

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes
Departamento Académico de Cine y Tv

CUCARACHA

Trabajo Final de Carrera

Integrantes:

David Exequiel Ayala Lucarelli

José Matías Deon

Agustín Touriño

Profesora asesora:

Cristina Siragusa

Córdoba - 2020



cine y tv



facultad
de artes



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba

Este trabajo está dedicado a nuestras familias, amigos y convivientes.

“...y al levantar un poco la cabeza, vio la figura convexa de su vientre oscuro...”

FRANZ KAFKA

INDICE

1. Introducción: Cómo nos propusimos hacer una animación, o el opuesto a la fábula del repollo.....	1	7.3 El sonido en el relato.....	32
1.1 El contexto.....	1	7.4 La palabra.....	32
1.2 Motivaciones personales.....	2	7.5 Puntos de escucha.....	33
2. Guión: Escribiendo mil veces lo mismo pero distinto.....	4	7.6 Sonido como elemento estructurante del movimiento.....	33
2.1 Origen.....	4	7.7 La Música.....	34
2.2 Proceso de escritura.....	5	8. Montaje: Eso que hicimos antes de terminar de escribir.....	35
2.3 Formatos de guión.....	6	9. Conclusiones.....	37
3. Producción: Del voluntarismo al financiamiento.....	7	10. Bibliografía.....	39
4. Dirección y Animación: Cómo le dimos vida a la obra y los muñecos	9		
4.1 Sobre el diseño.....	9		
4.2 La transformación de los personajes.....	12		
4.3 Caminatas: los distintos personajes.....	13		
4.4 Construcción de loop.....	15		
4.5 Caminata de Gregorio.....	15		
4.6 Caminata de Cuca.....	15		
4.7 Animación de la TV.....	17		
4.8 Alien: la película.....	17		
4.9 Dirección de actores.....	19		
5. Dirección de Arte y los Diseños: La estética del defecto.....	20		
6. Fotografía: Claroscuros a 170 voltios.....	24		
6.1 Diseño.....	24		
6.2 Iluminación.....	25		
6.3 Efectos.....	25		
6.4 Cámara.....	27		
6.5 Encuadres.....	27		
6.5 Movimientos de Cámara.....	28		
6.6 Equipos, Herramientas y luminarias.....	28		
6.7 Postproducción de imagen.....	30		
7. Sonido: El otro cincuenta por ciento.....	32		

Indice de Imagenes

Figura 1 Boceto del primer guión escrito por Agustín Touriño en 2011.....	4
Figura 2 Cucaracha (Touriño. 2020).....	8
Figura 3 Agustín Touriño animando escena de Cucaracha (Touriño. 2020).....	8
Figura 4 Concepts de Cucaracha (Touriño. 2020).....	10
Figura 5 Cucaracha (Touriño. 2020).....	11
Figura 6 Frankenstein (Whale. 1931).....	11
Figura 7 Nosferatu (Murnau. 1922).....	11
Figura 8 Fotograma en proceso de caminata en loop sobre chroma verde de Cucaracha (Touriño. 2020).....	13
Figura 9 Fotograma en proceso de caminata en loop sobre chroma verde de Cucaracha (Touriño. 2020).....	14
Figura 10 Cucaracha (Touriño 2020).....	16
Figura 11 Alien (Ridley Scott. 1979).....	17
Figura 12 Cucaracha (Touriño 2020).....	18
Figura 13 Matias Deon actuando para capturar sonidos de Gregorio.....	19
Figura 14 Cucaracha (Touriño 2020).....	19
Figura 15 Concepts del living y cocina de Cucaracha (Touriño. 2020).....	20
Figura 16 El gabinete del Dr. Caligari (Wiene. 1920).....	21
Figura 17 Diseños de Cuca, realizados por Agustín Touriño.....	22
Figura 18 Diseños de Gregorio, realizados por Agustín Touriño.....	23
Figura 19 Puesta de luces de Cucaracha (Touriño. 2020).....	24
Figura 20 Fotograma en proceso de Cucaracha (Touriño. 2020).....	26

Figura 21 Armado de parrilla de luces para maquetas de Cucaracha (Tourinho. 2020).....	29
Figura 22 Puesta de escena de la fábrica, Cucaracha (Tourinho. 2020).....	29
Figura 23 Fotograma en proceso Cucaracha (Tourinho. 2020).....	30
Figura 24 Proceso de postproducción de Cucaracha (Tourinho 2020).....	31
Figura 25 Resultado de postproducción de Cucaracha (Tourinho 2020).....	31
Figura 26 Cucaracha (Tourinho 2020).....	38

