, según el planteo de Hosea (2019). Recuperando la noción de *craftivism* –lo artesanal como activismo político y social– de Betty Geer, Hosea propone pensar en la potencia de lo artesanal en tanto permite distinguir una marca personal sobre el objeto, con una presencia de la subjetividad individual y del cuerpo plasmada sobre la superficie del material. De este modo, el material lleva consigo el rastro de la presencia del artista como un relicario que garantiza su autenticidad como obra de arte de ese individuo (p. 28). Ciertos materiales utilizados en el *stop motion* (arena, arcilla, papel o pintura fresca, por ejemplo) traen consigo las huellas de quien anima, a modo de marca individual que explicita los mecanismos de su construcción.

## Lo inerte que se anima

Baleada en la cabeza frente a su casa, Ingrid Olderock denuncia que el ataque fue perpetrado por sus ex compañeros. Su rostro era de los únicos conocidos. Una bala alojada en su cabeza la acompaña hasta su muerte. Un plano detalle de la fractura en su sien resulta la puerta de entrada al interior de un personaje siniestro, en el que *Bestia* se sumerge, sin compasión, para relatar lo ominoso desde una puesta en escena cargada de simbolismos. Con ausencia de diálogos, el origen de la materialidad de sus elementos se convierte en objeto y gesto expresivo. La construcción de personajes y decorados fusiona materiales que desprenden en la imagen diversas texturas (brillantes, opacas, porosas, uniformes) asignándole una función expresiva a cada presencia. De este modo, las tensiones entre la dureza e inexpressividad de un rostro de cerámica y el peligro latente de su fractura permiten el desarrollo de un personaje frío, oscuro y macabro. En relación a la identificación y raíz abiertamente nazi del personaje, la construcción de una cabeza con apariencia de porcelana y un cuerpo en tela remite directamente a la estética de las muñecas alemanas de porcelana de principios del siglo XX. Un pasado familiar se hace presente sobre la superficie del rostro, bajo la aparente docilidad de sus formas regordetas y un aspecto terso, sedoso y brillante. Esta rigidez gestual que propicia la elección

del material<sup>2</sup> refuerza la dureza y crueldad con que se describen las prácticas de Olderock, al tiempo que deja entrever una contradicción con sus inseguridades y temores en la esfera privada. El resto de su cuerpo presenta una apariencia blanda –solo se la ve desnuda en su cuarto, el espacio exploratorio de su sexualidad– que destaca en sus movimientos y gestualidades una “inexpresividad expresiva”: dentro de cada plano, el rostro del personaje no se anima; es *entre* plano y plano que se presentan leves cambios en su rostro (por sustitución de su cabeza), pero se mantiene inmóvil mientras cuadro a cuadro otros elementos son animados. El personaje del perro Volodia presenta rasgos de aparente ingenuidad y simpatía: nada en él permite pensar en las vejaciones para las que está entrenado, y su textura de fieltro resulta amable, suave y confortable. Nuevamente, la memoria táctil evocada por Švankmajer nos convoca para revisar las sensaciones despertadas en nuestra infancia por estos “mundos de juguete”. Podemos pensar que esta decisión estética apoyada en el tipo de materiales escogidos se constituye en una forma lúdica de poder abordar lo inefable, en un modo plástico de suavizar el horror sin por ello dejar de cuestionarlo. El espacio para la fantasía, construido mayormente con peluche y en apariencia amigable, aunque no por ello menos macabro, resulta un escenario de escape a las oscuras prácticas cotidianas que de igual manera dan lugar a acciones de lo más aberrantes.



Imagen 2: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

- 2 Las distintas piezas de las cabezas del personaje no están realizadas realmente en porcelana, sino en resina de poliuretano. El proceso implica en primer lugar el modelado de la pieza, que puede realizarse en plastilina o arcilla (positivo del modelado), para luego realizar un molde (obtención del negativo). A continuación se realiza el vaciado donde se obtienen los positivos del muñeco con esta resina. La resina de poliuretano es un material que brinda alta fidelidad y rendimiento para la reproducción de pequeños detalles. La pieza resultante, que luego es coloreada con pigmentos específicos, es liviana, rígida y resistente. Para asemejar el aspecto a la estética de las muñecas de porcelana, el rostro del personaje exacerba su acabado de estilo laqueado o pulido brillante, al utilizar una resina cristal incolora como última capa.

