

Capítulo 1: La animación

1.1 Buscando una definición

Si bien hay una diferencia entre animación y movimiento ambas tienen puntos de contacto, se puede afirmar que el hombre siempre estuvo interesado en poder representar como influye esta última en el mundo que lo rodea. Por ejemplo, en el paleolítico los primitivos artistas rupestres pintaban de forma dinámica la figura de los cazadores y de los animales. En esa pintura el espectador infiere que existe una acción desarrollándose a partir de la observación de las figuras pintadas que están en situaciones captadas en el momento más representativo de una acción. Ya en el 2000 a.C. los egipcios encontraron otra forma de representarlo: dividían las acciones en varias etapas sucesivas. De esta forma se puede observar tanto el movimiento de una mujer, como así los realizados en la vida cotidiana de esta antigua civilización, siendo estos representados en forma de secuencia. (Feldman, 1995a). Esta técnica puede considerarse un antecedente primitivo a las técnicas utilizadas para realizar animaciones.

Más tarde algunos pintores como Lucas Cranach (1472 - 1553) plasmaban el movimiento en un mismo espacio, como puede observarse en su obra Adán y Eva en el Jardín del Edén (1530). En cambio los pintores futuristas fragmentaban el espacio de sus pinturas para poder reproducirlo, como por ejemplo Giacomo Balla en su obra *Las manos del violinista* (1912), en este caso la etapa de la acción de las manos del músico se ven superpuestas en la pintura.

Hasta aquí se hizo una breve introducción sobre el movimiento, ¿Pero qué hay de la animación?

Esta palabra proviene del latín *anima* que significa alma, por lo tanto animar es dotar de vida o dar un alma a algo. Pero este es un significado meramente etimológico y muy abierto para definir bien el marco teórico que el autor busca trabajar en el presente Proyecto de Grado. Para una explicación más exacta, se utilizará la definición de Gene Deitch, que es muy similar a la propuesta por John Halas en su libro *La técnica de los dibujos animados*.

Esta consiste en que la animación es el registro de una acción, pero la misma está registrada en fases individuales e imaginada de una forma tal que si se reproduce este registro a una velocidad determinada y constante, siempre y cuando esta velocidad exceda la persistencia de la imagen en el ojo, se produce la ilusión de movimiento en el observador (Gene Deitch, 2001).

Esta definición no contempla a la animación como los *Lightning Sketch* o dibujos relámpagos, que consiste en un dibujo realizado rápidamente por un caricaturista mientras era filmado por una cámara y luego esta se quedaba fija en la pantalla. Esta es considerada una de las primeras técnicas de animación que luego cayó en desuso al avanzar la tecnología. (Bendazzi, 2008, p.42)

En concordancia con lo anteriormente expuesto, Richard Taylor afirma que la animación es "la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles". (Taylor, 2000, p. 7). A esta definición de la animación hecha por Taylor (2000), Norman McLaren añade en el mismo texto "cómo se mueve es más importante que qué mueve (sic). Si bien lo que se mueve también es importante, en un orden

relativo de importancia, lo verdaderamente importante es cómo se mueve (...)”.

Desarrollando las palabras de McLaren, no importa el objeto o modelo que se mueva delante de la cámara fotograma por fotograma, sino la animación que se producirá resultante de este proceso. Esto es lo que hace que haya una libertad para tratar cualquier tema y seguir una línea de narración que no tenga en cuenta la lógica propia que parte de la observación de los hechos en el tiempo real. Además se puede operar con símbolos, analogías y alegorías, como por ejemplo los films del pato Donald, donde los patos hablan de personas y donde estos animales representan a las mismas. (Taylor, 2000)

1.2 Persistencia retiniana y el phi-efecto

De la definición de Gene Deitch se desprende el concepto de la perseverancia de una imagen en la retina del ojo humano por un determinado tiempo y la ilusión de movimiento que se genera al repetirse.

Este proceso conocido como persistencia retiniana es una ilusión óptica que se genera al pasar rápidamente de una imagen a otra produciéndose entonces una ilusión de movimiento. Según Feldman (1995a) lo que sucede aquí es que el ojo recibe estímulos luminosos, los cuales quedan retenidos por 1/5 de segundo y luego empiezan a borrarse. Es así que si estas imágenes se suceden de forma gradual, se produce un encadenamiento de las mismas,

creándose una continuidad visual que genera la ilusión de movimiento en el espectador.

Acorde a lo expuesto, este último tiene una posición pasiva, ya que solamente estaría viendo imágenes que se suceden rápidamente sobre la retina de su ojo y no habría ningún tipo de interpretación por su mente. Pero como se ha estudiado por varias disciplinas, como por ejemplo la ciencia, el ser humano siempre busca un orden en el caos que le presenta la realidad y la naturaleza. (Sanmartín, 1990)

Este proceso no es la excepción siendo así que el psicólogo Münsterberg a principios del siglo XX, partiendo de las investigaciones de Wertheimer e incluso adelantándose a la Gestalt, comienza a estudiar a la mente y sus niveles jerárquicos. La organización de estos niveles determinaba que los niveles superiores dependían de los niveles inferiores para poder funcionar. Uno de estos es el encargado mediante los sentidos de animar el movimiento del mundo que lo rodea. Pero el autor no se adentrará en los estudios de la mente humana por parte de Münsterberg, debido a que no es de interés a los fines prácticos de este Proyecto de Grado.

Acorde a esta jerarquización de la mente se vislumbra que hay una participación activa, esta es la que da movimiento a los estímulos recibidos por la vista. A priori esta teoría no es compatible con la persistencia retiniana, pero Münsterberg reconoce que la retina es capaz de mantener impresiones visuales momentáneamente y cita como ejemplo el hecho de mirar fijamente al sol y luego cerrar los ojos, la impresión del sol durará durante algunos instantes en la

retina. Pero solamente con ver una serie de imágenes no se explicaría el fenómeno del movimiento, es aquí que de forma activa interviene la mente mediante el fenómeno-phi confiriéndole movimiento a estos estímulos. (Dudley, 1993)

1.3 El mito de la persistencia retiniana

Anteriormente se habló de la persistencia retiniana, se detalló su funcionamiento y como se usa para explicar el proceso cinematográfico. Este es un concepto erróneo que se ha instaurado como una teoría del cine, siendo que en verdad es un mito tal como lo investigó Miguel Ángel Martín Pascual en *La Persistencia Retiniana y El Fenómeno phi como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión*.

En su trabajo de investigación, Pascual (2008) revela que la explicación de la persistencia retiniana es una salida fácil a un fenómeno complejo y revela que el movimiento aparente solo se puede explicar con ambos fenómenos beta y phi. El hecho de que el primero no sea tan conocido es debido una mala traducción del idioma inglés del trabajo de su descubridor, Wertheimer.

El porqué de que la persistencia retiniana no es una explicación viable para este fenómeno ya era investigado para fines del siglo XIX y a principios del siglo XX Münsterberg ya contaba con una teoría que la invalidaba como tal. El siguiente ejemplo ilustra lo que afirmaba Münsterberg (1916), si vemos una imagen de una jaula y de un pájaro alternándose continuamente, en determinado momento el espectador observará que el pájaro se encuentra dentro de la

jaula. Pero no es la retina la que forma esta imagen que se percibe, sino un proceso más complejo dentro de la mente.

Münsterberg continúa su investigación y afirma que el ojo y la retina no tienen nada que ver sino que "la experiencia de movimiento se produce evidentemente en la mente del espectador y no existe sin ella" (Münsterberg, 1916, p. 64). Esta afirmación es corroborada e investigada más profundamente en la investigación de Steinman, R. M., Pizlo, Z. & Pizlo, F. J. en *Phi is not beta, and why Wertheimer's discovery launched the Gestalt revolution: Mini Review*.

Mediante un estudio de ambos fenómenos se llega a la conclusión que estos son logrados por la mente debido a que el sistema visual del ser humano está dividido en dos partes, una que detecta la forma de los objetos y otra el color. De esta forma cuando se observa el fenómeno phi se está ante un movimiento puro, sin forma. Si se genera un estímulo con puntos brillantes sobre un fondo opaco, el fenómeno phi resulta ser algo oscuro que se mueve acompañando el parpadeo de estos. (Pascual, 2008). Por lo tanto el fenómeno phi no tiene ninguna forma y se denomina movimiento puro, el color de este dependerá solamente del fondo sobre el que se realice.

Si en vez de usar círculos usamos otra figura, desde un simple polígono hasta imágenes icónicas, siempre se observará el mismo efecto. Lo mismo ocurre con el color que será igual al fondo, por lo tanto el fenómeno phi es un movimiento puro sin forma, pero sí con color.

Hasta aquí se definió el fenómeno phi que carece de forma pero no de color, si se comienza a disminuir la frecuencia de parpadeo se encuentran primero movimientos parciales y luego con el fenómeno beta o un movimiento óptimo.

El fenómeno beta es el movimiento óptimo valiéndose la redundancia, por ejemplo: si hay dos puntos que parpadean en un rango determinado de frecuencia y esta se mantiene constante, se observará cómo se mueven de un lado a otro estos. Este es la explicación correcta sobre el funcionamiento del proceso cinematográfico. Es a partir del descubrimiento de ambos fenómenos que queda en evidencia el hecho de que hay un proceso mental activo. Este permite que cuando se observa una animación se hagan posibles las extrapolaciones correspondientes que otorgan movimiento a estas imágenes inmóviles que se suceden a determinada velocidad. (Pascual, 2008).

La mala traducción de estos hizo que su comprensión sea errónea y se dejó de lado el hallazgo de Münsterberg del movimiento puro sin formas. Sin embargo este descubrimiento realizado a comienzos del siglo XX sentó las bases de lo que luego sería la corriente de pensamiento alemana de la Gestalt.

El porqué del trabajo de Münsterberg haya sido descartado tiene varias causales, una de estas era su manifestada posición a favor de Alemania durante la Primera Guerra Mundial, hecho que afectó a la memoria de los vencedores que decidieron dejarlo de lado. Pero solamente no fue esta la causa que opacó su investigación sobre los fenómenos phi y beta, sino que Münsterberg como psicólogo realizó varios trabajos sobre la mente humana y por el que se lo

reconoce es establecer las bases de la psicología industrial. Además, Münsterberg murió en diciembre de 1916 y su investigación *The Photoplay. A psychological study* fue publicado en el mismo año, por lo que se puede adjudicar que su temprano fallecimiento no le permitió dar a conocer su investigación y profundizarla.

A su vez la historia del cine tuvo un progreso vertiginoso una vez que se desarrolló y para empezar a documentarla se redujo la explicación del proceso cinematográfico al hecho de la persistencia retiniana. Jean Mitry afirma lo siguiente: "el invento del cine llevó la técnica por delante de la ciencia, el fenómeno por delante del análisis" (Mitry. 1967, p.24). No hubo un interés profundo por analizar el funcionamiento del proceso cinematográfico debido a la naturaleza del mismo. Al presentarse las imágenes a los espectadores y la técnica progresar rápidamente, no se vio la necesidad de volver a investigar las bases sobre la que funciona el proceso cinematográfico.

1.4 ¿En qué consiste la animación?

Tanto la animación cómo el cine se valen del efecto beta del movimiento óptico mediante una repetición constante entre fotogramas que se suceden. Este proceso solo no produciría nada sino que es la mente de forma activa la que hace una extrapolación. Esta es la que "dota de vida" a la animación, si no se suceden las imágenes solo se las perciben sueltas sin ningún tipo de movimiento aparente.

La animación se vale del tiempo y de la velocidad, estos están ligados ya que una secuencia larga tendrá una velocidad menor en su movimiento y poseerá en su accionar un arranque muy lento y un final abrupto o viceversa. Cuando se mencionó los conceptos de tiempo y velocidad, se hizo referencia no a un cambio referido a la proyección de fotogramas, sino a mayor o menor cantidad de repetición de ciertas partes de una acción. En correspondencia con lo anteriormente, "el control de la velocidad es la esencia de la animación. Si todos los movimientos son parejos y no experimentan variaciones, la animación será débil e inanimada". (Taylor, 2000, p. 34).

No hace falta que se mueva un objeto, sino como se menciona aquí y anteriormente por McLaren, es importante el cómo se mueve. Es allí donde actúa la animación, manejando el tiempo designado para una acción y confiriéndole la velocidad adecuada a esta donde fuere que le corresponda para que no sea una animación inanimada o carente de fuerza.

De modo que el movimiento deberá aumentar o disminuir según cuál sea la agilidad que se quiere lograr y el objetivo previsto para la acción que se está animando. Para lograr esto, se agregan o sacan imágenes, cuantas más haya más lento será y cuanto menos haya, más rápido será la acción que se esté realizando. La velocidad de reproducción no es modificada bajo ninguna circunstancia sino que se mantiene constante durante toda la proyección. Esto se debe al fenómeno beta que se produce, de otra forma modificar este parámetro rompería el efecto generando resultados estroboscópicos.

La mera repetición de imágenes o ausencia de estas no asegura el movimiento, sino que es el contenido de estas que deberá corresponder al momento correcto de la acción que se esté realizando. Si la velocidad de la acción está bien controlada, entonces se puede decir que estamos frente a una buena animación.

Capítulo 2: El progreso Tecnológico

En el capítulo anterior se delimitó el concepto de la animación, a partir de esto el autor puede investigar sobre las técnicas que se utilizan para la realización de estas. En el presente capítulo se tratará la definición de desarrollo y progreso tecnológico para posteriormente analizar a Quirino Cristiani y García Ferré. Para esto se la comparara con la técnica y el rol que poseen las patentes en el desarrollo tecnológico

A partir de esto se realizará un contraste, en el cual se definirá si se produjo o no un progreso, y en caso de darse este cuales son las características que lo definen.

2.1 Cómo se produce el progreso tecnológico

El progreso tecnológico es un fenómeno que está relacionado con el desarrollo económico y la forma de vida del hombre. Este hecho se puede comprobar al revisar las revoluciones industriales, en ambas hubo un cambio tan fuerte en los modos de producción que el estilo de vida de las personas se vio modificado. Estos se siguen produciendo actualmente como por ejemplo en el surgimiento de las redes sociales como *Facebook* y *Twitter* que han afectado la forma en que los programas televisivos interactúan con el público. A su vez esto ha hecho que los empresarios se preocupen sobre la opinión e imagen de sus productos en estos nuevos medios a tal punto que han aparecido nuevos puestos laborales que consisten en mantener los perfiles en estas redes.

En cuanto a cómo se produce el progreso, según Joel Mokyr (1990), historiador de economía y de los impactos tecnológicos en el mercado, se requieren de dos tipos de invenciones que varían según su grado de innovación, la *microinvención* y la *macroinvención*. La primera consiste en avances pequeños en cuanto a descubrimientos hechos en alguna ciencia, mientras que la segunda es el adelanto radical que logra generar un cambio. Estas son complementarias ya que la última no genera una renta económica lo suficientemente fuerte como para que desplace a una tecnología actual o incluso no sea tan eficiente como la existente. Es ahí cuando las microinvenciones logran desatar el potencial de la macroinvención de modo tal que su uso se haga necesario para reemplazar a la tecnología antigua. Todo este proceso implica que haya más de una persona en el desarrollo de una nueva tecnología, hecho que permite que el conocimiento se propague.

Según Trevor I. Williams (1993) y como lo mencionó también Sanmartín (1990), en sus definiciones sobre que es la ciencia y la tecnología, se recalca que en un principio estos descubrimientos se realizaban sin conocer las causas y mediante el pensamiento empírico. El proceso del progreso no es analizado en dos partes como si lo hace Mokyr, ya que los primeros toman al cambio radical por un todo y las pequeñas invenciones que lo hacen posible, como parte natural y necesaria de este.