1. INTRODUCCIÓN: Cómo nos propusimos hacer una animación, o el opuesto a la fábula del repollo.

1.1 El contexto

Comenzamos este texto con una aseveración: Cucaracha es un film de animación producido en las Sierras Chicas, en las inmediaciones de Córdoba Capital. Es nuestro Trabajo Final de Carrera (TFC). Nosotros somos tres estudiantes de la Licenciatura de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba. Estos hechos no determinan nuestro trabajo pero lo enmarcan, y de algún modo, son condición de posibilidad.

Algo pasa con el cine de animación en Córdoba. No es objeto de este escrito dar cuenta de ese fenómeno pero creemos necesario encuadrar nuestro trabajo en un medio que viene desarrollándose con vigor desde hace algunos años, con varias profesionales freelance, estudios y productoras conformadas por egresados de nuestra carrera y establecidas en el corredor de las Sierras Chicas (Ilusionario en Mendiolaza, Guasuncho en Villa Allende, El Birque y Cienvolando en Unquillo, por citar algunas productoras), con numerosos proyectos reconocidos nacional e internacionalmente (Doña Ubenza, Tenemos voz, Renán, entre otros).

En ese geo-contexto tampoco es casual que se haya establecido en Unquillo el Centro de Producción de Animación “Quirino Cristiani” o que el polo Audiovisual Córdoba contemple líneas de financiamiento para el cine de animación.

En el mismo sentido es significativo el impacto que tiene la materia Cine de Animación con Elementos de Diseño Gráfico de la Licenciatura en Cine y TV (UNC) en la formación de buena parte de las personas que hacen animación en Córdoba, único espacio curricular dedicado a esa disciplina en el viejo plan de estudios de la carrera; así como el Festival Internacional de Animación, Anima, que “propicia el acercamiento de los jóvenes realizadores a las últimas producciones de la animación, sus formas y tendencias, la diversidad de narrativas y estéticas que conviven y se interrelacionan dentro del mundo de la animación” (Pessuto, 2015, p. 134).

Estos elementos consolidan el campo del cine de animación en Córdoba y posibilitan el surgimiento y concreción de Cucaracha. Agustín Touriño (director y animador del corto) viene explorando esta forma artística desde que comenzó la carrera de Cine en la UNC y a partir de allí pudo desarrollar su carrera como director y animador en numerosos proyectos animados tanto en stop motion como 2D tradicional, trabajando en estudios como El Birque o Cienvolando y en producciones como Doña Ubenza, La comarca de Julián y Óperas para soñar, entre otros. De hecho Cucaracha no hubiera sido posible

sin el inestimable apoyo de Lorena Stricker y Daniel Marín de Cienvolando a quienes les invadimos el estudio con nuestras mesas, escenografías y muñecos durante casi dos años; o el asesoramiento de Juan Costa de El Birqe quien nos orientó en el armado de la carpeta que presentamos al Polo Audiovisual Córdoba cuyo financiamiento posibilitó el desarrollo material del film.

1.2 Motivaciones personales

Cucaracha se encuentra transversalmente impactado por la lectura de historias fantásticas en nuestras adolescencias, especialmente de autores como Franz Kafka, George Orwell o Aldous Huxley. Sus atmósferas lúgubres y opresivas permanecen desde entonces en nuestra imaginación y se reactualizan en estos tiempos de subjetividad neoliberal. El cortometraje está dirigido a un público adulto y se inspira, particularmente, en la obra literaria La Metamorfosis de Franz Kafka que relataba la historia de Gregorio un viajante de comercio que se transforma en cucaracha y, por ello, no puede cumplir con las exigentes obligaciones laborales a las que lo somete su empleador. Esta situación genera conflictos con su familia puesto que sus parientes tienen que ocuparse de mantenerlo, lo cual les produce dificultades económicas. Finalmente el protagonista repudiado por sus parientes, se encierra en su cuarto y deja de comer hasta que muere.