Respecto a los decorados, la elección del cartón para la construcción del hogar muestra la liviandad y fragilidad de ese espacio que la cobija: en cualquier momento, todo puede desaparecer. Una superficie porosa, sin brillos y con bordes rugosos, se contrapone a la superficie brillante del rostro donde fácilmente podría impregnarse la huella de quien manipula. Si bien el personaje está siendo doblemente manipulado (por el animador en tiempo presente y por las fuerzas de quien acataba órdenes en el tiempo pasado), no hay sobre él rastro físico alguno de esa intervención. El hogar, de apariencia liviana y porosa, nos hace pensar en la posibilidad de huir y desaparecer sin dejar rastros. En la relación entre decorados, utilería e iluminación, se destaca el cruce entre opacidad y brillo de sus elementos: mientras el hogar resulta opaco, áspero y poroso, los alimentos con los que interactúan los personajes resultan visualmente estridentes, con apariencia húmeda y jugosa. Este convite a la degustación se convierte en una instancia de goce y voracidad. Intensificado por el tratamiento sonoro, cada acto que involucra a la comida –particularmente la carne– desencadena acciones donde la avidez se apodera de los personajes.

Con una puesta en escena plásticamente similar a *Bestia* (en distintos conversatorios brindados en Argentina, Hugo Covarrubias ha mencionado la influencia que el trabajo de Bou Grasso ha ejercido en su obra), *Padre* presenta una serie de relaciones entre sus elementos que nos permiten distinguir ciertos rasgos expresivos más allá de aquello que se hace y (no) se dice. Con ausencia total de diálogos, el cortometraje de Bou Grasso retrata la vida cotidiana de la hija de un alto mandatario militar, durante los últimos años de la dictadura cívico-militar en Argentina. La construcción espacial prioriza la robustez de los muros del hogar y todo aquello que sucede puertas adentro, casi como un espacio que se obstina en no ser parte de lo que pasa afuera. La información relativa al contexto se inmiscuye dentro de la casa mediante informaciones que llegan por algunos medios de comunicación: el papel de periódico que envuelve las flores que cuidadosamente la hija coloca en el jarrón (y como tal, un diario de ayer que no cumple con traer las noticias del día) o una radio que funciona como compañía en una solitaria cocina donde el personaje transcurre anodinamente sus días. En este caso, el objeto “radio” cumple dos roles radicalmente opuestos en *Padre* y *Bestia*: mientras aquí sirve como fuente que hace visible un contexto y trae información hacia adentro, en la obra de Covarrubias sirve para ocultar, con música disco, los mecanismos de tortura que se cometían en el centro de detención (que además de “La venda sexy” también llevaba el mote de “La Discoteque”).

Un rol fundamental juega la constitución de la paleta cromática y el tratamiento de las superficies. Con una predominancia de tonos marrones, granates y grises tanto para los decorados como para los objetos, los vestuarios y el tono de piel del personaje, sumados a un diseño lumínico que da lugar a penumbras y ratios pronunciados, se crea una atmósfera sombría que genera asfixia y pesadumbre. El escaso contraste, desde lo cromático, entre el decorado y el personaje los vuelve casi una misma cosa, un objeto vetusto que intenta permanecer incólume aun cuando ya no quedan certezas (¿y presencias?) de que eso sea posible. Mientras que en *Bestia* distinguimos la opacidad en el decorado, en *Padre* se destacan las superficies sólidas de apariencia metálica o brillante, acaso como una estructura rígida a la que el personaje se aferra íntimamente en un acto repetitivo de limpiar-lustrar-volver a limpiar. El mobiliario robusto, las condecoraciones del padre militar

y el mármol de la mesada sostienen la fragilidad de un personaje casi raquítrico, de rostro con rasgos angulosos y mirada petrificada. La rutina del personaje se sostiene en la relación apática con los objetos que la rodean mientras lleva a cabo tareas de cuidado para un padre que nunca vemos en escena. Este cúmulo de acciones repetitivas también alcanza al vínculo entre el personaje y la comida. Mientras en *Bestia* las acciones están cargadas de voracidad (y un marcado goce respecto a ello), aquí presenciamos el desgano y la falta de deseo ante la acción de comer. Casi como una acción necesaria para continuar con un dejo de energía vital, la comida resulta poco atractiva, opaca y empastada cromáticamente con el resto del decorado. El brillo resalta en los utensilios y la vajilla con un efecto sobre la construcción de esos objetos que destaca una apariencia hiperrealista para lograr el aspecto de porcelana, metal o vidrio en diminutas piezas.



Imagen 3: Covarrubias, H. (2021). *Bestia*. Chile. Gentileza: Hugo Covarrubias.