Desde el punto de vista económico Mokyr confirma en una entrevista para el diario El País realizada por Fernando Gualdoni (2010), el rol del estado para garantizar este proceso ya que según él, un "Gobierno ineficiente paraliza la innovación tecnológica y acaba

por naufragar en la corrupción". Esta afirmación es coherente, ya que en las épocas donde hubo más creatividad y descubrimientos, este se encontraba siempre presente, ya sea en forma de becar los estudios de una persona, a través del mecenazgo o con un sistema de patentes para garantizar rédito económico a los inventores.

2.2 Las patentes y su implicación en el progreso

Para fomentar la investigación se creó el sistema de patentes, este además de asegurar rédito económico al creador, garantiza que si otra persona quiere usar la misma invención no podrán hasta que el que ostente el título de dueño ceda su autorización. De esta manera se sigue fomentando la investigación sobre nuevos aspectos. Según un artículo de la Universidad del Nordeste (2011) "una patente es un derecho exclusivo concedido a una invención (...)". Es necesario que deba poseer alguna novedad en cuanto al ambiente técnico, la cual no pueda ser deducida por una persona con un conocimiento medio del tema.

Según el mismo artículo se destaca que estas son necesarias para incentivar la creatividad de las personas, ya que les permite obtener una recompensa material al poder comercializar sus invenciones. Acorde a esto, supone también que se garantiza una mejora en la calidad de vida humana y se fomenta el progreso tecnológico. (Universidad del Nordeste, 2011).

En oposición con este pensamiento se encuentra Mokyr, que a partir de sus estudios relacionados con la economía, afirma que el sistema de patentes ha podido ser un estímulo en ciertas épocas

pero no es así un factor que determine el surgimiento de nuevos conocimientos y menos que garantice una mejor calidad de vida. Su deducción se basa en que cuando un inventor es uno de los primeros en realizar una innovación, el hecho de ser pionero le confiere un adelanto para con la competencia que le da la posibilidad de extraer una renta apropiada en un comienzo. De hecho él considera más eficaz la competencia entre naciones con sistemas económicos o legislaciones diversas, afirmando el rol y la importancia del estado. En cuanto a los aspectos de las patentes él encuentra que existen dos, uno *ex-antes* y el otro *ex-post*. El primero consiste en un aspecto positivo ya que incentiva la nueva creación de conocimientos, pero el segundo es negativo ya que dificulta la difusión y transmisión del conocimiento generando un monopolio de esta nueva tecnología. (Mokyr, 1990).

Capítulo 3: Quirino Cristiani

En el capítulo anterior se definió el concepto de tecnología para luego determinar cómo y cuando se produce el progreso tecnológico. Ciertos casos como la máquina de vapor en la Revolución Industrial, suscitan una curiosidad en los científicos que empiezan a interesarse en los nuevos procesos que hacen posible su funcionamiento. Esto hace que se comience a experimentar con el desarrollo de nuevos métodos de producción.

Cuando sucede eso se observa como que se convierte en una tecnología y con el paso del tiempo empieza a diversificarse su uso y en algunas ocasiones llega a masificarse, esto es llamado industrialización. El caso de Cristiani no es la excepción, ya que sucedió algo similar con su método de trabajo que sentó las bases de la producción cinematográfica animada.

En este capítulo se hará una breve investigación sobre cómo llegó a interesarse en la animación, siendo este un caricaturista de una revista de humor satírico político. Luego se analizará el método ideado por el mismo para producir las primeras animaciones y se lo comparará con pioneros de otras partes del mundo. Esto se hará para poner en contexto sus creaciones.

3.1 ¿Quién fue Quirino Cristiani?

Cristiani es menos reconocido por sus inventos y descubrimientos que sentaron base en cuanto a técnicas de animación que Walt Disney, hecho que resalta en la poca bibliografía sobre el primero y la abundancia sobre el segundo. Entre ambos se puede destacar

que fueron pioneros en la industria audiovisual en sus respectivos países, pero con una salvedad, Cristiani creó un sistema de animación que sentaría las bases para las posteriores producciones. Esta comparación no es forzosa sino que en los libros sobre la temática siempre se destaca al segundo como el pionero debido al éxito que tuvieron sus films y la creación de la empresa *The Walt Disney Company*, de innegable éxito hasta la actualidad, mientras que al primero si se lo menciona es solamente un párrafo, cuando no se ignora totalmente su obra. Por su parte, Cristiani realizó films de una temática opuesta al tratar temas políticos que concernían al país y usar un humor satírico de difícil extrapolación y comprensión para un extranjero ajeno a las problemáticas argentinas.

Este nació en la provincia de Pavía, Italia, el dos de julio de 1896 en un pueblo pequeño de unos dos mil habitantes, cantidad tal que se mantiene en la actualidad. Su padre era secretario del consejo municipal por lo cual se entiende que su familia tenía cierto buen pasar económico en comparación con otras. Luego de unos altercados en la municipalidad, su padre renuncia y con el dinero de la indemnización, deciden emigrar como tantos otros compatriotas hacia América, más precisamente hacia la Argentina que mantenía una política fuerte de abrir sus fronteras hacia el extranjero para poblar el interior del país y suministrar mano de obra para el sector agricultor. El padre de Quirino consigue mediante contactos ser el administrador del hospital italiano, por lo que se establecen enfrente en el barrio de Almagro, enfrente de la institución, debido a su posición laboral, quería que su hijo

fuera médico pero este se negó prefiriendo trabajar como ayudante de zapatero de día y estudiando en la Academia de las Bellas Artes de noche. Sus estudios solo duraron cuatro meses debido a que no se sentía a gusto con el tipo de enseñanza, que consistía solamente en copiar modelos estáticos repetitivamente. Debido a esto decide empezar a estudiar por su cuenta, yendo al zoológico y copiando a los animales en movimiento. (Bendazzi, 2008).

3.2 Comienzos en la animación

Hay una actitud inquieta y bohemia en Cristiani que desde joven se empezó a relacionar de manera indirecta con el estudio del movimiento. Muybridge, fotógrafo e investigador británico, también estudió el movimiento de los animales por el año 1878 de la siguiente manera: en un rancho, colocó cámaras atadas a una pequeña soga que luego un caballo al pasar galopando las cortaría, esto activaría el obturador de las distintas cámaras y mediante fotografías se registraría el movimiento de cada etapa del recorrido. El resultado fue una colección de una secuencia de 16 imágenes que al reproducirse a cierta velocidad generaba la sensación de movimiento, o como se menciona en el primer capítulo, el efecto beta. (Feldman, 1995a). Esto posibilitó el desarrollo del primer quinetoscopio, creado por Thomas Edison, uno de los primitivos inventos que más tarde daría origen al proyector por parte de los hermanos Lumière.

Pero estas investigaciones y datos técnicos de su funcionamiento eran ajenos a Cristiani que su interés rondaba por el dibujo de viñetas en el diario *Última Hora* junto al Mono Taborda. Sus

viñetas captaron la atención del cineasta Federico Valle, que le propone a modo de encargo dibujar una caricatura ilustrando uno de los informes políticos de su noticioso semanal. Al no existir todavía la televisión, la única manera de obtener noticias en formato audiovisual era concurrir a uno de los cines más cercanos. Para cumplir con el encargo se filmaba la mano de Cristiani mientras dibujaba y luego se escribía el chiste, a este proceso se le quitaban fotogramas para acelerar la secuencia.

Estos dibujos atrajeron la atención del público y esta técnica llamada Lightning Sketch desarrollada en 1907 por un caricaturista francés llamado Émile Cohl, también fue copiada por otros cineastas con el mismo fin de ilustrar una primicia. Pero el cine se caracteriza por el dinamismo de la imagen como bien se ha descrito en el primer capítulo, por lo que Valle pidió a Cristiani que encuentre una manera de agregar movimiento a sus creaciones.

Es así que como relata en una entrevista, pasó varios días estudiando cómo llegar a recrear el movimiento, arribando a la conclusión de que debía mover una figura de cartón fotograma por fotograma. El resultado era una imagen que eventualmente se movía, pero lo hacía patinando, es decir solamente se desplazaba hacia una dirección y sin animación alguna de sus piernas. Pero como dijo Norman McLaren "cómo se mueve es más importante que qué mueve (...)", por lo que el productor no quedó contento con el pobre resultado y Quirino tuvo que seguir indagando hasta que llegó a la idea de "cortar la figura en sus trozos anatómicos y las cosí con un hilo. Lo filmé cuadro por cuadro moviendo las partes y así fue como Yrigoyen comenzó a moverse" (Ferro Eduardo, 1983, p. 82).

3.3 El recorte por trozos anatómicos

La idea de recortar una figura según sus partes anatómicas es el resultado de un pensamiento lógico. Observando la secuencia del galope del caballo hecha por Muybridge, se puede distinguir que el cuerpo de este animal y el jockey permanecen en el centro de las fotografías, mientras que solo se mueven sus extremidades delanteras y traseras. Esto queda aún más en evidencia al mirar la secuencia reproducida por un proyector.

No sería extraño que Cristiani haya llegado a visionar este material al estar en contacto mediante el cineasta Valle a films importados. De hecho, afirma que el francés Émile Cohl había logrado mediante un "truco fotográfico (...) convertir caballos en vacas" (Ferro Eduardo, 1983, p. 82). También cuenta Bendazzi (2008), que Cristiani había observado un film donde se hallaban fósforos que salían de su respectiva caja para luego moverse, y no se detectaba ningún tipo de hilo que produjera esta animación.

Este se trata ni más ni menos que de *Les Allumettes animées* (1908) de Émile Cohl, uno de los primeros animadores de la historia cinematográfica. Este francés que lamentablemente murió en la miseria, fue el creador de las tiras animadas con personajes que aparecen en varios capítulos, ya que por ese entonces eran utilizados para contar una sola historia y luego eran desechados. Su especialidad fueron los dibujos animados y trabajó en el estudio Gaumont bajo la presión de filmar un cortometraje animado cada dos semanas para su rápido estreno. Tal ritmo de producción hizo que se tuviera que ingeniar nuevas técnicas de animación para llegar a cumplir con los requerimientos. Entre sus logros se

encuentra la animación con un corte en el cuerpo del personaje para evitar dibujar de nuevo en cada fotograma y mantener las partes de las extremidades libres, y la integración de material filmico en vivo a sus creaciones. (Linda Obalil, 2011).

Con el estallido de la Primera Guerra Mundial, se interrumpió la producción cinematográfica europea, con lo cual la carrera de Émile se acabó y a pesar de su vano intento luego de finalizada la guerra, no pudo competir contra sus pares estadounidenses. Contemporáneo a *Les Allumettes animées*, también se realizó un dibujo animado bastante avanzado para la época, este se llamaba *Gertie* (1909) y pertenece al norteamericano Windsor Mac Kay, que utilizó más de 10.000 dibujos. (Halas, 1980). En este film el personaje principal era un dinosaurio el cual obedecía las órdenes impresas en placas fijas de un domador ajeno a la vista del público, exigiéndole la demostración de una gracia para el entretenimiento de este. Un argumento tan simple logra cautivar al espectador una centuria después tanto por la calidad de la animación de las acciones como por la toma final, donde aparece el domador y con un gran detalle de los movimientos de sus extremidades, camina al lomo del animal para luego irse con este saludando al público eufóricamente.

Este breve repaso de la actualidad de la animación para la primera década del siglo XX, parecería desmerecer las técnicas de Cristiani. Pero hay que tener en cuenta, que la distribución de films era muy limitada, por lo que no podía estar al tanto de las novedades de su profesión. El logro de Cristiani fue dividir el cuerpo de modo anatómico y funcional al movimiento de las

extremidades, que además de proporcionarle un movimiento más fluido del personaje, también acelera los tiempos de producción. Estas dos características en su técnica son fundamentales para poder cumplir con el encargo semanal de Valle en la creación del chiste final para el noticioso.

En tanto a los personajes, al ser siempre la misma temática del humor político y la sátira, estos tenían cierta continuidad pero no adrede como Cohl. Esta se acentúa más como por ejemplo con el presidente, porque había un continuo ataque al gobierno de Yrigoyen. Esta disputa llega a marcarse con el sobrenombre que se le da al radical, el peludo, y con este nombre aparecería luego en los largometrajes realizador por Cristiani.

Un año posterior al estreno del primer largometraje animado *El Apóstol* (1917), iniciaría el trámite en la oficina de patentes y marcas para registrar el método con el cual logra dotar de movimiento a sus personajes. Esta demora no resulta del descuido o del olvido del animador, sino que realmente era un pionero y nadie podía siquiera percatarse del funcionamiento de estas animaciones que llamaban la atención del espectador. Este desconocimiento queda plasmado en el hecho concreto de que se produjo una gran investigación por que se desconocía si existía algo similar, y luego se le otorga una patente a nivel mundial bajo el número 15.498 con exclusividad por diez años que comenzaría a ser de dominio público. Sobre este logro, Cristiani reconoce que "así fue como después Walt Disney hace 'Danza Macabra', con el sistema de cartones recortados que yo inventé" (Ferro Eduardo, 1983, p. 82).

Capítulo 4: Quirino Cristiani y los largometrajes

En el capítulo anterior se dio cuenta sobre los comienzos de Cristiani en el campo de la animación, empezando este haciendo rápidas caricaturas por encargo de Valle que quedaban estáticas una vez finalizadas. Su ingenio y el contacto con la obra de Cohl, le permitió desarrollar la técnica de la animación por recortables que utilizará posteriormente para la realización de sus largometrajes y algunas de sus publicidades.

Este método de animación sentó la base de la división por las partes anatómicas de los personajes, que posteriormente sería tomada por otras técnicas para disminuir los tiempos de producción. El pionero con su estilo lograría en poco tiempo producir largas secuencias de animación, que le fueron útiles para poder contar las historias temporales que buscaba.

En este capítulo se investigará sobre sus largometrajes, de los cuales no sobrevivió ninguno al paso del tiempo por culpa de los sucesivos incendios, y se dará cuenta sobre la importancia del pionero en cuanto a sus posteriores invenciones.

4.1 El primer largometraje animado

Para llegar a la creación del primer largometraje animado, se tuvo que hacer un cortometraje para probar y experimentar con esta técnica descubierta por Cristiani. Es así que trabajando de rodillas por falta de una mesa, con luz natural debido a que la artificial no era común en las casas porteñas todavía, viento que entorpecía la labor y teniendo que volver a empezar de cero varias

veces, se llegó a concluir La intervención a la provincia de Buenos Aires, primera película argentina de animación en 1916. La trama de esta era funcional a los noticiosos de Valle, constaba de un hombre pequeño con un sombrero de copa haciendo referencia al gobernador de Buenos Aires, Marcelino Ugarte, luego se veía un martillo con la palabra intervención que lo golpeaba fuerte en la cabeza, para que este se escondiera a causa del golpe. Según los realizadores de este cortometraje, se enfatizó con esta metáfora visual la administración poco limpia de la provincia. (Bendazzi, 2008).

Este cortometraje atrajo la atención del público, en especial del dueño de las confiterías Richmond, Guillermo Franchini que quedó sorprendido a tal punto, que propuso a Valle asociarse con el fin de hacer un largometraje similar a este de temática política. Para la escritura del guión de este proyecto, se encargó al hijo de uno de los dramaturgos más famosos Alfonso de Laferrère de 24 años. La dirección quedó a cargo de Cristiani y se contrató a Andrés Ducaud, un arquitecto y escenógrafo que construiría los edificios y monumentos emblemáticos de la ciudad de Buenos Aires de forma tridimensional. Por último uno de los pedidos de Franchini fue que se contratara al Mono Taborda, mencionado anteriormente como compañero de viñetas y amigo de Cristiani, que era uno de los más célebres historietistas de la época. (Bendazzi, 2008).