Así como aquél Gregorio de Kafka, el Gregorio de nuestro relato es transformado por una fuerza externa a él, el sistema lo absorbe, y lo vuelve animal. En paralelo un insecto, antes insignificante, adquiere cualidades humanas volviéndose también un objeto más en el engranaje de la maquinaria que mueve el mundo. A diferencia del personaje de Kafka, “nuestro” Gregorio atraviesa su transformación de un modo menos consciente y con escasas posibilidades de ejercer mediaciones entre los programas de tv que consume y la realidad material en la que vive. Su transformación se produce en el plano de las acciones, actitudes y percepciones en vez de su forma física.

Gregorio bien podría sufrir una metamorfosis literal, cambiar su piel, crecerle antenas, tentáculos; pero decidimos otros recorridos centrados en las transformaciones del carácter de los personajes. Nos interesaba construir un mundo y un modo de contar la historia que expusiera los efectos que producen en la subjetividad la explotación laboral y la sobre-exposición mediática acrítica. La animación nos brinda la posibilidad de montar un universo fantástico que, tal vez, nos acerca más a esas imágenes opresivas que marcaron nuestra adolescencia, tamizadas por el paso del tiempo, pero que aún nos revelan cómo Gregorio Samsa se despertó una mañana convertido en un monstruoso insecto.

El movimiento de los personajes en animación no es natural, sino el producto del diseño y composición a partir de la manipulación del timing (Sáenz Valiente, 2006, p. 395), trayectorias (Saenz Valiente, 2006, p. 391), solapado (Saenz Valiente,

2006, p. 381) y arranque y detención con cambios de velocidad (Sáenz Valiente, 2006, p. 388), entre otros elementos, que configuran un acting; es decir, un modo de actuar en una situación particular, para lograr algo específico y por razones concretas (Williams, 2001, p. 315). Teniendo presente lo anterior, el proyecto se propuso como objetivo general desarrollar un cortometraje de animación en el que se explorara la transformación de los personajes a partir de sus cualidades kinésicas.

Con el fin de cumplir con el objetivo general planteado, establecimos como objetivos específicos explorar las relaciones entre la caracterización de los personajes y su movimiento corpóreo; y diseñar y producir muñecos articulados de estructura semi rígida que permitieran desarrollar la transformación a partir del movimiento.

En función de lo anterior, decidimos explorar la transformación a partir del movimiento, como concepto, en vez de la metamorfosis que significa un cambio de forma, lo cual es una práctica común dentro de la animación. Desde el principio nos planteamos construir muñecos articulados como soporte para trabajar sobre las dinámicas del movimiento y no sobre la forma de los personajes. En ese marco pensamos la metamorfosis desde un sentido metafórico, por ello decidimos nominar el objeto de nuestra exploración como transformación a partir del movimiento pues se ajustaba de un modo más preciso a lo que concretamente queríamos abordar: expresar el cambio de carácter de los personajes a partir del modo en que se mueven.

A continuación compartimos el proceso de trabajo desde la génesis del proyecto, mucho antes de ser concebido como Trabajo Final de Carrera de los realizadores, hasta el último corte de montaje. Su organización responde a una lógica expositiva antes que a la cronología exacta del proceso, que distó mucho de ser lineal e implicó un constante reajuste de lo que fuimos realizando.

2.GUIÓN: Escribiendo mil veces lo mismo pero distinto

2.1 Origen

Cucaracha nace como un relato inspirado en “La Metamorfosis” de Franz Kafka. Originalmente se planteó como un guión corto, escrito por Agustín Touriño, concebido como el Trabajo Práctico (TP) final de la materia Cine de Animación con Elementos de Diseño Gráfico de la Licenciatura en Cine y Televisión de la Facultad de Artes. Esta primera versión constaba tan



solo de una página y su duración no sería mayor a un minuto (*figura 1.*). Finalmente el proyecto fue descartado, reservándose para otra instancia. De ese momento provienen los desarrollos conceptuales iniciales y la primera versión de la historia donde se concebía el universo de los personajes como algo aberrante con aspectos opresivos y cómicos al mismo tiempo.

Más tarde Cucaracha fue presentado al concurso de becas del Fondo Nacional de las Artes. El proyecto ganó esa instancia, lo cual posibilitó que el mismo comenzará a desarrollarse más profundamente. En ese momento se incorporan Matías Deon y Exequiel Ayala Lucarelli y se decide abordar el proyecto como TFC de la Licenciatura de Cine y TV.