La posibilidad expresiva que brinda una múltiple utilización y exploración de materiales y técnicas encuentra en el cortometraje *Carne*, de la brasileña Camila Kater, una verdadera fiesta sensorial animada. Un relato dividido en cinco episodios bajo un hilo conductor que tiene a la cocción de la carne –y su reflexión sobre el paso del tiempo– como una metáfora sobre las experiencias de los cuerpos feminizados en una sociedad de histórico y perpetuado arraigo patriarcal. Cabe destacar aquí la potencia que recobra la noción de *craftivism* y lo artesanal como activismo político, ya que desde su misma materia se hace visible un posicionamiento y lugar de enunciación. A continuación nos detendremos en las construcciones del primer y cuarto relato (“Cruda” y “Hecha”), en tanto ambos presentan una puesta en escena con elementos corpóreos y volumétricos.

Mediante el uso de la voz en *off* como vehículo para el desarrollo de los relatos en primera persona, Rachel Patricio relata en el episodio “Cruda” las peripecias en

torno a la relación con su madre durante la temprana adolescencia, la mirada de los otros respecto a su cuerpo, la disconformidad y el rechazo a una corporalidad gorda. El estado transitorio otorgado a estas identidades (la sentencia de estar gorda y no ser gorda) problematiza sobre los conflictos en torno a la aceptación del cuerpo, el imperativo y culto a los cuerpos esbeltos y atléticos como sinónimo de saludables y la frustración de las personas adultas por no poder hacer encajar a sus hijas dentro del estereotipo de “muñeca”. De este modo, la imagen animada se construye pintada cuadro a cuadro sobre un plato de cerámica. El plato, que funciona como escenario, se fractura ante la frustración de la mirada de los otros y construye celdas que marcan los límites sobre los que debe moldearse la corporalidad del personaje. Se entrometen en el plato alimentos frescos –animados por *stop frame*– para construir escenarios que restringen las posibilidades de existencia de Rachel a un esquema de aquello saludable que garantiza, según su madre nutricionista, la fórmula infalible para un cuerpo sano y esbelto. Los límites que se construyen sobre el plano derivan en paredes y candados que restringen el acceso a la comida y al abrirse revelan el deseo incumplido de la madre: pensar a la niña Rachel, tanto en apariencia como en carácter, como una muñeca. La secuencia utiliza objetos preexistentes y los mixtura con pintura predominantemente de un vibrante color rojo. La fluidez en el movimiento está dada en la pintura cuadro a cuadro sobre el plato, donde se presentan las verdaderas cualidades físicas de un personaje con claras aptitudes para la práctica del atletismo; como contraparte, el plano final del episodio muestra una muñeca antigua de porcelana sentada dentro de un armario, con pomposos y anticuados vestidos. El movimiento de la muñeca es limitado, solo se remite a la caída y fractura de sus partes al tiempo que la voz en *off* problematiza sobre la mirada y expectativa de los otros respecto a la gordura –como un estar transitorio– y la autoafirmación del yo personaje –que se habita como *ser*–.

El cuarto relato, “Hecha”, utiliza la arcilla roja como materia para la libre transformación de los cuerpos feminizados durante la menopausia. Cruzando problemáticas raciales, de género, sexualidad, maternidades (no) deseadas y los mandatos sobre los que la medicina tradicional sostiene protocolos de atención a la salud ginecológica, la voz en *off* relata de un modo poético la experiencia atravesada por el cuerpo físico y emocional de Valquiria. La arcilla propicia el espacio para constantes transformaciones de la carne, generando una imagen profundamente sensible a las texturas y huellas dactilares que se depositan en la materia tras su manipulación. La presencia de la animadora se hace explícita sobre la arcilla en cada intervención, reforzando la idea sobre la decisión que los otros (en este caso, hombres heterosexuales) intentan imponer sobre estos cuerpos.

Con una puesta en escena construida en base a tres elementos principales (arena, fotografías de archivo y agua), Nara Normande construye para *Guaxuma* un clima narrativo y expresivo que se apoya en sus elementos –y las posibles reconfiguraciones que derivan de la mixtura entre ellos– para llegar a una *mise en abîme*: aquello que en palabras de Merlo (2017) produce “un vértigo en el que lo real, lo realista y lo fantástico se cruzan” (p. 5). La arena es utilizada como escenario y materia que da cuerpo a los recuerdos de la animadora-narradora. La presencia del material en las escenas de *live action* deja entrever esa cualidad frágil y movediza que adquiere la arena si se la piensa como soporte para los recuerdos fotográficos del pasado, al tiempo que habilita las posibilidades de resignificar esos recuerdos

bajo una nueva construcción pictórica. Las relaciones entre la playa de Guaxuma y la infancia, la familia y las amistades son moldeadas y reconstruidas desde la manipulación de estos pocos elementos que guardan consigo el peso afectivo, las *lembranças* y *saudades* de la protagonista.