Este se encargó del diseño de los personajes, pero hubo un inconveniente, Taborda era muy ducho en la realización de personajes estáticos y la técnica de Cristiani necesitaba que estos fueran más sueltos y con menos detalles para posteriormente

dotarlos de movimiento en sus extremidades. La belleza estética de las figuras es de indudable calidad, pero no correspondían con lo buscado, además de esto se debe sumar que el primero poseía una actitud muy bohemia y al ver la lenta y laboriosa realización con la cual se enfrenta en la animación, decidió dar un paso al costado. Al ser estos dos amigos, y mediante un acuerdo que solo consistía en poner en los títulos su nombre, el mono cedió su lugar al pionero, el cual se encargó del diseño de todos los personajes. (Bendazzi, 2008).

Los personajes utilizados eran muy rígidos debido a la técnica de Cristiani, por lo cual carecían de muchas expresiones, sobre todo faciales, las cuales eran muy precarias. Pero se debe tener en cuenta que el público no estaba acostumbrado a este nuevo tipo de largometrajes y muchas llegaban a considerar esto cierto prodigio de magia como se consigna más adelante.

Luego de las primeras experimentaciones, llegó a la conclusión de que debía separar a una figura humana de la siguiente forma: "cabeza, cuerpo, brazo, antebrazo, mano, dedos, piernas, pies, etc. Éstos se unían luego por nudos, de manera que se obtuviera la misma figura, pero de forma tal que eso permitía hacerles realizar cualquier movimiento". (Bendazzi, 2008, p. 51).

En cuanto a la labor de Ducaud, encargado de las escenografías de las tomas finales, elaboró una maqueta de la ciudad de Buenos Aires que midió unos siete metros de ancho. Contaba con ochenta barquitos y un gran nivel de detalles, tanto en los edificios, como en los vehículos que transitaban esta ficticia ciudad. Al final de la historia el presidente Yrigoyen que cuenta con un

súper poder para lanzar rayos como el dios griego Zeus, destruye la ciudad por completo. Esta se incendia y para lograr esto se utilizaron mezclas especiales de pólvora y se modificó la cámara para grabar a alta velocidad. El éxito de esta inclusión de efectos especiales puede comprobarse que al día siguiente al estreno de este film, la gente concurría a ver si estos edificios estaban todavía en pie o habían sido alcanzados por alguno de los rayos furibundos y reducidos a cenizas realmente. (González, 2011).

En cuanto al tiempo que demoró realizar este film, no se cuentan con registros de la época por lo que no está bien en claro, pero se puede estimar que fue en menos de diez meses. En cuanto a la organización, eran un equipo amateur en este tipo de filmaciones, solo Cristiani contaba con algo más de un minuto de experiencia, por lo cual todos contribuían en hacer varias tareas y no había una distribución de roles marcada como en las producciones actuales. Esto no impidió que rápidamente se concretara este proyecto, siendo su estreno el día viernes nueve de noviembre de 1917 en el cine Select Suipacha propiedad de Franchini.

Luego del estreno de *El Apóstol*, Quirino es llamado por el presidente de la tienda Gath & Chaves el cual poseía una actitud agresiva hacia los alemanes. Este le propone la realización de un largometraje de características técnicas similares al anterior, tomando como temática un episodio donde un barco mercante argentino es hundido por error por un submarino alemán en plena Primera Guerra Mundial. Quirino acepta inmediatamente y le sienta bien el cambio de productor, ya que Valle era muy entrometido en

su trabajo, ya sea desde la imposición de colaboradores hasta la intervención directa en el trabajo. El trabajo comenzó inmediatamente y para mediados de 1918 estaba finalizada, este dato avala la afirmación de que la técnica de Cristiani permitía realizaciones rápidas. Sin dejar rastros fue el nombre de esta, la cual sufrió de una fuerte censura que solamente le permitió ser exhibida un solo día y luego fue secuestrada debido a que su contenido atentaba contra las relaciones exteriores que Argentina país mantenía con Alemania. (Bendazzi, 2008).

Según el autor de este film, este era divertido y se comentaba en clave cómica lo sucedido poniendo en ridículo al comandante prusiano que realizó el ataque. El propio argumento fue el causal de que esta no fuera exhibida más de un día, por lo que no se puede estimar si iba a ser exitosa, pero sí que fue lo suficientemente relevante para que el gobierno tomara medidas y la censurará. El humor político y satírico de Cristiani cuya influencias se notan en su formación profesional y crianza, dista de las historias contadas por Ferré, las cuales no poseían un contacto concreto con la realidad y se ambientaban en sus propios mundos. Pero este tipo de historias no corresponde solamente a Cristiani, sino que también en otros países se desarrollaba un cine de animación con propiedades propagandísticas características de un período de guerra.

Por ejemplo, en Estados Unidos, Windsor Mac Cay, el realizador de *Gertie*, realizó un cortometraje animado con características documentales sobre el hundimiento del *Lusitania* por parte de un submarino alemán. Este fue realizado por medio de unos veinticinco

mil dibujos que reproducen una fiel animación de las olas, las siluetas de los pasajeros saltando por la borda, el barco hundiéndose desde varios ángulos, una vista del torpedo alemán al impactar, peces con un nivel de detalle elevado y movimientos complejos y las correspondientes explosiones que lo llevan al hundimiento. La realización demandó unos 22 meses siendo su estreno en el año 1918. (Barros Patricio y Sergio, 2011)

Es interesante analizar que estas historias cuentan con varios puntos de contacto, ambos eran barcos de pasajeros neutrales que fueron atacados por submarinos alemanes, solamente el Lusitania llevaba una carga de municiones escondida que era ignorada por la tripulación, lo cual produjo el segundo estallido que terminó por hundirlo. Pero en Estados Unidos, este fue bien recibido por el público y en Argentina fue censurado sin llegar al segundo día de estreno. En cuanto a los modos de animación, el estilo de Mac Cay, a pesar de ser el más laborioso, es el que posteriormente ganaría más fuerza a la hora de realización de largometrajes con sus futuras mejoras. Pero la técnica de Cristiani no debe ser desmerecida ya que cuenta con su mérito, sobre todo por qué estos dos realizadores no estaban en contacto debido a las múltiples trabas impuestas en la importación.

4.2 Invención de la mesa de animación y cámara Rostrum

Luego de la realización de *El Apóstol*, Cristiani se dedicó de lleno a la realización de cortometrajes de los cuales no se puede establecer una cantidad exacta ni las fechas de estreno, debido a los sucesivos incendios que hicieron perder todo este material. En

cuanto a la duración de estos, era lo suficientemente corta como para que algunos sean proyectados en intervalos de películas, otros utilizados previos a la proyección de algún largometraje y finalmente estaban los que acompañaban los noticiosos de Valle, como originalmente fue prevista la creación de esta técnica.

En cuanto a las historias tratadas por estos cortometrajes se correspondían con temas mediáticos o de divulgación, como por ejemplo en el cortometraje *Uruguayos For Ever* (1924) que fue inspirado en la conquista de la medalla de oro en las Olimpiadas de París de ese mismo año por el equipo futbolista uruguayo. Este fue proyectado en Montevideo en conjunto con una obra teatral y como relata el mismo realizador, recibió un 10% de recaudación, ya que fue un éxito. (Bendazzi, 2008). Este hecho resalta la versatilidad del realizador que con su técnica podía realizar en poco tiempo animaciones que no solo impactaban al público argentino, sino que logran cautivar a un público extranjero.

A comienzos de los años 20 Cristiani se contactó con unos empresarios cinéfilos fabricantes de telas, interesados en la idea de hacer un Camión-Cine en el cual se proyectarían películas fuera de circulación, como por ejemplo cortometrajes de Charles Chaplin, desconocidos por las nuevas generaciones. En el medio de estos, habría un pequeño corto animado hecho por el mismo, en el cual se anunciarían productos que recaudarían el capital necesario para poder mantener este proyecto. Esta iniciativa se llamó Publi-cine y tuvo tanto éxito que se reunían verdaderas muchedumbres alrededor del Camión-Cine. Esto causó que la municipalidad de Buenos Aires les prohiba el permiso de exhibición debido a los

problemas de tránsito que generaba la creciente multitud que asistía a las proyecciones. Lejos de desistir, se pone en contacto con el dueño de una sala en el centro de la ciudad y le propone que cambie la cortina donde colgaban las publicidades antes de cada función por sus publicidades animadas. (Bendazzi, 2008).

El primer encargo que realizó fue una publicidad de la Compañía General de Fósforos la cual consistía en dos fósforos con características humanas que salían de una caja y bailaban para luego encenderse. Es curiosa esta animación para ser una de las primeras publicidades animadas, ya que el pionero basó su técnica en la observación del cortometraje de Cohl donde unos fósforos se movían sin hilos.

En cuanto a la iniciativa de las publicidades, esta prosperó y logró darle una importante suma de dinero hasta que apareció la competencia, es en ese momento que decide empezar su propio estudio para estar sin presión de ningún productor en las realizaciones. Esto lo lleva a elaborar un sistema que le permite trabajar autónomamente sin necesitar colaboradores, aquí está la descripción de este sistema con sus palabras:

Un mecánico, un electricista y un carpintero, (...) construyeron una mesa de filmación y montaron sobre un armazón una cámara con el objetivo apuntando hacia abajo, es decir, hacia un plano donde se apoyaban los dibujos y las figuras. Todo mecanizado. Operaba la cámara, modificada para sacar un fotograma por vez, por medio de un botón que accionaba con el pie derecho, mientras que con el pie izquierdo podía apretar el botón que encendía y apagaba las luces. De ese modo me quedaban las manos libres para la animación de los dibujos y las figuras. (Bendazzi, 2008, p. 94)

Este invento, además de permitir una total libertad a la hora de animar, aceleraba la producción ya que eliminaba la mayoría de las molestias que ocurrieron en la realización de *El Apóstol*. Las luces se encontraban a los costados de la misma y era un gran acierto, ya que antes solo contaba con luz natural que le traía complicaciones con el paso del día y de las nubes. En cuanto a la disposición vertical de la cámara, esto se debe a que de caso contrario, las figuras no se quedarían estáticas sino que por producto de la gravedad caerían. Anteriormente trabajó arrodillado lo cual le generó más de una molestia, pero ahora contaba con la posibilidad de poder hacerlo sentado.

Este invento de Cristiani sentaría las bases para el desarrollo de las siguientes mesas de animación en el futuro con sus correspondientes modificaciones y adaptaciones. En cuanto a una de las carencias que esta poseía era que la cámara se encontraba fija, por lo tanto para realizar un paneo o un acercamiento había que animar las figuras, sucediéndose estas a escalas mayores. A partir de esta observación se puede afirmar que los films de Cristiani carecían de primeros planos, predominando mayormente los del tipo general.

Las figuras se veían de cuerpo entero, ya que un mayor tamaño de las mismas para poder lograr variaciones imposibilitaba su correcto manejo y animación en el estrecho espacio en el que trabajaba. Sin embargo, la técnica utilizada por Cristiani dificultaba las expresiones faciales ya que él hacía los muñecos de cuerpo entero y solo tenía en cuenta a la hora de animar los extremidades de los mismos para su desplazamiento.

Para el cortometraje *El mono relojero* donde se utilizó la técnica de animación por acetato de la cual se dará cuenta más tarde, "Cristiani construyó y patentó una mesa de animación con un fanoscopio capaz de girar en el plano de la mesa" (Bendazzi, 2008, p. 126), que permitía realizar el trabajo de forma más cómoda y fácil. El pionero define a su nueva invención de la siguiente forma: "Para calcar los dibujos inventé un pupitre giratorio con portatransparencias [sic], que después le terminé vendiendo a mi amigo Quintero. Ahora eso lo está usando Ferré" (Ferro Eduardo, 1983, p. 83). Esta afirmación da cuenta de su carácter de inventor y de pionero en el campo de la animación, esto se exalta aún más si se tiene en cuenta que no viajó al exterior para informarse o ver que técnicas u avances tecnológicos utilizaban sus congéneres. Profundizando en los detalles sobre esta nueva invención, en definitiva se colocó un vidrio semitransparente en el centro de la mesa montado sobre una base circular que permite un giro de 360° para comodidad del dibujante. La luz se encuentra debajo de esta y no al costado, de forma que hace de contraluz al área de dibujo, permitiendo tanto la correcta visualización del mismo, así como también del que se encuentre debajo a modo de referencia.

Taylor da cuenta sobre la posición del contraluz: "resulta muy difícil animar los dibujos sin trabajar sobre una luz, ya que ello le permite ver las posiciones de los dibujos anteriores y posteriores y, de este modo, juzgar las que ocuparán las siguientes." (2000, p. 24). Algunas mesas, como por ejemplo las utilizadas en Disney, poseen más accesorios, un tamaño mayor y no solo tienen el correspondiente contraluz utilizado para dibujar,

sino que luces de accesorio para iluminar mejor toda el área de trabajo. También cuentan con cajones y cajoneras a los costados, de distintos tamaños y con separadores verticales en su interior para el almacenamiento de material diverso. Las más completas tienen colocado un tablón en su parte superior para poder colgar las pertinentes referencias.

Si el espacio no es lo suficientemente grande como para una mesa, o no se cuentan con los recursos necesarios, se pueden encontrar las funcionalidades básicas de esta de manera más acotada en una caja de luces. La misma consta de una caja que al abrirse uno de sus lados queda a 45°, o a la altura deseada por el dibujante y debajo de esta se encuentra una lámpara como en la mesa de animación. (Taylor, 2000)

Pero estos tipos de mesa o cajas, son utilizados generalmente para realizar los dibujos, siendo estos animados posteriormente con una cámara *rostrum* que se encuentra montada verticalmente sobre una columna apuntando hacia abajo sin posibilidad de rotación alguna sobre su eje, pero si con la posibilidad de moverse libremente hacia los costados. Los dibujos se colocan debajo de esta, y se encuentra modificada para disparar desde un fotograma a una serie de fotogramas. (Jeff Goldner, 2011). Estas últimas son para uso profesional y poseen muchas innovaciones en comparación con la ideada por el pionero, debido a los aportes que fueron se fueron realizando.

Entre ellas cuentan con un tablero de sombra entre la cámara y la mesa, cubierto de un paño negro para evitar los reflejos de la cámara. Este consiste de un metal con una forma rectangular, donde

en sus bordes se encuentra una rampa de 45° para evitar la luz proveniente de los costados de la mesa. En el centro de este hay una abertura con la posibilidad de insertar un filtro para evitar la dispersión de la luz que se produce por el polvo o los accidentales arañazos. En cuanto a la disposición de las luces, constan de dos lámparas que se encuentran entre la cámara y el piso de esta mesa con el objetivo de proporcionar una iluminación plana y evitar cualquier sombra. En caso de necesitar variar la temperatura color de una escena se puede variar el voltaje de estas para conseguir los efectos deseados. Una de las ventajas que poseen en cuanto a variación de planos, es que la tabla donde se encuentran los dibujos tiene varias ruedas de control y anillos que le permiten realizar desplazamientos tanto hacia los costados, como rotacionales. (Taylor, 2000).

De esta forma se logran los *travelling* o acercamientos de una manera mucho más eficaz y sin tantas complicaciones, estos permiten variar los planos y usar algunas técnicas de montaje. Cristiani no tuvo en cuenta o desconocía esto, pero en su carencia de conocimientos supo rellenar este hueco de otras formas, como por ejemplo con el humor satírico que lo caracterizaba. Si bien él no dibujaba sus películas sino que las animaba, el invento de una cámara rostrum primitiva llevó a la creación de la mesa de animación.