Figura 1. Boceto del primer guión escrito por Agustín Touriño en 2011

2.2 Proceso de escritura

A partir de allí comenzamos un exhaustivo proceso de escritura del guión que fue tomando nuevas perspectivas a lo largo de un año de trabajo. Finalmente estructuramos un cortometraje de 10 minutos de duración, que derivó en la obra de 13 minutos que presentamos.

El proceso comenzó con el repaso del cuento y el acuerdo de las claves de lectura para pensar nuestro relato. De muchas lecturas posibles, privilegamos la dimensión de crítica social y la metáfora de la animalización como producto de la alienación propia de la explotación capitalista. De allí que pensamos que, uno de nuestros personajes, una cucaracha, recorrería el camino inverso: se humanizaría a partir del trabajo que realiza. Esta transformación, lejos de ser liberadora, la sometería a la explotación a manos de otro personaje.

En la primera versión del relato, la Cucaracha termina comiéndose a quien la explotaba, luego, al ver otra cucaracha la mataba. Decidimos cambiar esa idea porque en esa historia se proponía un destino imposible de modificar, al tiempo que hacía hincapié en una naturaleza explotadora por instinto en vez de exponer la opresión propia de la subsunción del trabajo al capital como proceso social. Nos propusimos hacer énfasis en cómo los distintos engranajes de la maquinaria, es decir la explotación de la fuerza de trabajo y la mediatización de las experiencias, contribuyen a alienar a las y los sujetos mientras no asuman un posicionamiento crítico frente al mundo.

A partir de allí empezamos a contemplar una idea de metamorfosis doble y cruzada: la cucaracha (de aquí en adelante Cuca) se humaniza a partir del proceso de explotación laboral y Gregorio, el obrero fabril que la explota, pierde su humanidad (su capacidad de simbolizar) al reducir su existencia al consumo acrítico de TV. Este proceso de transformación se produce a partir de una doble sujeción. Por un lado la lógica de la explotación laboral que reduce a los personajes a su rol de productores de plusvalía; por otro lado la TV que mediatiza la forma en que se relacionan con el mundo y los reduce a meros consumidores. Además, entendíamos que la transformación de los personajes debía operar en el nivel de las manifestaciones de su psique (sus acciones, sus movimientos físicos) antes que en el aspecto de su forma; lo que Kafka narra utilizando la metáfora de la transformación física, en Cucaracha se cuenta a partir del cambio de actitud de los personajes y la manera en la que se mueven.

Desde los comienzos asumimos que los diálogos serían escasos. Esta decisión, que en principio fue arbitraria, cobró sentido con el desarrollo del proceso de escritura hasta que se determinó que las únicas voces que se escucharían serían las de la TV. El silencio de Gregorio, refuerza la idea de deshumanización, entendida como la pérdida de la capacidad de simbolizar. Al limitar el uso de la palabra a la TV, ésta se erige como la única que, de hecho, nombra el mundo. No es que Gregorio carezca, al principio del corto, de la capacidad de hablar, sino que se encuentra cómodo dejando que la TV hable por él (y para él).

Mientras avanzábamos en estas definiciones fuimos escribiendo y reescribiendo el relato en formato de escaleta. Sabiendo que queríamos acercarnos al modelo de tres actos, nos pusimos a pensar los acontecimientos que fueran parte del relato y que permitieran resolver el conflicto. En las versiones preliminares incluíamos acciones donde se veía a la Cucaracha en un estado de crecimiento intermedio, pronto advertimos que eso estaba retrasando el lanzamiento del conflicto, lo cual implicaba alargar todo el film para que el mismo no quedara desbalanceado. Frente a esto, y teniendo en cuenta limitaciones de producción (las condiciones de producción fueron un factor central al momento de definir las acciones, la duración, los escenarios y los personajes), se incluyó una gran elipsis entre el descubrimiento de Cuca pequeña y el momento en que está completamente amaestrada. De este modo, quedó definido el primer punto de giro en el momento en que Gregorio descubre a Cuca y el segundo punto de giro en el momento en que Gregorio manda a Cuca a suplantarlo en la fábrica.

2.3 Formatos de guion

Todo este proceso de escritura se fué desarrollando en formato de escaleta. A medida que ésta se amplió conteniendo micro acciones, avanzamos en la elaboración de un guión técnico y un storyboard. El guión literario se escribió con posterioridad, cuando necesitamos compartir el proyecto con las personas que se fueron sumando al equipo de trabajo.