Mediante la técnica de animación con partículas sobre una mesa de vidrio retroiluminada, la presencia o ausencia de material conforma una escala de valor entre las sombras y las luces, generando texturas y volúmenes sobre la imagen. El mismo recurso de la luz-sombra dado por la ausencia o presencia de material dentro del cuadro, también es utilizado para imprimir las huellas identitarias y de territorio sobre sus personajes. De este modo, el distinto tratamiento del material permite identificaciones sobre el color de la piel o el aspecto de los cabellos. Cuando la arena es utilizada en seco, como partículas, un rasgo de volatilidad acompaña los movimientos dentro del cuadro con composiciones que actúan por momentos como ráfagas veloces o fantasmales y por momentos como imágenes claras y definidas. Distinto efecto genera dentro del cortometraje la animación con arena mojada: un aspecto de masa uniforme, densa y opaca construye una imagen volumétrica sin sombras ni luces. La primera escena que presenta esta técnica se construye, a modo de réplica, sobre una imagen fotográfica de Tayra, íntima amiga de la protagonista durante la infancia. Las réplicas y semejanzas entre los nombres, los cuerpos y los movimientos, entre aquello recordado y lo que desde el presente se materializa, se constituye en un hilo conductor que entreteje la narrativa con la materialidad de su puesta en escena. Nos atrevemos a pensar, entonces, que si a los materiales empleados los movemos de tal estatuto y los pensamos en tanto *objeto* (Merlo, 2017), las relaciones establecidas entre *lo que se dice* (el modo de narrar), *lo que se hace* (la técnica en particular) y *aquello con lo que se hace* (los elementos mencionados) pueden enriquecer una obra animada para conformar un todo expresivo, difícilmente escindible y necesariamente interrelacionado entre sí.

Las relaciones entre narrativa, técnica y materiales encuentran un punto culmine dentro de este ejemplo, en las secuencias que utilizan muñecos: dos personajes de tela recubiertos con arena, en apariencia idénticos (con una leve diferencia en el color del cabello), traen a escena los cuerpos infantiles de Nara y Tarya, a quienes siempre confundieron por sus nombres y su aspecto físico. Esta semejanza física y cercanía emocional se refleja en lo coreográfico de los movimientos de los muñecos dentro del espacio. La construcción y el registro del movimiento de estos personajes se da curiosamente en un escenario natural que devela y explicita los mecanismos propios de la práctica. Fruto de esta intervención, el mar (que en otras escenas de registro fotográfico en *live action* instaure desde su fluir y sonoridad los marcos reconocibles del escenario donde transcurren estos ejercicios de recuerdos) revela una nueva temporalidad, subordinada al movimiento fluido de los personajes. Este nuevo movimiento del mar, de apariencia extraña y artificial, revela el tiempo “entre”<sup>3</sup> *frames* y habilita la coexistencia de dos temporalidades dentro

---

3 Resulta ineludible, al pensar en aquello que se aloja tras un “entre”, recuperar a Norman McLaren cuando expresa que “Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros” (McLaren en Furniss, 1998).

de la historia. El tiempo expandido propio del hacer animado queda evidenciado y resignificado.

## A modo de conclusión

Este ejercicio de lectura de las relaciones entre narrativas, técnicas de animación y materiales empleados nos deja, por un lado, la fascinante experiencia de expectación del formato cortometraje, en tanto habilita un espacio de múltiples exploraciones estilísticas y expresivas. La potencialidad condensada en su métrica, el carácter autoral que aún prevalece en la escena de la animación latinoamericana –pensando el fenómeno como territorio heterogéneo, en constante expansión y con distintas particularidades entre sus geografías– y la audacia para construir relatos e imágenes nos permiten encontrar un caudal artístico que desarrolla mecanismos formales altamente significativos para el lenguaje de la animación. La disgregación que realizamos para el análisis entre los elementos materiales de sus componentes y el rol expresivo asignado a cada uno de ellos busca mirar puertas adentro de la definición conceptual las tensiones presentes que nos permiten enriquecer la lectura de cada imagen. Esto no desatiende la consideración principal de entender la totalidad de los elementos presentes en la imagen como *objeto*.