4.3 El segundo largometraje animado

Siguiendo la línea publicitaria es nombrado Director de Arte al servicio de la *Metro Goldwyn Mayer Argentina*, para la cual se

encargaba de diseñar los carteles que anunciaban los próximos estrenos. Por lo que vuelve a retomar su vieja actividad dedicada al dibujo por un tiempo. Al progresar favorablemente esta relación comercial y contar con la maquinaria adecuada, se dedica al subtítulo de películas importadas desde Estados Unidos principalmente. Su actividad consistía básicamente en impresionar sobre el film los subtítulos, para ello utilizaban letras blancas o en caso donde la visión de las mismas no contara con el contraste suficiente, se utilizaba una banda negra por detrás de estas. (Ferro Eduardo, 1983)

Pero el presente político volvería a ser de interés para el pionero cuando en 1928 "la segunda presidencia de Yrigoyen creó aún más discusiones y tensiones que la primera" (Bendazzi, 2008, p. 98).

Una situación de esas características es muy tentadora para una persona que cuenta con una fuerte vocación por la sátira política. Es en ese momento que Cristiani cree oportuno volver a realizar otro largometraje aprovechando las innovaciones tecnológicas que pudo conseguir para su estudio, tomando como punto de partida estos acontecimientos.

El nuevo proyecto se dispuso rápidamente y se basó en un guión titulado *Peludópolis*, título que le da nombre al largometraje. Este tiene como significado la ciudad del peludo, sobrenombre despectivo otorgado a Yrigoyen. Como se observa, Quirino no contaba con mucha simpatía hacia la figura presidencial, ya en *El Apóstol*, el radical había sido blanco de sus bromas. El pionero se encargo de las siguientes tareas: "idea y dibujos de los

personajes, animación, dirección y producción". (Bendazzi, 2008, P. 98).

En cuanto a su forma de trabajar para esta nueva producción, el pionero relata con sus palabras un singular episodio que se produjo cuando vino Disney a visitar la Argentina en 1941, como lo cita Alejandro González en una entrevista para el diario Clarín (1984):

Cuando Disney vio un acto de *Peludópolis* en la salita de proyección me preguntó en cuánto tiempo y con qué personal había hecho esa película. ¿Qué equipo ni qué personal?, le contesté, yo hice todo, no sólo la creación de los personajes sino también los dibujos. La única ayuda que tuve fueron dos señoritas que recortaban los cartones, y después armé todo y lo filmé. No puede ser, me dijo, no es posible, nosotros para hacer una película necesitamos por lo menos veinte dibujantes. Y allí mismo me ofreció trabajo... Yo le dije que no podía... (Clarín, 1984)

La naturaleza solitaria de él no fue por que fuera receloso de llegar a compartir su técnica, sino porque no había personas aptas para el manejo y con el conocimiento necesario para realizar animaciones. A su vez, no le gustaba trabajar con imposiciones y prefería la libertad en la realización, por eso había decidido instalar su propio estudio. Otro de los problemas que tuvo cuando trabajó con el Mono Taborda en *El Apóstol*, fue el diseño de los dibujos de los personajes los cuales no se adaptaban a su técnica, siendo el otro renuente a realizar las conversiones necesarias.

En cuanto a *Peludópolis*, su realización comenzó en 1929 pero se vio interrumpida cuando se encontraban 3 cuartas partes hechas, ya que el golpe de estado del general Uriburu el 6 de septiembre de

1930 depone de su cargo al presidente. La sátira pierde vigencia por lo que el pionero debe comenzar con un nuevo guión y desechar el trabajo realizado, siendo finalizada un año más tarde, en septiembre de 1931. Para el nuevo final hace aparición dos personajes, Pepe Provisional y Juan Pueblo, que juntos llegan a *Quesolandia* para imponer el orden. El primero es una representación de Uriburu y el segundo es una representación de los argentinos, por lo que este final fue de gusto para el presidente provisional que se vio beneficiado en su imagen con este final optimista. (Bendazzi, 2008).

Peludópolis fue proyectada por primera vez en la primera quincena de septiembre de 1931, tomándose para su realización casi dos años. Al estreno asistió el mismísimo Uriburu que dio su aprobación y felicitaciones al autor, el cual se encontraba confundido a raíz de todos los sucesos. Con respecto a su éxito con el público, no llegó a tener demasiado éxito ya que no se encontraba interesado en una temática que ya había sucedido hace un año y se encontraban otras personas en el poder, pero sí logró tener éxito con la crítica. (Bendazzi, 2008).

El 3 de julio de 1933 muere Yrigoyen, por lo que por una cuestión de respeto hacia este y razones económicas ya que había perdido unos veinticinco mil pesos, decide retirar todas las copias para guardarlas en su depósito. (Bendazzi, 2008). En la entrevista realizada por Eduardo Ferro (1983), el pionero declara que perdió 30 mil pesos en total. A modo de contextualizar el tamaño de las pérdidas, el valor de un automóvil nuevo de la marca Ford en la época rondaba por unos 2.500 pesos.

La diferencia de cinco mil pesos entre estas dos fuentes, puede proceder a la simplificación o redondeo de la cifra tanto del entrevistado como de los autores de las mismas, por lo cual no tiene importancia. De los datos se desprende que su pasión por sus obras era lo suficientemente grande como para mantener este ritmo de pérdidas y además que su trabajo para la MGM era lo suficientemente rentable. Para Cristiani esto resultó un fracaso comercial que le impidió realizar otro largometraje por su cuenta, siendo necesaria la ayuda financiera que proporcionaban los productores. Teniendo en cuenta que él era un realizador reacio a esta idea y añoraba la libertad, esto debe haber sido lo que le molestó más sobre el resultado de *Peludópolis*.

En cuanto a las innovaciones que se utilizaron para este nuevo proyecto, se incluyó por primera vez en un largometraje animado el sonido sincronizado. Según sus palabras "la segunda película que hice de dibujos animados fue *Peludópolis*, con un sistema sonoro sincronizado. Pasábamos el filme simultáneamente con un disco." (Ferro, 1983, p. 83). Este es un gran adelanto teniendo en cuenta que los sistemas sonoros no eran algo común en el resto de las producciones cinematográfica Argentina.

Profundizando en el aspecto técnico del sonido, "contenía diálogos y música sincronizada, registrada en discos *Vitaphone*" (Speziale Anabella, 2007). Por lo que se puede dilucidar que en la realización de este largometraje, Cristiani tuvo que realizar también las tareas de sincronización. En cuanto a este sistema, consiste de un disco que contiene el sonido de forma sincronizada con el largometraje, pero no era perfecto, por lo que podían

sucederse desincronizaciones que originaban que el sonido se distorsionara de una forma tal que producía un efecto cómico en la audiencia. (University of Florida, 2011)

El siguiente paso en el progreso del sonido, es el sistema con banda óptica, en el cuál la forma de onda se encuentra impresionada al lado de la cinta de 35mm por lo que su sincronización no sufre de ningún trastorno. Para el cortometraje *El mono relojero*, Cristiani utilizaría este sistema. (Bendazzi, 2008).

Este adelanto de utilizar el sonido en conjunto con la animación ya había empezado a usarse por Walt Disney como relata Xavi Ribes en *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje* (2011):

Tras ver la película de imagen real *The Jazz Singer* (1927), en la que por primera vez se sincroniza sonido con la imagen cinematográfica, prepara *Steamboat Willie*, una animación protagonizada por un todavía desconocido ratón Mickey. Esta película, estrenada en 1928, está considerada como una de las primeras animaciones sonoras de la historia. (Xavi Ribes, 2011, p. 6)

Este cortometraje de aproximadamente unos ocho minutos de duración, es una animación hecha con dibujos como acostumbraba a ser el estilo de Walt Disney. La historia consta de un primitivo Mickey Mouse que se encuentra trabajando en un ferry y realiza sus travesuras a las espaldas del capitán que es un gato, el cual luego lo descubre y lo encierra en una habitación a pelar papas como castigo mientras un loro se ríe de su desgracia. Hay una música constante y la finalidad de los sonidos es seguir el ritmo y en algunos casos crear melodías simples con los objetos que son

golpeados por el ratón. Los efectos sonoros especiales, es decir los sonidos cuya finalidad es la de representar el ruido que se produciría al golpear cierto objeto o realizar ciertas acciones, también siguen el ritmo constantemente, claro ejemplo de esto es la escena del comienzo donde las bocinas del barco chillan con los mismos tiempos de la música o en la escena final donde Mickey la acompaña golpeando distintos objetos y torturando animales. En cuanto a la variedad de sonoridad es pobre, los mismos ruidos se repiten sucesivamente sin variación alguna, pero siempre en sincronía. No hay voces, sino ruidos guturales, esto también se debe a la ausencia de seres humanos que poseen características del habla.

4.4 Finalización de su carrera

Luego del desastre financiero que supuso ser *Peludópolis*, Quirino se dedicó de lleno a las actividades que concernían a su estudio y se alejó momentáneamente de la animación. Entre las actividades que desarrollaba en su estudio, se encargaba del revelado de material en 35mm para su correcta reparación de daños pertinentes al transporte y desgaste, el subtulado y traducción siguió siendo otra de sus fuentes de ingreso. Intentó establecer la enseñanza de las técnicas de animación con acetatos por correspondencia, pero esta empresa fracasó y tuvo que devolver el dinero a los subscriptores, algunos de los cuales apasionados por esta disciplina, fueron invitados a ver como se realizaban las películas en el estudio. Durante esta etapa solo se dedicó a la animación publicitaria, hasta el año 1938 donde luego del

encuentro con Constancio Vigil, un escritor de literatura infantil y dueño de la editorial Atlántida que se encargaba de la publicación de la revista *Billiken*, le propone la creación del cortometraje de uno de sus cuentos, *El mono relojero*. (Bendazzi, 2008). Es curioso que años más tarde Ferré publicaría en esa misma revista sus primeras historietas para iniciarse en la disciplina de la animación.

Para la disposición del nuevo proyecto Quirino tiene que aceptar trabajar bajo las órdenes de Vigil con un presupuesto de unos 15 mil pesos y con la designación de más colaboradores de lo necesario para un proyecto de una envergadura pequeña como lo fue este cortometraje. La animación no iba a ser hecha con la técnica ideada por el pionero, sino por la costosa de pintar sobre acetatos, que se describe de la siguiente manera:

Láminas de plástico transparente que contienen la figura pintada del personaje y que se colocan sobre un fondo, de modo que, fotografiadas en sucesión, ofrezcan la ilusión de movimiento. Una escena estará compuesta por cinco o seis capas de acetatos superpuestas. (del Río, 2011)

Como el autor detalló anteriormente, este cortometraje iba a estar sonorizado mediante la técnica del sonido óptico debido a que la sonorización mediante discos ya era obsoleta, esto la convierte en la primera película animada argentina con este nuevo sistema. Gracias al trabajo publicitario que desarrollaron los Estudios Cristiani en los años anteriores, se encontraban bien equipados con mucha de tecnología de última generación.

Según las fotografías tomadas en el estudio al momento de producción de *El mono relojero*, se da la impresión de que estaban

bien organizados y contaban con experiencia en este tipo de producciones, al pionero se lo puede ver rodeado de varios colaboradores mientras realizaba sus tareas de animación en espacios de trabajos bien ordenados. También se puede observar el nivel de equipamiento tecnológico, sobre todo si se tiene en cuenta en el nivel que se encontraba la cinematografía local.

Los años que pasó realizando publicidades hizo que se desechara su técnica para adaptarse a la de acetatos, pero también hay que tener en cuenta que Disney ya se encontraba reconocido mundialmente y sus tipos de animaciones eran aceptadas por el público. Esto no debe de haber sido de agrado para el pionero que era muy receloso de sus figuras recortables, pero no impidió que no desarrollara su creatividad inventiva para desarrollar la mesa de animación adaptada a este nuevo modo de producción.

En cuanto a la producción de este nuevo proyecto, hubo roces como era de esperar de parte de una personalidad tan marcada como la del pionero. Según sus palabras una de las cosas que más le molesto, fue que no pudo adaptar los dibujos creados por Ribas, dibujante famoso y muy bueno de España, ya que el diseño principal del mono no era lo suficientemente simpático para la historia. Vigil no le dejó realizar estas modificaciones, por lo que sucedió algo parecido con *El Apóstol*, pero en este caso con el final opuesto. (Bendazzi, 2008)

En cuanto al guión desarrollado por Maestre, era muy pobre en términos cinematográficos, ya partiendo de que era una adaptación no de todo el cuento de Vigil, sino de la primera parte de este, quedando la fábula sin su correspondiente final. (Bendazzi, 2008).

Pero también hay que tener en cuenta las experiencias previas de Cristiani y Constancio para constatar que no tenían puntos en común. El primero se dedicó siempre a la sátira, la ridiculización y al humor político, y ahora se encontraba trabajando en un proyecto cuyo público era el infantil, por lo cual no se debe haber sentido muy cómodo desde entrada.

Esta tendencia de dirigir el cine de animación hacia el público infantil fue impulsada principalmente por Walt Disney con sus largometrajes con personajes e historias de fácil comprensión para un niño. Se puede observar aquí que para el final de la carrera del pionero de la animación, este tipo de producciones cambiaron su audiencia. Habiendo comenzado dirigidas hacia un objetivo de público adulto con ciertos niveles de conocimientos sobre las temáticas del momento a uno que permanece ajeno a esto, supuso un cambio bastante radical para el pionero. Esto también supuso el cambio de técnica mencionado anteriormente, ya que esta nueva, además de estar asociada con las producciones exteriores, tiende a ser muy simpática y sirve para generar personajes con rasgos cómicos y deformaciones que caracterizan las personalidades de los mismos. Este tipo de rasgo queda en evidencia si se comparan los resultados de esta con la de las figuras recortables, en las cuales estos tenían más caracterizaciones humanas.

En cuanto a la película, terminó siendo más bien el fruto de un compromiso debido a los problemas que se detallaron anteriormente, por lo que Cristiani no se sintió muy orgulloso del producto final. Él creyó que se hubiese podido conseguir un resultado mejor. En cuanto a la calidad técnica en general, puede llegar a

considerarse un buen ejemplo de producción ya que contaba con muchos de los adelantos de la época. La película le valió su primer reconocimiento al pionero por parte del intendente de la ciudad de Buenos Aires. En cuanto a la fecha de estreno de este, fue el 10 de febrero de 1938. (Bendazzi, 2008).

En cuanto a las cualidades técnicas de este cortometraje, poseía movimientos fluidos y complejos que no eran posibles de realizar animando figuras recortables. Los personajes estaban bien caracterizados y algunos incluían detalles surrealistas como por ejemplo una coraza en un rinoceronte o el enterito utilizado por un elefante, detalle que añade comicidad. Con respecto al sonido, este es muy básico en efectos especiales, siendo algunas acciones resaltadas y otras quedando sin sonorizar, por ejemplo se le da importancia al ruido que se produce al caminar pero no al tic tac del reloj en ciertas situaciones cómicas. La música es constante y solo cumple la función de acompañar y rellenar los vacíos que se generan.

Un añadido de consideración son las voces a cargo de *El Zorro* o Pepe Iglesias, un reconocido imitador y actor cómico de la radio y el cine, que se encarga de agregar algunas partes de diálogos que no son comprensibles del todo y algunas palabras que sirven para indicarle al espectador que está sucediendo en la historia. Además hay sonidos guturales pertenecientes a los animales que se encuentran en escena.