Lo último que escribimos fueron las escenas de la TV. Al inicio del proceso teníamos una idea vaga sobre su posible contenido, por lo que asumimos incluirlas con posterioridad estableciendo como criterio su brevedad para que permitiera generar un efecto de fragmentación propio del carácter fluido de la programación televisiva, como también casi la totalidad de los diálogos se concretaron luego de finalizado el rodaje del stop motion. Esto nos permitió ajustar su contenido de tal modo que algunos sentidos de la narrativa se vieran reforzados en la interacción de Gregorio y Cuca con la TV. Señalamos como ejemplo de ello el contraste entre el tono alegre de la publicidad de “Arroxitas” y el desayuno de Gregorio; o la aceleración del zapping final.

La escena en la que Gregorio mira la película de terror es bastante descriptiva de cómo fue el proceso. Al momento de iniciar la escritura teníamos claro que, al interior de esta escena, trabajaríamos el suspenso y la parodia. Para ello la referencia fue “Wallace and Gromit, The wrong trousers” (Nick Park, 1993). Planteamos un montaje alternado entre la película que ve Gregorio, sus reacciones y la mirada acechante de Cuca. La idea era mostrar a Gregorio como una supuesta víctima de una situación de acecho, para luego desbaratar el efecto al revelar que Cuca, en realidad, está a su servicio. Cuando resolvimos el guión técnico sabíamos que la película que estaba mirando Gregorio era alguna de la serie Alien, pero no teníamos más precisiones que eso. Luego del rodaje del stop-motion hicimos una síntesis de las escenas de “Alien” (Ridley Scott, 1979) que nos parecieron más pertinentes y elaboramos un guión de la TV condensando, reordenando y agregando planos inexistentes en aquella película.

3. PRODUCCIÓN: Del voluntarismo al financiamiento

El proyecto tuvo un primer momento de producción en el marco de la cátedra de Cine de Animación con Elementos de Diseño Gráfico de la Licenciatura en 2011, donde Agustín Touriño desarrolló un primer boceto de guión y storyboard, pero el proyecto quedó solo en la creación de esta pequeña carpeta.

Este es el disparador que permitió participar más adelante en 2015 en las becas que otorga el Fondo Nacional de las Artes con el objetivo de poder desarrollar un nuevo proyecto como Trabajo Final de Grado en la carrera. En este punto, ya con la beca obtenida, se sumaron al equipo Exequiel Ayala y Matías Deon con quienes se emprendió la escritura del guión, a su vez se abordó la tarea completa de preproducción del corto.

Con la carpeta desarrollada de forma más detallada y, sumando al equipo a Emanuel Gutierrez en la producción general, se aprovecharon los llamados a concursos para producción del Polo Audiovisual de Córdoba en 2017 y se logró obtener el subsidio para la “producción de ópera prima en animación”. Desde ese momento, ante la perspectiva de una mayor cantidad de recursos materiales, se desdoblaron las tareas y se diseñó un esquema de trabajo racionalizado. Esto no implicó obturar la dialéctica del proceso creativo, de hecho los plazos y cronogramas fueron variando en función de las contingencias y exigencias creativas que preferíamos no ceder (por ejemplo, suspender una tarea al comprender que para terminarla debíamos resolver otra con antelación) y limitaciones materiales (atraso en el cronograma de pagos por parte del Polo Audiovisual Córdoba).

Fue necesario gestionar un espacio donde trabajar, lo que fue aportado por el estudio de animación y arte para cine “Cienvolando” en Unquillo (Córdoba), donde se montó el SET. La construcción de los muñecos fue realizada en simultáneo con los decorados siendo necesario sumar nuevos miembros al equipo de arte. En esa instancia se incorporaron Milena Lois en vestuario y Daniel Marín en decorados; en fotografía a Andrés Grabois y acordamos la intervención en la postproducción de sonido de Mariela Díaz y Matías Magnano.

El rodaje stop-motion llevó alrededor de cuatro meses y necesitó de varias actualizaciones de cronogramas por su complejidad. Pues este no solo contaba con la realización de stop-motion sino también con una parte 2D digital para la totalidad de las caras de los personajes, los insectos pequeños y los contenidos de la televisión, además de un proceso de postproducción en varias secuencias que precisaron de chroma y composición digital; todas tareas que se llevaron a cabo

luego del rodaje stop-motion y que llevaron varios meses de trabajo.