Los distintos efectos de sentido que surgen en este tipo de producciones animadas nos permiten pensar en el valor que añade la presencia de los materiales –y el vínculo explícito y estrecho con lo humano– dentro de la puesta en escena. El objeto concreto puede convertirse en *objeto sensible*, con un carácter polisémico. Recuperando a Merlo, los materiales empleados no actúan simplemente como algo accesorio o secundario, sino que son parte constitutiva del sentido de estas obras al ser apropiados, reorganizados y reinterpretados para el espacio fílmico. Como vehículo visible de lo narrativo, como portadores de simbolismos y metáforas, los objetos refuerzan aquello no dicho o no expresado por el relato. No es solo la técnica la que imprime una característica al tipo de animación, sino también aquellos materiales que son elegidos para hacerlo. Al resignificar en muchos casos el valor de lo artesanal –desde su dimensión estética y política– se destaca en este tipo de producciones la naturaleza propia de su materia para hacerla dialogar o tensionar con la narrativa, permitiendo configurar un rasgo expresivo distintivo respecto a otras técnicas animadas. La cualidad del movimiento de objetos sólidos (respecto al tipo de movimiento que se desprende de ciertas técnicas de dibujo 2D o 3D por computadora) puede albergar tanto las huellas de quien manipula (dactilares, por ejemplo, o bien la intervención del propio cuerpo operando dentro del cuadro) como de un tipo de movimiento más pausado y menos fluido, que en este caso aporta a la intencionalidad de sus personajes y a la historia contada. Podemos concluir entonces que los distintos modos en que la técnica de *stop motion* es empleada en estos cortometrajes imprime en el cuadro un rasgo particular de corporeidad, poniendo en diálogo la materialidad de su imagen con las representaciones que evoca.

## Referencias

### Bibliografía

- Aguilar Moreno, J. (2007). *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento.
- Buchan, S. (2020). Memoria Rerum: Animated Materiality, Memory, and Amnesia. En M. van Gageldonk et al. (Eds.), *Animation and Memory* (pp. 23-43). Cham: Palgrave Macmillan.
- Cossalter, J. (2015). El cortometraje documental en Latinoamérica. Relegado en la historia del cine, efectivo en el campo de juego. *Imagofagia*, 12. Recuperado el 28/09/2022 de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/419>.
- Costa, J. (2014). La stop-motion como ejército de resistencia. La tardía edad de oro de una técnica anacrónica. *Con A de Animación*, 4, pp. 24-30. Recuperado el 28/09/2022 de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157>.
- Donoso, C. y Errázuriz, P. (2001). A la vuelta de la esquina; una entrevista con Ingrid Olderock. *Revista de crítica cultural*, 23, pp. 14-21. Recuperado de el 28/09/2022 <https://americalee.cedinci.org/portfolio-items/revista-de-critica-cultural/>.
- Fuertes, G. (1975). *Obras incompletas*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. Sidney: Jhon Libbey & Company Limited.
- Hosea, B. (2019). Made by Hand. En C. Ruddell y P. Ward. (Eds.), *The Crafty Animator. Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value* (pp. 17-43). Cham: Palgrave Macmillan.
- Merlo, A. (2017). *Los útiles y los inútiles. Presencia y visibilidad de los objetos en el cine*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Purves, B. (2010). *Stop motion*. Lausanne: Ava Publishing.
- Sáenz Valiente, R. (2006). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: De la Flor.
- Švankmajer, J. (2014). *Para ver, cierra los ojos*. Logroño: Pepitas de calabaza.

### Filmografía

- Bou Grasso, S. (Dir.) (2013). *Padre* [cortometraje]. Argentina: Les Films de l'Arlequin, Opusbou.
- Covarrubias, H. (Dir.) (2021). *Bestia* [cortometraje]. Chile: Trébol 3.

de Crécy, G. (2020). *Empty places* [cortometraje]. Francia: Autour de Minuit Productions.

Kater, C. (2019). *Carne* [cortometraje]. Brasil: Abano Producoes.

Normande, N. (2018). *Guaxuma* [cortometraje]. Brasil: Les Valseurs.

Porter, M. y Kuwahata, R. (2017). *Negative space* [cortometraje]. Francia: Ikki Films & Manuel Cam Studio.

## Biografía

### *María Constanza Curatitoli*

Lic. en Cine y Tv. Becaria Doctoral CONICET (CIT/UNVM). Doctoranda en Artes (FA/UNC); Prof. Asistente en las Cátedras *Animación* y *Elementos de Gráfica y Animación* (FA/UNC). Integrante del equipo de investigación *Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: El espacio y los espacios* (2010-2020)-SECyT-UNC. Productora del Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA y Foro Académico Internacional de Animación de Córdoba – FAIA.

---

### **Cómo citar este artículo:**

Curatitoli, M. C. (2022). Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación *stop motion*. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39166>.