En cuanto a los diferentes tamaños de planos, hay una variedad que corresponde con los avances que se dieron en esta disciplina. Estos varían desde cortos hasta largos, siendo estos últimos los

predominantes para la mayor parte de la historia. También hay movimientos de cámara sobre los fondos que habían sido pintados por el hijo de Cristiani que consistían en bosques llenos de árboles y detalles.

Luego de este cortometraje se puede dar por finalizada la carrera de Cristiani en la animación, ya que no realizaría ningún otro proyecto de importancia, salvo algunos encargos menores utilizando la técnica de los acetatos. Esta misma hizo que dejara el campo de la publicidad, dado a que la lentitud de la misma no se correspondía con los rápidos tiempos demandados y el costo de producción era muy elevado. Tal es así que vendió sus maquinarias, quedándose con el mínimo para poder seguir en la producción de subtítulos, a Dante Quintero, el cual realizaría *Upa en apuros* con estas. Como dato anecdótico se puede resaltar la visita de Walt Disney en 1941, el cual le propondría trabajo pero rechazaría desinteresadamente, recomendándole a Molina Campos, fruto de esto saldrían los largometrajes animados con gauchos. Con este hecho se puede afirmar que la carrera de Cristiani quedaría concluida, los sucesivos incendios en su estudio hicieron que se perdiera todo el material que realizó. En 1961 se retira formalmente. El dos de agosto de 1984 fallece mientras dormía en su casa ubicada en Bernal. (Bendazzi, 2008)

Capítulo 5: Formas primitivas de la animación de García Ferré

En los capítulos anteriores se investigó sobre el pionero de la animación en la Argentina mediante el análisis y la comparación con otros pioneros de Europa y Norteamérica. De este análisis se desprende que las técnicas de Cristiani eran avanzadas en sus conceptos e implementaciones, pero tienen sus raíces en otras que pueden rastrearse en Cohl y en Mc Kay. El pionero supo aprovechar los avances en cuanto a la tecnología disponible para la época y sentar bases en las futuras técnicas de animación con el sistema de dividir el cuerpo de un ser humano en partes móviles, la mesa de animación y la cámara Rostrum. Esto es el resultado del progreso científico que se generó debido a la experimentación y por las inquietudes que se generaban en Cristiani que lo llevaron a dar con estas invenciones.

En el presente capítulo se investigará sobre Ferré y se pondrá atención para comprobar si se cumple e innova en las técnicas utilizadas previamente. También se prestará atención a los tipos de historias y personajes creados por el realizador, ya que logró producir seis largometrajes animados y un número aún mayor de publicidades animadas a lo largo de su carrera.

5.1 Breve biografía

Al igual que Cristiani, Manuel García Ferré era un inmigrante europeo, pero con varias salvedades, este es español originario de Almería y vino a la Argentina a los 17 años, mientras que el primero lo hizo a los cuatro años. También la situación económica

de ambos era opuesta, el pionero vino con su familia a modo de "probar la América" como decía su madre, con un futuro trabajo asegurado para su padre y las facilidades de contar con dinero. En cambio Ferré emigró en una situación más precaria, escapando del paso de la guerra civil española y en plena dictadura franquista.

Este conflicto y la dictadura marcaron mucho a Ferré que luego utilizó estos elementos para producir la tiras animadas con sus personajes que marcaron a la generación Argentina del 70. Uno de sus personajes principales, protagonista de la tira diaria de un minuto *Las aventuras de Hijitus*, se trataba de un niño de la calle que dormía en un caño, pero este personaje, llamado Hijitus, contaba con un sombrero mágico que le otorgaba poderes al meterse adentro para luego salir transformado en Súper Hijitus. Los argumentos de estas tiras eran simples y siempre salía triunfador el protagonista que junto a sus compañeros representaban el bien. Ferré fue también influenciado por su madre que era una artista, es por medio de ella que descubre la pintura pero el desarrolla una preferencia para el dibujo, haciendo su primera exposición a los 15 años de edad. (Apólito, 2011)

Ferré cuenta en una entrevista realizada por Aizen Marina (2009) momentos de su infancia, entre ellos destaca como vivía cuando su pueblo fuera atacado por el ejército fascista. Relata que sus juguetes eran bastantes simples debido a las precarias situaciones que enfrentaban y tuvo que ingeniárselas para hacer estos con elementos de poca complejidad desperdigados por el pueblo luego de los intensos bombardeos. Al igual que Hijitus llevaba una fila de latitas de sardinas con un cordel, él arrastraba un carrito de

madera por todos lados. De haber vivido una infancia así, surge su preocupación posterior de tratar de sembrar la bondad mediante sus personajes y por la consecuencia de haber sufrido la impotencia ante los horrores de la guerra, crea de modo subconsciente un superhéroe, que el mismo afirma no haberse inspirado en la historieta estadounidense, que contaba con súper poderes para luchar contra el mal y salir siempre vencedor. Esta batalla entre el bien y el mal, donde siempre termina triunfando el primero, es el tema recurrente en la mayoría de sus trabajos.

5.2 De la historieta a las publicidades animadas

Mientras trabajaba en agencias de publicidad, logró que en 1952 en la revista *Billiken* publicaran una de sus historietas, cuyo personaje principal que daba nombre a la misma, era Pi Pio y sus aventuras transcurrían en Villa Leoncia, un lugar imaginario con referencias a su pueblo natal. De este pequeño pueblo surgen los personajes como Hijitus y Oaky, entre algunos de los que después acompañarían al primero en sus aventuras en la pantalla chica. Otra de las distinciones que merecen estos, es la utilización continua y a modo de humor, del sufijo *itus* u otros que denotan un vago origen de latín en una palabra. Esto se debe a que Ferré odiaba a esta lengua que era enseñado rigurosamente en las escuelas, lo cual le había causado como afirma tanto Aizen (2009) como en el texto de Cáceres (2004), bastantes traumas que superaba de esta forma.

En 1955, a los 24 años, Ferré comienza a trabajar en cinematográficas Lowe, la competencia de Cristiani en cuanto a la animación publicitaria, produciendo jingles, cortos y

publicidades. En cuando al sector al cual se dirigía la producción, era un público de "consumo exclusivo del mercado hogareño burgués, que poseía proyectores de 16mm." (Manrupe, 2004), por lo cual el comienzo de este le generaba cierta renta económica ideal para poder lograr su independencia. Esta le sirvió como base para luego poder hacer su propia productora, siendo esta Producciones Ferré y su inauguración en 1959, en la cual continuó produciendo animaciones para luego comenzar a expandirse, tanto hacia las revistas como hacia la creación de largometrajes.

Las publicidades realizadas por Ferré eran animadas y la calidad de estas le permitió ser reconocido con un premio Martín Fierro por mejor aviso en 1962 por una publicidad titulada *Lanas de San Andrés* como consigna la página oficial de APTRA. En esta unos gatitos jugaban con el nombre de la empresa y lo deshilaban, luego recorrían la pantalla caminando y daban vueltas las letras para descubrir el nombre de uno de los productos, todo esto acompañado de un pegadizo jingle.

En esta publicidad, hay juegos con las letras y algunas de las transiciones tienen elementos que actualmente se encuentran en técnicas como *Motion Graphics*. Teniendo en cuenta la realización artesanal de esta, representa un avance en cuanto al aspecto técnico, pero el fuerte de Ferré eran los personajes. La técnica es dejada de lado en sus siguientes producciones, de hecho, sus publicidades son recordadas mayormente por sus personajes, como por ejemplo una banda musical que acompañaba a los quesitos *Adler*, una gallina para la mayonesa *Fanacoa* y para el popular postre Mantecol había un grupo de niños. (Apólito, 2011).

Este mismo, titulado *La Pandilla Mantecol* y estrenado en 1964 los infantes van corriendo mientras mueven unas maderas a sus costados a modo de imitar el movimiento de un ferrocarril, al mismo tiempo acompañan al coro del jingle que consistía en emitir el sonido onomatopéyico de un tren. En cuanto a la animación para este comercial menor de 20 segundos, es bastante rudimentaria. Los personajes solo caminan ligero y hay acercamientos a sus caras para evitar dibujar los movimientos bruscos cuando saltan para caer sobre las maderas en movimiento se suma un niño y una niña. Pero esto no evita que se note la impronta de Ferré en el trazo de los dibujos. Estos tienen la característica de ser simples y se pueden notar las formas básicas que utiliza para construirlos, además tienen una estética muy marcada de las historietas de él.

5.3 La forma discursiva propia de la animación

El gran cambio se produjo en 1967 y hasta 1974 cuando los personajes de Ferré pasaron a formar parte de una tira diaria llamada *Las Aventuras de Hijitus* que como explica Cáceres (2004, p. 81): "todos los días se emitía un episodio de un minuto de duración como parte de un capítulo que culminaba a fin de mes, y cuyo total llegó a cincuenta". También en los fines de semana se transmitían estos cinco capítulos en un bloque que duraba cinco minutos. Estos horarios de transmisión se ajustaban a la técnica de animación utilizada por Ferré, la cual era pintar sobre acetatos.

Aizen (2009) da cuenta de esta técnica explicando que además de ser muy artesanal, demandaba unos 60 dibujantes en constante

trabajo para mantener el ritmo de un minuto diario en televisión. En un comienzo los dibujos fueron en blanco y negro, pero más tarde por una recomendación de Goar Mestre, directivo de canal 13, se comenzaron a pintar los dibujos con colores (Apólito, 2011). Si a esto sumamos el costoso valor de estas placas y su inutilización luego del uso, llevaría inevitablemente esta empresa a un balance negativo, pero los personajes de Ferré, mediante su carisma supieron conquistar el corazón de los niños. (Aizen, 2009).

Como forma de financiamiento para mantener este nuevo proyecto, se recurrió a aprovechar el *merchandising* de las tiras, con los personajes de Las aventuras de Hijitus en el famoso chocolatín Jack, el cual traía un muñequito de uno de cada uno de los integrantes de la serie. También existía un cacao denominado *Nutri, Super Hijitus* en clara referencia a los súper poderes del mismo, en cuanto a los productos no comestibles, existía un disco doble, remeras, figuritas y colonias entre otros. (Cáceres, 2004). Además de los mencionados anteriormente, también se comercializaban las historietas y las revistas *Billiken* y *Anteoquito*, todos estos eran "ingresos seguros para su productora" (Manrupe, 2004, p. 67), sin los cuales no hubiera podido mantener el esquema de producción necesario para la tira diaria.

Este panorama da cuenta de lo costoso que era mantener esta técnica en comparación a la ideada por Cristiani, que con solo una persona alcanzaba para realizar secuencias largas de animación, pero uno de los problemas era la falta de colores y la dificultad de lograr ciertas poses más pertinentes a la caricatura. En comparación con el dibujo sobre acetatos utilizado por Ferré, en

este no era ningún impedimento, ya que se dibujaba cuadro a cuadro, lo que permitía la realización de cualquier acción del personaje. Pero una de las limitaciones que poseía era el corto tiempo de producción para la realización, por lo cual se tenía que recurrir a ciertos artilugios para poder cumplir con estos.

Manrupe (2004) da cuenta de esto haciendo una comparación entre las técnicas utilizadas para la animación publicitaria y la cinematográfica:

Si un corto animado de cine tenía una elaboración especial y una calidad determinada, trabajar para la TV suponía tener dibujos listos para soportar una frecuencia semanal de proyección. Así fueron naciendo una centena de productos creados específicamente para la pantalla chica y que se basaron en una animación limitada y económica en movimientos. Si el personaje tenía que hablar, lo único que se movía era la boca; si corría, un círculo con pretensiones de rueda a la altura de los pies bastaba para dar el efecto. (...) La publicidad tomó esa manera accesible de hacer dibujos animados, algo que ya no era un complicado y costoso proceso artesanal, sino un procedimiento rápido y efectivo para llegar a la gente con una pieza simpática e impactante. (Manrupe, 2004, p. 64 - 65)

La comparación de Manrupe sobre economizar en la animación en cuanto al movimiento se extiende también a los dibujos animados exteriores de productoras de mayor tamaño como por ejemplo *Los Picapiedras* de *Hanna-Barbera Productions*. Estos son famosos por mezclar elementos de la modernidad con una sociedad de hombres de las cavernas, como por ejemplo, se añaden automóviles de piedra que eran movidos por los propios conductores con sus piernas.

Sin intención alguna de lograr este fin, los animadores estaban creando una forma discursiva propia de la técnica animada al tener

que realizar en períodos cortos de tiempo lo que en el cine requeriría uno mayor. De esta forma se plantea al espectador que ciertos tipos de movimientos no eran necesarios demostrarlos como realmente sucederían, como por ejemplo el desplazamiento de las piernas de un personaje cuando corre, sino que sería reemplazado con el dibujo de líneas u métodos similares.

Este tipo de planteo es interesante ya que prueba de cierta forma los fenómenos beta y phi que se explicaron de forma detallada al comienzo de este trabajo. Lo que el autor quiere resaltar, es que es el espectador de forma activa interpreta lo que sus ojos le permiten ver en una pantalla y le confiere un sentido a los simbolismos. Es así que cuando Ferré quiere dibujar una pelea no recurre a los detalles de los puños golpeando, sino a dibujar líneas de movimiento y polvo entre los personajes. Ya no es necesario mostrar en detalle todas las acciones de estos sino las posiciones de máxima representación. Esto remite, como el autor investigó en el capítulo uno, a las pinturas del paleolítico y egipcias, que se basaban en la captura de un único momento debido a su incapacidad de la representación total del mismo.

Entonces, la animación a diferencia del cine real, puede librarse de la representación total de los movimientos de los personajes. Esto supone un beneficio a nivel de producción y narrativo, ya que el tiempo en realizar ciertas secuencias se ve disminuido al recurrir a estos artilugios y con él uso de simples líneas de movimiento se sustituyen elementos que no perjudican la comprensión de una secuencia. Esto fue utilizado por Ferré que su

énfasis se centraba en contar una historia dirigida hacia un público infantil.

Capítulo 6: Producciones García Ferré

García Ferré al igual que Cristiani comienza desde un medio gráfico y luego accede a uno animado. La diferencia entre estos está principalmente al público al que están dirigidos, siendo el primero hacia uno infantil, al cual aborda desde varios personajes pertenecientes a un mundo imaginario. Esta cualidad hace que el realizador además de su tarea en una editorial, se encargue de producir una tira animada, y una serie de largometrajes dirigidos al sector infantil.

Anteriormente se hablo sobre la técnica y estilo de Ferré, en este capítulo se detallará como esta progresa a medida de sus nuevas producciones y se lo comparará con Cristiani. Este último no siguió el mismo modelo económico que el realizador, por lo que los resultados son diferentes.

6.1 El desembarco en la televisión

Retornando al lanzamiento de la serie televisiva por parte de Ferré, el personaje principal Hijitus era un superhéroe de estética similar a la de *Anteojito*, este era un niño de la calle que su vivienda consistía de un caño, el cual tenía acondicionado a su manera, la definición que mejor le cabe para definirle es la de un linyera. Manrupe (2004) hace un rápido análisis al comparar el origen de este con los personajes de *Marvel* como *Superman*, *Spiderman* y *Batman*. Los primeros dos, eran personas tímidas que contaban con súper poderes y luego debido a ciertas circunstancias se vuelven valientes, el último es un multimillonario filantrópico

que se dedica a combatir el crimen de una ciudad ficticia llamada Gótica con la utilización de armas. Las diferencias entre estos son notables, sobre todo si se analiza la violencia contenida en estos, siendo los personajes de Ferré los más inofensivos y tratando temáticas más humanas.