El sonido del cortometraje también debió realizarse después del rodaje de forma simultánea con la postproducción en un comienzo, pero se cerró necesariamente una vez concluido todo el trabajo de imagen. A fines de 2019 el proceso de postproducción de imagen y sonido del cortometraje se encontraba desarrollado.



Figura 2 (arriba).
Fotograma de Cucaracha (Tourinho. 2020)

Figura 3 (izq.).
Agustín Tourinho animando escena de Cucaracha
(Tourinho. 2020)

4. DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN: Cómo le dimos vida a la obra y a los muñecos

Para desarrollar la identidad visual de Cucaracha nos propusimos crear un universo esquemático, geométrico y facetado, con muñecos (personajes) de expresiones faciales limitadas, cuyo aspecto se asemeja a marionetas. Bajo esta premisa, surgió como principal reto el dotar a cada personaje de un carácter particular y diferenciable del otro. Ese rasgo mutó en el transcurso del cortometraje.

Cuca pasó de un estado animal (de insecto), se domesticó paulatinamente (asemejándose a un perro), hasta adquirir prácticas y actitudes humanas, lo que no le impide encontrarse sometida y alienada. Gregorio por su parte, en la vida y en sus quehaceres diarios se comporta como un autómatas, pero analiza y contempla la evolución de Cuca, y busca aprovecharse de ella; a su vez muta cada vez más hacia un estado de inactividad, en contraposición a Cuca que es cada vez más activa.

Para esta transformación trabajamos sobre dos dimensiones: el diseño, y los movimientos de la animación propiamente dicha.

4.1 Sobre el diseño

Desde la dirección buscamos unidad de criterio en el flujo de trabajo de las distintas áreas. Por ejemplo, en la etapa de construcción de decorados y utilería, donde nos desempeñamos varias personas en simultáneo, lo importante era lograr que el aspecto irregular y facetado se plasmara en cada una de las realizaciones; de igual forma en relación a la paleta de colores, a las texturas y a los materiales. Para lograrlo nos apoyamos en el trabajo de diseño y conceptos previo al proceso de producción. Procedimos de igual modo con la planta de luces y la fotografía, así como en la construcción de los personajes. A lo geométrico, deforme y facetado (*figura 4 pág. 10*), tomado del expresionismo alemán; se sumó el criterio de dejar a la vista las articulaciones, mecanismos y materiales utilizados (*figura 5 pág. 11*).

Gregorio presenta rasgos marcados en su postura que son consecuencia de su trabajo como obrero fabril, su cuerpo sufre los estigmas propios del uso continuo de los aparatos y maquinarias de su puesto de trabajo: la cabeza torcida, la postura jorobada, la languidez de su figura. Sus ojos redondos y fijos reflejan su naturaleza de “espectador”, de observador pasivo, y subrayan su actividad extra-laboral excluyente: mirar televisión. Otros personajes secundarios, compañeros de trabajo de Gregorio que únicamente se cruza en el ingreso, también tienen marcados defectos físicos producto del trabajo.

Cuca posee un diseño triangular, que intenta asemejar a un perro con sobrepeso, grande y torpe, pero inocente y curiosa a su vez; cuando camina erguida tiene una postura algo similar a Nosferatu (Murnau, 1922) (figura 7 pág. 11), pero con un tamaño o morfología que la acercan a Frankenstein (Whale, 1931) (figura 6 pág. 11), grande en tamaño, pequeña en términos de relación de poder.

Figura 4.
Concepts de Cucaracha
(Tourino. 2020)





Figura 5.
Cucaracha (Tourino. 2020)



Figura 6. Frankenstein (Whale. 1931)



Figura 7. Nosferatu (Murnau. 1922)

4.2 La transformación de los personajes

Desde el inicio del proyecto nos planteamos que la transformación de los personajes se expresaría en sus acciones y actitudes antes que en su forma. Si bien Cuca sufre una transformación física evidente en un primer momento, esta es simplemente en cuanto a su tamaño. En un sentido estricto, en Cucaracha, no hay metamorfosis sino un cambio de carácter tanto de Cuca como de Gregorio. Por ello, el aspecto de la puesta en escena recae en el modo en que se resuelve la animación.