El show de *Las Aventuras de Hijitus* comienza a ser aceptado por el público y a ganar popularidad. Se estrena *El Club de Hijitus*, que era un programa televisivo transmitido los domingos a la mañana, donde además de pasar todos los capítulos emitidos en la semana, también había actores que se disfrazaban de los personajes más célebres de Ferré. (Cáceres, 2004).

La interacción entre personajes reales y de ficción se realizaría en otras ocasiones, según las palabras de Ferré en una entrevista realizada en la revista *Comiqueando*. En esta detalla que fue por un pedido del mismo Canal 13, la aparición de Pipo Mancera, conductor del conocido *Sábados Circulares*, además de este, tomaron el protagonismo en la serie el cantante Donald entre otros. El realizador no se encontraba de acuerdo con estas apariciones, ya que le quitaban vigencia a los dibujos. El interés también se encontraba por cumplir con la parte comercial de vender la serie al exterior, que como Ferré relata en la entrevista realizada por Accorsi Andrés y Federico Gatti (1998, p. 49), "se vendió a todos los países árabes, en los países de la Cortina de hierro, cuando todavía existía el Muro de Berlín, se vendió en Alemania, Israel, Bélgica, España, Portugal y toda América Latina".

Profundizando este aspecto de la temática de las historias, en esta misma entrevista Ferré relata que así como no había muertes

que causaran la tristeza, lo que si había era una "pérdida de la ilusión y luego una recuperación de la ilusión en la vida". (Accorsi, 1998, p. 49) A su vez resalta la falta de violencia y sangre en comparación con dibujos del exterior. Lo que trataba de plasmar en su obra era la ternura y humanidad a través de la emoción y los sentimientos. (Accorsi, 1998).

Si bien las historias narradas en la obra de Ferré son de temáticas universales, el autor cree mediante el análisis de estas afirmaciones, que las mismas se deben también a la comercialización de *Las Aventuras de Higitus*, ya que como se mencionó anteriormente la cantidad de países donde había sido distribuida era bastante amplia. El realizador admite que la idea de incluir personajes relacionados con eventos temporáneos le era ajena, los niños de la actualidad carecen de los conocimientos necesarios sobre Pipo Mancera o el cantante Donald. Esta elección le permitiría a la serie poder conseguir nuevos públicos infantiles en el futuro, los cuales le reportarían nuevos ingresos a Producciones Ferré y la continuidad de los personajes en el tiempo. Ya en 1995, lejos del furor que había causado en la década del 70, se vuelven a producir nuevos capítulos, lo cual avala lo expuesto por el autor.

A su vez este presenta una contraposición con Cristiani, el cual basó mayormente su producción en eventos de la actualidad. De hecho sufrió las consecuencias en *Peludópolis* que debió desechar gran parte de la película a mitad de producción debido a nuevos cambios en la política argentina, sobre la cual se basaba el guión.

Cristiani contaba con algunos ingresos de su laboratorio y realizaba trabajos para la Metro Goldwin Mayer, pero no poseía ningún personaje que enamorara al público, sino todo lo contrario, estos generaban lo opuesto en personas con afinidades políticas distintas. En contraste con Ferré, este último contaba con una maquinaria destinada para la comercialización de sus distintos productos que le proporcionaban un soporte financiero. En cuanto a los métodos de publicidad y los medios masivos de 1930 eran mucho más limitados, siendo la radio y el formato impreso la única forma de llegar al público. Este efecto fue menguado un poco debido a que las obras del pionero eran novedosas y atraían a todo tipo de público, interesado tanto en las nuevas tecnologías como en el llamativo humor satírico político.

Un beneficio con cual el que no contaba Cristiani, era la televisión, de no ser así el hubiese no solo ampliado su producción, sino también hubiera tenido la oportunidad de realizar nuevos largometrajes animados. Finalmente, el pionero fracasó comercialmente y obtuvo grandes pérdidas que lo impulsaran a abandonar nuevos proyectos.

6.2 El primer largometraje animado

Producir una serie animada para televisión es impulsora en la realización de nuevas obras y en la especialización por parte de los realizadores. Esto genera experiencia en los equipos de producción que luego pueden desempeñarse en proyectos que requieran un arduo trabajo. Esto se ve en Ferré, el cual comienza de a poco en la pantalla chica a través de un capítulo de un

minuto por día y luego cuando logra construir su maquinaria financiera, decide crear su primer largometraje. Esta exigencia de producción diaria durante unos siete años lo obligó a mejorar su forma de realización para lograr cumplir con estos cortos plazos. (Accorsi, 1998).

Este tipo de producción hizo que parte su equipo se empezara a especializar, lo cual le permitió el emprendimiento de otras propuestas de forma paralela:

Algunos muchachos que entraban a entintar o a colorear se terminaran convirtiendo en grandes animadores. Y de los mejores fui eligiendo y formando un equipo paralelo para realizar un largometraje. Por suerte había dibujantes para formar dos equipos. Con uno seguíamos con la serie de TV de Hijitus y con el otro, ya con una calidad de animación más cuidada, más exigente, hicimos el primer largometraje (...). (Accorsi, 1998, p. 49)

Analizando lo expuesto por el realizador, él comenzó a crear una maquinaria con la cual podía cumplir los tiempos de entrega para la serie de Hijitus y comenzar con la realización de un nuevo largometraje de forma paralela. La influencia de condiciones poco favorables lo benefició en el sentido de que pudo entrenar un conjunto de personas, las cuales comenzaron a trabajar con escasa experiencia en su productora, para realizar proyectos desafiantes. Esta diferencia se nota con Cristiani, el cual para su técnica prefirió el trabajo solitario con ayuda de pocos colaboradores y si los había eran ocasionales, pero cuando se modernizó al uso de la pintura sobre acetatos esto cambió para formar parte de un equipo de trabajo bajo su dirección.

El resultado de luego de casi tres años de trabajo en forma artesanal es *Mil Intentos y un Invento* siendo este uno de los primeros largometrajes a color íntegramente realizados en la Argentina. (Apólito, 2011). Este se basaba en una historia que tenía como protagonistas a Antejito y Antifaz, los cuales habían empezado a ser opacados por la figura de Higitus, el cual un año más tarde tendría su propia película. En cuanto al argumento de este filme, "Antejito quiere lograr fama y dinero como cantante de música popular para ayudar a su tío Antifaz a concretar la fórmula de invisibilidad". (Cáceres, 2004, p. 82).

Esto responde al pensamiento expuesto anteriormente de Ferré que buscaba tramas que entretuvieran y sean optimistas, las cuales podrían ayudar a identificarse tanto a los niños de la época en la cual fue estrenada como a un público actual. De esta forma consigue asegurarse que le reportaría ganancias tanto en la fecha de estreno, como en las sucesivas retransmisiones por la televisión, únicos medios con las capacidades técnicas para la retransmisión. Es esta multiplicidad de canales de transmisión son las que permiten que obtenga un rédito económico para poder asegurarse la inversión hecha en la realización y también en la difusión de su obra.

En cuanto al largometraje, este tomó entre unos tres y cuatro años de producción, el resultado de todo este largo proceso, fueron más dos horas material fílmico, los cuales se debieron reducir a unos 80 minutos más pertinentes a una realización de estas características. En cuanto al análisis del argumento, Manrupe (2004) da cuenta de que el público no era el mismo de cuando

seguía a este personaje a través de las historietas, sino que se encontraban ya en una etapa de adolescencia. Los niños estaban más interesados en otra de las creaciones del realizador, Higitus y sus aventuras, que les resultaban mucho más atractivas. De hecho, la maduración de este público que tendría familia e hijos, fue uno de las especulaciones para el reestreno de este film en el 2001 por el cual asistirían a las salas.

Extendiendo la línea de este análisis sobre la maduración del público, Manrupe (2004) también observa que Ferré se hubiese puesto un poco serio, al tener en cuenta que Antejito y Antifaz parecieron haber crecido, no solo de forma física, sino también en su forma de ser. En cuanto a su aspecto, en el niño sus seis pelos característicos son tapados por una gorra o sombrero que no desaparecería hasta los últimos años en que deja de ser publicada la revista Billiken.

Manrupe (2004) también hace un análisis en cuanto a situaciones que se suceden en este film que son elementos característicos de producciones del estilo de Disney, pero sin perder así la seriedad y la moraleja para el público. Por ejemplo, se puede observar lo siguiente:

Como muchas óperas primas también pecó de estar sobrecargada de elementos. La historia similar a la de Pinocho, los números musicales según el patrón Disney y dominante hasta fines de los años cincuenta, la fabula del pararrayos insertada, la nieve, los chicos huérfanos, todo hace a un cuento sentimental, hoy añejo. (Manrupe, 2004, p. 71).

La película logró cosechar un primer premio que recibió en su país natal, siendo este un Pelayo de Oro en el Festival Internacional de Cine para Niños de Gijón. (Cáceres, 2004).

Las comparaciones con Disney son inevitables ya que ambos poseían sus maquinarias que les proporcionaban ingresos en base a los personajes que creaban, por lo cual estos eran personas similares en sus oficios. Alejandro González (2011) destaca de esta film la realización técnica, la cual le resulta "impecable, y una animación de primer nivel". También resalta que en cuanto al estilo, "recuerda mucho a Disney de las primeras épocas."

La fórmula utilizada por Disney para la creación de sus historias es convencional y repetitiva, llena de elementos bastante característicos si se toma una posición estricta en el análisis de estos. El mensaje típico de este era el triunfo del bien sobre el mal y donde los buenos y los malos estaban bien diferenciados, sin dejar ningún lugar a dudas sobre las posiciones ideológicas de los personajes (Bongiovanni Eva, 2011). Ferré tomó alguno de estos elementos, para insertarlos a su manera en su largometraje. Pero esto se debe a un estilo que se estaba imponiendo y que resultaba atractivo y de fácil comprensión para el público.

Anteriormente se hizo hincapié en que la animación estaba creando su propia forma discursiva al empezar a sintetizar los movimientos mediante líneas que le correspondían y esto no dificultaba la comprensión por parte del espectador. Walt Disney fue una persona que contribuyó mucho a que ciertos elementos mediante su repetición a lo largo de su obra, se volvieran característicos no

solo como referencia hacia él, sino al punto tal que se empezó a relacionar al cine animado con estos y no al revés.

Interrogado sobre esta comparación y si de haber trabajado en un país con más posibilidades su obra tendría un mayor éxito, el realizador responde lo siguiente:

Yo siempre me he defendido con un mercado limitado como el que tenemos, de 34 o 35 millones de habitantes, y tratando de vender el material al exterior. Y sí, de haber trabajado en un país de 200 y pico de millones de habitantes, como EEUU, habría tenido una repercusión mayor. Pero no me puedo quejar, porque a mí en Argentina me ha ido muy bien. Este es el país que quiero, el idioma que conozco, así que aquí estoy. (Accorsi, 2008, p. 49)

Para Ferré pareciera que el éxito de su obra solo podría haber sido mejorado por una cuestión de números que definen el parámetro económico y no a mejorar otros aspectos técnicos de sus creaciones. Indudablemente el posee una mirada distanciada de la que poseía Cristiani sobre su obra, por la cual estaba dispuesto a irse a la quiebra con tal de finalizarlas y mantenerlas en las carteleras de las salas de cine. Pero este tipo de actitud del realizador, es bastante coherente, las situaciones económicas cambiaron bastante desde principios de siglo hacia la década del 70. Ya no posee un estatus de pionero en el ámbito del cine animado, por lo que cualquier tipo de error le costaría una gran pérdida a Producciones Ferré.

Esta salvedad era lo que muchas veces atrajo al público hacia visualizar las obras del pionero, aunque estas últimas tuvieran una historia atractiva e interesante. Si se volvieran a reestrenar los largometrajes de Cristiani, algo improbable debido a que se perdieron por culpa de los numerosos incendios, estas serían

consideradas como la alternativa, ya que el cine animado había sido tomado por asalto por historias dirigidas hacia un público infantil, debido a realizadores como Disney.

Esto no significa que no hubiese producciones que apostaran hacia distintos públicos, pero estas poseían una menor difusión o un mercado inferior. Además, el estadounidense contaba con una maquinaria financiera que no solo producía el contenido, sino que a la vez generaba la demanda por parte del público de distintos productos y/o personajes.

Esta impronta de realizar productos comerciales es la que se mantendrá durante casi toda la obra de Ferré. Sus largometrajes estaban pensados desde el momento de la idea para ser comercializados al exterior al ser finalizados. Este tipo de acciones es lo que hace que se compare tanto al realizador con Disney y su maquinaria económica, de hecho su siguiente proyecto no es ni más ni menos que la satisfacción de una nueva demanda por parte de los niños que seguían a Hijitus a través de su serie animada.

El estreno de *Mil Intentos y un Invento* llegó tarde para el público al que estaba dirigida, los niños que seguían a Anteojoito ya eran adolescentes. Las nuevas generaciones se encontraban capturadas por *Las Aventuras de Hijitus* y sus personajes del mundo imaginario de Trulalá, los cuales poseían aventuras aún más interesantes. El realizador notó esto y su respuesta a esta nueva demanda fue un nuevo largometraje que se estrenó en el año 1973 y se llamaba igual que la serie que lo originaba, *Las Aventuras de Hijitus*. Pero este no poseía nada de nuevo y se puede decir que

más bien era "un armado de tres de las sagas semanales de Hijitus". (Manrupe, 2004, p. 71).

6.3 Petete y Trapito

Con la llegada del ratoncito italiano *Topo Gigio* de María Perego a la pantalla chica, se empezó a imponer una moda de un nuevo estilo de animación que consistía en utilizar muñecos de esponja ubicados en una cámara oscura. Estos interactuaban con personas de carne y hueso, las cuales les hacían preguntas que daban pie para los diálogos. En un acto de imitación Producciones Ferré crea un pingüinito, que anteriormente tuvo un ancestro llamado Malvino, el cual "presentaba con su voz añorada a una *partenaire* femenina los cortos didácticos, dibujados por Csecs de su Libro Gordo". (Manrupe, 2004, p. 71).

Este libro era *El libro gordo de Petete*, el cual poseía un formato de enciclopedia y era editado por la misma empresa del realizador. Este tenía el fin de enseñar mientras a la vez también se buscaba divertir a los niños, es el fruto de una experiencia del realizador cuando se encontraba en la escuela. El mismo relata de la siguiente forma en una entrevista realizada por Luis Aubele para el diario La Nación:

Tenía un profesor de matemática que siempre hacía chistes mientras enseñaba; (...). Como hacía chistes, por más árida que fuera la lección, le prestábamos atención y entonces aprendíamos. Cuando no entendíamos, don Francisco tenía la suficiente paciencia como para volver a explicar, y, como nos resultaba simpático, no le poníamos resistencia y nuevamente aprendíamos. (Aubele Luis, 2010)

Ferré en ese momento se encontraba en la producción de un nuevo largometraje sobre un personaje llamado *Trapito*, el cual tenía una triste historia con un gorrión sobre por qué él no podía vivir de verdad. Como el éxito de *Petete* ya era asegurado en la televisión, decide insertarlo en este nuevo proyecto, pero solo aparecía al comienzo del mismo a modo de relator, sin tener ninguna importancia con la historia principal que le era ajena. Aprovechando el gusto del público por el pingüinito, decide cambiar el nombre de este largometraje a *Petete y Trapito*. (Manrupe, 2004).