Para abordar esa tarea encontramos oportuno estudiar la naturaleza y forma de moverse propia de las cucarachas, y hallamos que sus movimientos se caracterizan por ser explosivos, veloces y cortos, prácticamente sin inercia cuando frenan, y seguidos de momentos de quietud casi absoluta.

A continuación, para describir los aspectos concretos de la animación creemos pertinente remitirnos a los fundamentos de la animación propuestos por Sáenz Valiente (2006) que refiere al movimiento en la animación corpórea.

Tomando en cuenta lo observado, los movimientos iniciales de Cuca son breves, con un timing veloz, resuelto en pocos fotogramas; seguidos de inmovilidad casi absoluta con paradas en seco, sin desaceleración ni rebote, y las trayectorias de los movimientos (cuando son cortas) son rectas. Utilizamos el mismo criterio con los movimientos de cabeza de Gregorio (glitch), dotándolos de cualidades propias de un insecto hacia el final del corto.

En contrapartida, en su estado más “humano”, los movimientos de Cuca son más suaves en las detenciones y arranques (siendo necesario generar más fotogramas intermedios en esos finales de movimiento).

Por otro lado, a medida que Cuca se humaniza, sus movimientos son más fluidos y curvos, conservando la rectitud y unidireccionalidad al caminar, como una cualidad de insecto en su caracterización.

El solapado es menos evidente en los movimientos de insecto que en los humanos, es decir que, para dar la impresión de movimiento de cucaracha todas las partes en juego deben moverse casi al mismo tiempo, y cada acción está separada de la que le precede y sucede con detenciones. Buscamos de esta forma producir tres efectos en la percepción del movimiento: 1. la unidireccionalidad del “pensamiento” del insecto (es decir, no puede pensar en más de una cosa a la vez) 2. la sensación de un objetivo a corto plazo, casi instantáneo, instintivo 3. generar una incertidumbre en relación a la dirección que tomará, sorpresa y aleatoriedad del andar.

Entonces, a medida que Cuca va ganando solapamiento, simultáneamente pierde esa actitud instintiva y unidireccional

y se torna más humana, más pensante. Al mismo tiempo cuando Gregorio va adquiriendo ese estado “convulsivo” de movimientos incontrolados se asemeja a un insecto.

4.3 Caminatas: los distintos personajes

En Cucaracha no solamente están presentes en escena Gregorio y Cuca, sino también personajes extras: están aquellos que aparecen en televisión, como los niños que son perseguidos por policías, el conductor del noticiero, la profesora de yoga, la heroína de Alien, les interpretes de la telenovela, entre otras; además de los compañeros de Gregorio en la fábrica. Todos debieron ser pensados y caracterizados detalladamente en cuanto a su función en el relato.



Figura 8. Fotograma en proceso de caminata en loop sobre chroma verde de Cucaracha (Tourino. 2020)

Los personajes de la fábrica debían contrastar con Gregorio, para facilitar su identificación en el espacio, y a su vez ser parecidos para mostrarlos sometidos a las mismas condiciones que él. Así mismo consideramos importante que presentaran problemas físicos o algún trastorno producto del trabajo, lo que debía representarse en los pocos segundos que se los observa caminando hacia la fábrica. Por ello diseñamos dos personajes extras marcadamente diferentes: el primero un fumador empedernido, encorvado, alto, algo parecido a Gregorio a la distancia (*figura 8*); el segundo un obrero con claros problemas de postura. Este último, por su proximidad con el personaje de Gregorio en la escena, fue compuesto en contraposición con él, por ello está diseñado con una curvatura inversa a la que presenta el protagonista (*figura 9* pág.14).

La complejidad de la toma (el plano general del exterior de la fábrica), tanto en términos de composición como en acciones, nos obligó a realizar las caminatas de forma separadas y en loop (es decir en un ciclo que se repite y que da la ilusión de ser continuo) utilizando la técnica del chroma con el fin de tener la animación recortada para poder componer toda la escena posteriormente en edición.

Los Chromas se realizaron sobre el mismo decorado con un doble objetivo:

que la iluminación sea idéntica para que el personaje quede integrado al decorado después, y obtener también la imagen de la sombra proyectada.