En este nuevo proyecto el realizador utiliza el encanto de *Petete* para atraer gente a las salas de cine, teniendo este un insignificante papel de relator como el que poseía en su serie. En cuanto al proyecto terminado, este fue "un filme que gusto mucho a los chicos y obtuvo el primer premio al mejor dibujo animado infantil en el festival de Moscú". (Cáceres, 2004, p. 82). En cuanto al personaje de *Trapito*, probó ser llamativo luego del largometraje, por lo cual este fue reciclado en una revista destinada para un público aún más infantil. (González, 2011). La maquinaria de Ferré crecía constantemente y a un buen ritmo con los nuevos ingresos de estos nuevos productos.

En cuanto a la historia de *Petete y Trapito*, Manrupe (2004) hace un extenso análisis, donde compara varios puntos del argumento con otras historias tanto de Disney como de otros autores. Por ejemplo, la historia de *Pinocho*, para él pareciera estar presente por el hecho de que se trata de un ser inanimado de madera, queriendo tener una vida propia. Pero las críticas de este autor

no se quedan ahí, sino que apunta a que la historia era muy triste y era todo un desafío no salir de la sala sin llorar, esto fue al punto tal que se tuvo que agregar un epílogo más alentador para el espantapájaros. Repitiendo la fórmula de la lucha del bien y el mal, este último está representado por un pulpo, el cual es enfrentado por Trapito en el final cuando debe reafirmar su identidad. Para ayuda de este, entra en escena Larguirucho como estrella invitada. (Manrupe, 2004). La aparición de este peculiar personaje no sería la última en los productos de Ferré, más adelante se presentaría para agregar el toque humorístico mediante su torpeza en una historia cargada de dramatismo.

En el aspecto técnico, se nota una producción mucho más eficiente sobre la técnica de acetatos, siendo los dibujos más limpios en cuanto a la cantidad de líneas utilizadas para cada personaje, es decir, no tiene el estilo que poseía Higitus donde estas no demarcan por completo los colores. En cuanto a la estética es muy similar a la de Disney, tomando como referencia a *Blancanieves y los siete enanitos* de 1938, con la diferencia que los personajes de Ferré no cuentan casi con sombras propias. Hay sí, un coloreado distinto en la zona donde la luz no alcanza a iluminar, lo mismo sucede con las sombras en escenas donde la fuente de iluminación no está bien delimitada. Lo expresado se puede observar en el personaje de Trapito, el cual está conformado enteramente por colores que rellenan los espacios delimitados por los bordes del dibujo.

En cuanto a los fondos poseen suficiente detalle en comparación con las figuras animadas, por eso se produce un buen contraste

entre estos. A diferencia de estos últimos, los primeros si poseen sombras de las fuentes de luz correspondientes. Esta diferencia radica principalmente en que tanto los procesos de dibujo como los tiempos requeridos son distintos.

Estos poseen animación en conjunto con los personajes, pero no tienen una propia de los elementos que la conforman, esto se debe a que sirven para generar la sensación de movimiento de cámara. Esta es visible principalmente por el movimiento a través de distintas capas captadas con la cámara Rostrum durante el rodaje. Profundizando este aspecto, Taylor (2000) describe apropiadamente esta técnica de la siguiente manera:

Una nueva ilustración que proporcione profundidad puede crearse utilizando una organización de plano múltiple en la rostrum. Esta ilusión se ve reforzada aquí porque algunos de los planos están necesariamente fuera de foco, mientras que con todos los dibujos en el mismo plano existe un único plano focal. (Taylor, 2000, p. 50)

Este avance en la animación de los fondos es notable, sobre todo si se compara con Cristiani que durante su obra este era mínimo, pero no solo en su trabajo sino que en el de otros pioneros también se observaba la casi ausencia de este. Con la experimentación y el desarrollo de la animación utilizando la cámara Rostrum, se llegó a desarrollar este nuevo método de animación por capas, donde no solo los personajes se encuentran separados en estas según la cantidad de animación que haya en cada una, sino que también los fondos, los cuales producen distintos de movimientos, emulando los del cine real. Este pequeño acercamiento es relativo, ya que el cine animado posee muchas más limitaciones

en cuanto a paneo, por lo que estos son escasos, quedando los fondos estáticos en su mayor medida.

También existe una diferencia en la coloración entre estos y los personajes. Los primeros son realizados mayormente con acuarelas, siendo estos lápices o pinceles dependiendo del artista y el acabado a querer conseguir. En cuanto a los detalles, estos están sujetos al planteo estético que quiere otorgarse a la animación, generalmente se trabaja bajo un concepto que fue establecido en el inicio de la producción. Entre estos podemos encontrar la definición del empleo de texturas o sombreados, así como también si se emplearan símbolos abstractos y se dejará muy simplificado para que el espectador tenga un margen de imaginación. Estos últimos se empezaron a utilizar aproximadamente en las décadas del 50 y del 60. (Taylor, 2000). En cuanto al estilo utilizado por Ferré, el optó por usar fondos con ciertos grados de complejidad y abandonando el uso de figuras abstractas para sus largometrajes. Este contrasta en comparación con los utilizados para *Hijitus*, los cuales poseen algunas formas abstractas y no cuentan con el mismo nivel de detalle

6.4 Ico, el caballito valiente, Manuelita y Pantriste

El siguiente largometraje de Producciones Ferré, que le tomaría unos cinco años en completar para luego encontrarse con una desafortunada sorpresa a la hora de estrenarlo, es *Ico, el*

caballito valiente. Pero antes de este realizó una mascota para el Mundial de Argentina de 1978, *Gauchito*, el cual como su nombre lo indica era un Gaucho, personaje representativo de las pampas Argentinas. (Manrupe, 2004).

Este sobresale de las creaciones del realizador ya que es el primer personaje que crea basándose en elementos de la realidad que rompe con el concepto de universalidad que pretendía. A su vez *Gauchito* participaba en una serie de cortometrajes donde aconsejaba al público como comportarse en el evento mundial. En cuanto a su siguiente proyecto, tomaría base en lo que estaba ocurriendo en el país por parte de la dictadura. Esta es una obra de la cual se puede hacer un paralelismo interesante que a su vez escapa de los relatos dirigidos al público infantil del realizador.

La realización de *Ico, el caballito valiente* finalizó en 1983, la cual demandó entre dos y tres años, siendo la duración alrededor una hora y 18 minutos, un tiempo estándar para las producciones de Ferré. Todo estaba listo para su estreno, pero la dictadura lo prohibió debido a que contenía música del compositor griego Mikis Theodorakis, famoso por *Zorba el griego*. Este militaba de forma activa en la política contra los gobiernos dictatoriales. (Manrupe, 2004).

Aunque la causa formal de la censura fue esa, el contenido de este film no debe de haber sido de agrado para las autoridades empeñadas en ocultar la desaparición de las personas contrarias al régimen. Si bien no está mostrado explícitamente se puede trazar

un paralelismo entre esto y la historia de Ico, que más adelante se desarrollará más extensivamente.

El estreno de Ico se realizó una vez establecida la democracia en la Argentina, siendo en el año 1987 cuando llega a las salas de cine, más precisamente el 9 de julio (IMDB, 2011), día en que se celebra la Independencia en este país.

Su estreno fue resistido por parte de las distribuidoras ya que se trataba de un personaje nuevo, el cual a diferencia de los anteriores no poseía ninguna tira diaria tanto gráfica como televisiva. Pero el guión escrito por Inés Geldstein y la relativa belleza de este largometraje terminaron por convencer para lograr el estreno. (Apólito, 2011). Según Ferré en una entrevista con el diario La Nación realizada por Lorena García (1999a), esta logró el record de las vacaciones de invierno con hizo 1.280.000 en 52 salas. Se debe tener en cuenta que los largometrajes animados escaseaban, por lo tanto la concentración de público sería mayor en comparación con los otros estrenos y era el momento propicio en que los chicos tienen el receso invernal

El film logró en el festival de Moscú de 1987 el premio a la mejor película de animación. (Cáceres, 2004), en cuanto a la historia de Ico, Manrupe (2004) la define de la siguiente manera:

Ico refería al cuento del caballito plebeyo que lo que más ansía es entrar a prestar servicio en el palacio del rey. Y que cuando lo consigue, se da cuenta de que todo lo que reluce en el poder es bien diferente, ocioso, corrupto y sin vida. (Manrupe, 2004, p. 73).

Si bien esta historia en un principio parecería uno de los relatos clásicos de Ferré donde se aplica cierto concepto de universalidad

para su posterior comercialización en el exterior, se puede trazar un paralelismo entre esta y lo que estaba sucediendo en la Argentina. Para comenzar, la madre de Ico llevaba un pañuelo en la cabeza y se la ve buscando a su potrillo en las praderas sin descanso mientras este quería hacer su ingreso al castillo para ser caballo del rey.

La similitud entre esta y los pañuelos utilizados por las Madres de Plaza de Mayo es inevitable, ambas buscan a sus hijos, y estas últimas realizan una caminata alrededor de la plaza de la cual adquieren el nombre. En cambio la primera corre por la pradera hasta que logra encontrar a su cría. Otra de las similitudes físicas es el bigote del Duque Negro, el malo de la película, los cuales son muy similares a los del dictador Jorge Rafael Videla.

Siguiendo las comparaciones, una de las más evidentes es el hecho de que a medianoche suena una tenebrosa campana que genera el pánico de todos los animales tanto de la pradera como así los de las caballerizas. Esta campana simboliza el toque de queda impuesto por la junta militar, pero no solamente pasa lo anterior descrito, sino que cada vez que son escuchadas desaparece un caballo del castillo. Ante este aberrante hecho, Ico increpa a Larguirucho y al caballo más viejo e insta a los demás a ir en busca del desaparecido, pero estos ofrecen excusas a cambio de la ayuda y le aconsejan que lo mejor es ignorar y olvidar. Esto sucedía con los diarios de la época los cuales no podían publicar las noticias que perjudicaran al regimiento a riesgo de ser censurados por la causa de generar pánico en la población entre otras.

Cuando Larguirucho denuncia esto ante el rey, el cual era manipulado por el Duque Negro, este ultimo lo culpa debido a que no pudo cumplir su trabajo y lo acusa de robo. Sin poder defenderse y mientras alegaba su inocencia es arrastrado a la fuerza por los guardias que lo encierran en un calabozo, bajo pena de muerte. Mientras se encuentra impedido de su libertad, este se lamenta de haber abierto la boca y con la cama empieza a tocar un tango, en el cual recomienda quedarse callado, o las consecuencias no serían nada gratas.

En cuanto al apartado técnico, Manrupe (2004) da su visto bueno al definirla alejada del estilo gráfico de los sesenta, pero siendo este una superación técnica mejorando los trabajos anteriores. En esta se perfecciona el *multiplano*, y también se mejoran las anécdotas haciéndolas más sutiles y saliendo del estilo de Disney. En cuanto al multiplano en las primeras producciones era un elemento que escaseaba, siendo este muy simple con dos o tres capas como máximo.

Ahora se la da un buen uso como por ejemplo en las escenas del bosque donde este posee una gran profundidad al haber tanto árboles y elementos que se alejan como que se acercan al espectador. En cuanto a las sombras propias siguen siendo el faltante que marca el estilo de Ferré, pero si están en los fondos y en situaciones donde la fuente de luz es visible y/o obvia para el espectador.

En cuanto a la animación, esta es muy prolija y como en los anteriores largometrajes de Producciones Ferré, se evita el uso de líneas de movimiento ya que se cuenta con mayores recursos

económicos. Esta tiene más detalles y más acción que los films anteriores, habiendo mucho movimiento por parte de los personajes.

Otro detalle es la inclusión de la violencia por primera vez, si bien esta no es explícita hay bastantes connotaciones como por ejemplo cuando se muestra el mapa del castillo y se pinta con un rojo sangre el territorio a conquistar, que no suele ser usual en el realizador. A esto se suma el agregado de las luchas entre los soldados enemigos donde no hay sangre demarrada, pero si se muestran los desolados campos de batallas con construcciones destruidas y para sorpresa del espectador, la inclusión de cadáveres. Estos están disimulados como si estuvieran durmiendo y no presentan la falta de ninguno de sus miembros, algo esperable si las armas son de filo.

Por los detalles mencionados anteriormente se puede considerar a *Ico, el caballito valiente* como una de las creaciones más originales para Producciones Ferré, donde apostaron a una historia más madura de lo que acostumbraban. Si bien hay algunas pequeñas escenas musicales, estas no son como las anteriores que eran muy similares a las de Disney, sino que son más sutiles. Uno de los cambios es el cambio de guionista, siendo él en un principio. Para esto decide tomar a su esposa, Inés Geldstein, la cual había redactado el libro de *Ico*.

Luego de este largometraje, el realizador se dedica a su producción editorial y a disfrutar del tiempo libre con su familia. En Diciembre de 1994, con una situación financiera más beneficiosa, decide volver a las tiras diarias de *Hijitus* por canal 13. El éxito es tal que logra posicionarse primero en el

rating del mediodía. Para estas nuevas emisiones se realizan nuevos capítulos con historias más adaptadas a la época. (Apólito, 2011).

La universalidad buscada por Ferré se vio perjudicada por el paso del tiempo y del nacimiento de nuevas técnicas digitales, debido a esto la nueva serie cuenta con una calidad superior a su predecesora. Ahora se incluyen más detalles en los trazos de los personajes y en la coloración de los mismos, los movimientos que realizan son más complejos en comparación con su antecesor y se recurre menos a las líneas de acción. Si bien hay un cambio estético, este sigue el mismo planteo que el de la serie de la década de los 70.

El próximo largometraje de Ferré surgió luego de que Producciones Ferré se asociara con Telefé para dar lugar a *García Ferré Entertainment*, con la premisa de realizar un largometraje por año que se cumpliría pero con resultados poco interesantes en cuanto al aspecto tecnológico. Esta unión daría origen a *Manuelita*, estrenada el 8 de julio de 1999, aprovechando una vez más el receso invernal como con *Ico, el caballito valiente*. (Manrupe, 2004).

Este nuevo largometraje está basado en el personaje homónimo de la popular canción infantil de María Elena Walsh. Cáceres (2004) sintetiza la historia de la siguiente manera: "la tortuga *Manuelita*, nacida en Pehuajó (...), debido a un inesperado accidente vuela en un globo aerostático hasta que desembarca en París y triunfa como modelo, finalmente regresa a su ciudad natal y se casa." (Cáceres, 2004, p. 82). Si bien esta historia no pertenece

al mundo de Ferré, se incluye a Larguirucho a pedido de la autora de la canción. En cuanto al guión fue escrito en conjunto por el realizador y la compositora.

Este es el primer largometraje de Ferré dedicado al público infantil de entre los cuatro y cinco años de edad, probablemente debido a que el realizador ya es abuelo. En cuanto a la técnica, según Manrupe (2004) es poco innovador y simplón exceptuando algunos personajes. Profundizando su análisis sobre el multiplano, describe que se encuentra más cerca de la realización televisiva, ajena a este tipo de composición, que a los realizados en sus antecesoras.

En cuanto a las críticas fueron bastante tibias y no fue bien recibida por la crítica especializada, la cual no estuvo de acuerdo en que fuera la representante de la Argentina en la entrega de los premios Oscar. En cambio el público se mostro agradecido, ya que contó con más de dos millones de espectadores. (Manrupe, 2004). Este es un gran éxito ya que compitió contra *Star Wars Episodio 1* y *Tarzán*, siendo este último un largometraje animado de Walt Disney.

En cuanto a las críticas sobre la nula o poca innovación tecnológica, Ferré se justifica de la siguiente manera en una nota realizada al diario La Nación por Lorena García (2000b):

Constantemente se está buscando innovar, pero la solución no está en la tecnología. Muchos se olvidan de que el contenido del libro es el mayor atractivo (...) Los aspectos técnicos no tienen importancia, el espectador no se percata de ellos. Una película gusta o no gusta. El espectador no se fija si una escena fue

filmada con una cámara al hombro, o sobre un trípode. (García Lorena, 2000b)

Ferré desmerece la crítica del espectador afirmando que este no se percata de la tecnología utilizada, ahora bien, esto sonaría agresivo si el público al cual se dirigiera fuera más adulto, pero al ser este uno infantil sus palabras tienen sentido. Los niños tienen otra visión, diferente a la de los mayores, los cuales se emocionan con los relatos del realizador, de lo contrario *Manuelita* no hubiese podido conseguir tal cantidad de espectadores.

Tomando el éxito de *Manuelita*, García Ferré Entertainment se embarca en un nuevo proyecto a finalizar en un año, este sería *Corazón, las alegrías de Pantriste*, el cual se estrenaría también en Julio del 2000. Este nuevo largometraje contó con un presupuesto similar al de su predecesor, siendo este de unos cuatro millones de dólares o pesos de ese momento. (Manrupe, 2004).

En cuanto al apartado técnico, Ferré aceptó la incorporación de nuevas técnicas 3D, las cuales resistía a favor del uso artesanal. Este expresó en una entrevista al diario La Nación por Lorena García nuevamente: "tenemos un film que en lo tecnológico es todavía más logrado que *Manuelita*, con más efectos especiales e imágenes tridimensionales, y que contó con el esfuerzo durante todo un año del mismo equipo de dibujantes y músicos". (García, 2000b).

Este nuevo personaje es creación de Ferré, lo que supone una vuelta a las raíces, pero la historia no posee la profundidad de

sus creaciones anteriores. Sin embargo en comparación con su predecesora, esta está mucho más lograda en estos aspectos. En cuanto al argumento Manrupe (2004) lo sintetiza de la siguiente manera:

El argumento nos ubica en una aldea de cuento de hadas. Unos humildes leñadores viven en el bosque. El padre, duro y laburante, se llama Panduro. La mamá Pandulce. El hijo, sensible y más afecto a agarrar el violín que el hacha es *Pantriste*, un muchachito debilucho y delicado. Neurus un rey petiso, mandón y tiránico, explota a los hacheros. *Pantriste* solo quiere tocar el violín, (...) la madre comprende su sensibilidad y lo apoya. Una gitanita pandereta, le agrega un interés romántico a la historia. (Manrupe, 2004, p. 75).

Esta tuvo un año de producción, por lo que el resultado final a pesar de contar con recursos económicos lamentablemente no pudieron ser los mejores. Esto era esperable, producciones como las de Disney tardan unos cuatro a cinco años, de hecho proyectos anteriores del realizador tomaban ese tiempo en completarse. Si bien los productores argentinos se jactan de que con menos tiempo y menos recursos se logran similares resultados, esto es una excusa para justificar un problema, el mismo que los obliga a tomar esas medidas que luego no producen resultados interesantes. Este es un mal que se ve seguido en los largometrajes que se analizarán en el capítulo cinco, lo cual llevó a grandes proyectos a terminar de mala manera.

Ferré tuvo un comienzo con muchas ideas y muchos personajes los cuales constituyeron un mundo que atrapaba al público infantil. Supo capitalizar esto al crear una maquinaria que comercializaba productos dirigidos a este sector del mercado y le proporcionaba

los fondos suficientes para poder financiar su tira diaria en un principio y más tarde la producción de largometrajes. Sus comienzos en la pantalla grande son muy similares a los de Disney, al cual parece haber emulado en su carrera, al punto tal que muchos lo llaman *El Walt Disney Argentino*, título del que rehúsa. Víctima de su propia creación, sufrió de la "verticalidad del éxito" (Manrupe, 2004, p. 76), lo que lo llevó a que sus nuevos proyectos empiecen a carecer de nuevas ideas como lo demostró con *Manuelita*. Sin embargo es innegable el suceso que tuvo en la creación de su propia productora, con la cual logró filmar unos seis largometrajes animados, cifra que no puede desmerecer su importancia más allá de las posibles críticas.

Hoy en día sus personajes siguen siendo recordados por las generaciones infantiles y con cierto afecto y nostalgia por las mayores que también crecieron con estas. Se puede afirmar que en el aspecto tecnológico no fue arriesgado, sino más bien conservador al punto tal de resistir la integración de la computadora en un principio y del 3D más tarde. Esto se debe a su pensamiento de que lo más importante era el argumento y que esto era lo atractivo, usando así ciertos grados de universalidad para que sus obras perdurasen en el tiempo y puedan seguir siendo disfrutadas.

En esto consiste el aporte de Ferré al cine animado, en crear personajes e historias que trascendieran su existencia en un largometraje y así de esta forma cautivar al público infantil.

Conclusiones

Los comienzos en el campo de la animación fueron experimentaciones cuya intención era probar esta nueva técnica bien diferenciada de la utilizada para el cine basado en actores. Se contaban historias, pero estas eran mínimas y se reducían a una compilación de situaciones cómicas o musicales, por eso uno de los logros de Cristiani es llegar a realizar un largometraje con un guión extenso donde llega a formar un relato de ficción con elementos de la realidad.

Pero retornando a los inicios, en estos se jugaba mucho con la técnica y su efecto, desconociendo su funcionamiento formal. De hecho la explicación de por qué sucedía esto se remite a la persistencia retiniana donde los impulsos lumínicos impactaban en la retina y la sucesión de estos a una velocidad constante producía el movimiento. Esto es incorrecto y se demuestra con la simple prueba de observar el sol, la marca que deja en la retina se borra sin sumarse continuamente, como sucede con las fotos veladas.

Para explicar por qué se produce el movimiento y por ende la animación, se recurre al efecto phi y beta, los cuales el autor investigó en el capítulo dos. Lamentablemente estos no forman parte de las enseñanzas académicas debido a que, valiendo la redundancia, la persistencia retiniana es persistente en su enseñanza y no fue desterrada del claustro académico todavía. En cuanto a los primeros, proponen que no es el ojo el que genera la ilusión del movimiento aparente, sino que es el espectador el que

tiene un rol activo, ya que es el cerebro que luego de procesar estas imágenes consigue lograrlo.

Los estudios sobre estos fenómenos han sido limitados debido a que se cree que no son importantes, pero en el caso de querer avanzar con una nueva técnica, hay que preguntarse si realmente es necesario saber o no sobre estos. Por ejemplo, para la proyección de películas filmadas con el método de 3D se utiliza una frecuencia de fotogramas por segundo igual a cine tradicional. Debido a esto puede suceder que se produzcan ciertas irregularidades cuando hay escenas que representan mucha acción o movimiento, es en este caso que se quiere impulsar el duplicado de fotogramas por segundo y algunos directores como James Cameron, quieren elevar esta cifra a 64. Por eso el autor insiste desde su posición finalizando sus estudios en rever estos conocimientos y profundizarlos aún más.

En cuanto a la problemática planteada en la introducción, queda demostrado que se produjo un avance en las técnicas, desde las más básicas de dibujar frente a una cámara a más sofisticadas que incluyen la integración de animaciones 2D y/o 3D a material filmado en vivo. Este avance se evidencia en la múltiple existencia de estas para lograr una animación y a su vez, estas convergen para beneficiarse mutuamente. Por ejemplo, la cámara Rostrum fue creada por necesidad de animar figuras recortables y su implementación alcanzó al dibujo sobre acetatos.

Cristiani dependió mucho de la técnica ideada por él, esto lo llevó a trabajar de forma solitaria lo cual sorprendió a Walt Disney como se relató en el episodio sucedido en su visita a la

Argentina. Este segundo tenía un esquema de trabajo totalmente distinto, contaba con grupos de dibujantes y animadores y sus producciones fueron mucho más grandes, acompañado de importantes inversiones de capital en su productora. Sin embargo Ferré con la creación de Producciones Ferré posee cierta igualdad con el esquema planteado por el estadounidense de no solo crear un producto, sino de conseguir ubicar a los personajes de las distintas revistas e historietas en un mercado de consumo.

En contraste con este modelo de industrialización, el pionero lamentablemente no contó con la posibilidad de recibir ayudas económicas, sino que sus largometrajes fueron con el fin de experimentar pero no en la busca de un rédito comercial, ya que la realización de los mismos le complacía. Para él cada nuevo proyecto era un desafío y no le gustaba la idea de trabajar bajo un productor que se entrometiera con su trabajo y limitara sus ideas. Esto hizo que luego del desastre financiero que fue Peludópolis no pudiera embarcarse en otro gran proyecto, pero hay que aclarar que esto se debió en parte a la inestabilidad política propia de la Argentina de esa época y no a la calidad del mismo.

De los primeros largometrajes de Cristiani no quedan registros, solo nos podemos limitar a analizar *El mono relojero*, de las realizaciones anteriores solo constan las críticas escritas en los diarios las cuales hablan de forma favorable sobre él y su técnica que era un gran avance a nivel nacional para la industria cinematográfica. Esto no hace más que confirmar el título de pionero de la animación que se le otorgó a Cristiani.

En cuanto a *El mono relojero*, la animación es muy similar a la de Walt Disney ya que la técnica es la misma de pintar los acetatos para luego cambiarlos fotograma por fotograma. En cuanto al movimiento, irónicamente en las partes más difíciles, entendiéndose por esto donde hay más acciones, es bastante fluido pero cuando el personaje se queda quieto, suelen haber alguna pequeña imperfección. Pero más allá de eso es una buena animación en general, acompañado de una sonorización estridente y llamativa.

A pesar de haber creado su propia productora como Ferré, Quirino no contaba con el mismo nivel de ingresos que el realizador. A su vez carecía de un mercado similar a este ya que la comercialización de los largometrajes estaba reducida casi a las salas de la Ciudad de Buenos Aires y su llegada al resto del país no era muy común. A este hecho debe sumarse que las historias si bien poseían personajes llamativos, estos no estaban destinados para luego poder ser comercializados de alguna manera.

Como se mencionó durante el Proyecto de Graduación, las historias de Cristiani al ser sátiras políticas carecían de cierto sentido de universalidad que permitiera en algún momento llegar a una distribución mayor. Uno de los pocos puntos a favor que poseyó, fue haber sido el pionero, ya que el público ante esta nueva técnica solía concurrir a las salas y abarrotarlas, los films animados eran inexistentes en esa época.

En cuanto a García Ferré, este tuvo una mirada más comercial una vez que logró establecer su productora. En sus comienzos solo se dedicó a realizar historietas de las cuales los personajes atraían al público infantil, a partir de esta fama que van adquiriendo

comienza a crear revistas, golosinas y muñecos entre otras cosas. Diversificando su producción logra atraer la cantidad suficiente de dinero para poder encarar nuevos proyectos.

El realizador contaba con la entrega diaria de *Hijitus*, lo cual le proporciono la experiencia tanto personal como al equipo, necesario para poder mantener un ritmo de producción elevado, emulando a Walt Disney. El pionero lamentablemente no poseía este medio audiovisual, solo contó con la pantalla grande y la realización de publicidades animadas, de las cuales paradójicamente Lowe, donde Ferré comienza a trabajar, terminaría por ganarle el mercado, debiendo posteriormente abandonar este proyecto. Igualmente realizaba caricaturas para el noticioso semanal de Federico Valle, esto le proporcionó algo de experiencia pero su modo de trabajo solitario no fue beneficiado ya que no formó un equipo de animadores con los cuales potenciar su producción.

Las diferencias entre estas épocas fue un factor determinante en el éxito de estos personajes y sus empresas. Si bien ambos poseían ciertos ingresos económicos, los del realizador eran mucho mayores debido a las circunstancias que lo rodeaban. Pero lamentablemente esta seguridad económica no hizo que avanzara en el desarrollo o intentara con técnicas nuevas de animación, sino que a medida que crecía económicamente se limitaba a seguir un formato que le iba a proporcionar ingresos de forma segura. Es por esto que el autor se refiere a Ferré como el creador de una máquina de las cuales sus partes no podían ser modificadas a riesgo de perder esa certeza en la recaudación.

Esto hizo que sus últimos largometrajes fueran severamente criticados por su falta de innovación y repetición de formulas, pero el público fue bastante receptivo y acudió a las salas para demostrar su apoyo. Se debe tener en cuenta que el rango generacional de este era el infantil, siendo de cuatro a ocho años llevados por sus padres que si vivieron la época en que el realizador se encontraba más activo.

A pesar de esto, Ferré no se dio aludido por las críticas debido a la gran concurrencia que logró con sus nuevos proyectos. De esta forma, él justifica que la técnica no es lo más importante, sino que el público que asiste a las salas no le presta atención y no se encuentra interesada en esta. Sin embargo la mayoría de los argumentos de sus largometrajes, como se demostró en el Proyecto de Graduación, poseen características que pueden encontrarse en el realizador estadounidense Walt Disney. Pero uno de los méritos que se le concede es que logró cierto grado de universalidad que hace que no pierdan tanta vigencia con el paso del tiempo. Esto hace que los niños de la actualidad puedan visionarlos y llegar a disfrutarlos, algo que con la obra de Cristiani hubiese sido complejo sino se poseen los conocimientos necesarios de historia.

En cuanto a Walt Disney, este último es de indudable comparación con el realizador ya que ambos poseen una productora que no solo se dedicaba a la creación y realización de animaciones, sino que también a la comercialización de productos como por ejemplo, libros, muñecos, golosinas, etc. Esta característica pareciera ser uno de los requisitos si se pretende crear una compañía que se mantenga en el tiempo, ya que la rentabilidad de la animación es

muy difícil de conseguir, sobre todo si se pretende solo una comercialización nacional.

Esto fomenta la creación de un mundo imaginario para el público infantil, del cual se aprovecha de forma comercial mediante productos dirigidos especialmente a estos. Esto da lugar a que prácticamente se pueda comercializar cualquier cosa, que con solo tener la imagen de algún personaje adherida, su valor aumentará considerablemente. Esto sumado a historias con ciertos grados de universalidad y personajes atractivos es lo que hizo que Producciones Ferré pudiera mantenerse en el tiempo y sobrevivir a la crisis del 2001.

El autor concluye su investigación, afirmando que hubo un progreso tecnológico y además cree que las técnicas de animación, por lo afirmado en el capítulo dos, deben llamarse tecnologías de la animación, ya que hay una teoría que debe profundizarse para poder desterrar el mito de la persistencia retiniana. También confirma que para mantener la producción de largometrajes se debe tener una productora que comercialice varios productos de similares características a la creada por Ferré, la cual permita el financiamiento de estos.

Si bien la técnica es importante, la historia debe apuntar a un sector definido del público, y si se quiere obtener ganancias con esta, debe de ser lo más universal posible para poder comercializarla hacia al exterior ya que el mercado argentino es pequeño. Lamentablemente Cristiani no pudo sacar provecho de la situación en la que se encontraba y las circunstancias le fueron bastante adversas, ya que no solo la circulación de sus

producciones era pequeña y las entradas muy baratas, sino que sus historias eran solo de interés para los argentinos.

En cuanto a las técnicas, la seguridad financiera pareciera perjudicar el espíritu de innovación como se observo en Ferré. Cristiani no poseía los mismos recursos que el realizador, sin embargo se dedicó de lleno a desarrollar y a investigar sobre la técnica de figuras recortables con la cual podía trabaja de manera solitaria. En cambio el realizador decidió poner el enfoque en las historias y no innovar en nada, ya que una perdida afectaría su patrimonio económico.

Sin embargo el aporte de Ferré se encuentra en que dejando la técnica de lado, consiguió crear historias que si bien se encuentran con situaciones similares a las de Walt Disney, estas atraparon al público y lo siguen haciendo aún hoy en día.