Figura 9.
Fotograma en proceso de caminata en loop sobre
chroma verde de Cucaracha (Touríño. 2020)



4.4 Construcción de loop

La técnica para generar el loop exigió que la cámara quedara fija y el personaje no avanzara, el objetivo fue generar la “simulación” de un travelling en el lapso de dos pasos que completaran un ciclo de caminata, esto se consiguió trasladando el punto de apoyo de cada pie por el suelo. Con nuestros personajes extras debíamos crear una caminata incómoda a la mirada, que generara un efecto cómico. Por ello buscamos una postura muy poco común y a la vez que contrastara con Gregorio: está curvado en dirección opuesta, tiene los brazos alzados y la cabeza tirada hacia atrás, mientras que Gregorio está arqueado al frente, con la cabeza hundida hacia adelante y las manos en los bolsillos.

Para el otro extra definimos como rasgo una compulsiva adicción al cigarrillo y sus piernas fueron agregadas en 2D en postproducción, por lo que el desplazamiento debía ser calculado contemplando los cuadros necesarios para completar ciclo de caminata.

4.5 Caminata de Gregorio

Nos propusimos caracterizar el andar de Gregorio como el de alguien cansado que está disgustado por su trabajo. El movimiento expone ese desgano y la depresión que siente el personaje: mira al suelo durante su recorrido, apenas levanta los pies y lleva las manos siempre en los bolsillos. Esto cambia cuando lleva a Cuca a la fábrica para que lo suplante, allí camina como lo haría en su casa: arrastrando los pies (como si llevara pantuflas), lento, esta decisión responde a la necesidad de expresar que Gregorio en realidad solo fue hasta ahí como quien va al quiosco a comprar cigarrillos para volver de nuevo a su casa.

4.6 Caminata de Cuca

Como mencionamos anteriormente Cuca, una vez crecida, camina de forma recta, como si estuviera flotando, sin variar su altura a lo largo de su trayecto. Esto sucede porque tiene muchas patas que apoyan a la vez en el suelo, la intención fue que mantuviera esa dimensión de insecto a pesar de haberse humanizado. Antes pasa por otros estados: en un primer momento se comporta como un gran perro, con esa actitud torpe y espontánea, mueve la totalidad de su enorme cuerpo para ir en busca de la galleta que Gregorio le arroja, y lo hace por el suelo velozmente (aún conserva un comportamiento animal).

Luego va adquiriendo mayor serenidad en su andar, comienza a moverse erguida y alineada (*figura 10*). Al final del corto, ya trabajando en la fábrica, Cuca se mueve de forma automática, cansada, como lo estaba Gregorio en su puesto de trabajo en escenas anteriores.



Figura 10. Cucaracha (Tourino. 2020)

4.7 Animación de la TV

Las tomas de la TV fueron animadas en 2D cuadro a cuadro digitalmente. Mientras las secuencias de stop-motion están animadas a doce cuadros por segundo, las secuencias de TV fueron animadas a seis u ocho cuadros. A su vez, en términos de composición y complejidad de la animación, se diseñó de forma aún más minimalista y sintética que el stop-motion.

Esta diferencia de registro entre lo que se percibe dentro y fuera de la TV sirvió como forma de ubicar contenido de ésta en otro plano de percepción en relación a lo que sucede en la casa de Gregorio y en la fábrica.

Las escenas de la TV se resolvieron en tono de parodia. Para ello apelamos al uso de estereotipos, lo cual nos permitió generar un discurso de rápida y fácil lectura que caracterizaba las situaciones con economía narrativa.

4.8 Alien: la película

Gregorio ve una película mientras come galletas, es aquí cuando exponemos por primera vez a la enorme Cuca, esa película que está viendo es Alien (Ridley Scott, 1979).

Como mencionamos anteriormente, el contenido de esta secuencia se trabajó condensando la historia original de Alien. Las tomas y composiciones son también síntesis de planos de la película (con varias licencias) (figura 11 y figura 12 pág.18).

Ripley fue pensada como una caricatura del personaje del film original, en su forma de caminar, imitamos la performance de Sigourney Weaver en ese momento en particular, pero adaptándola al registro de animación de nuestro corto. Ella debía caminar de manera sigilosa y con miedo, eso implicaba no acentuar cada paso, sino generar un andar suave.



Figura 11. Alien (Ridley Scott. 1979)

El Alien de esta película debió ser rediseñado en su estilo caricaturesco, para que remitiera al original pero que no sea exactamente el mismo. También inventamos ciertas tomas en que aparece, y le dimos una dimensión de reptil a su andar haciendo que se apoye en las cuatro extremidades, (algo que alude a películas posteriores de la saga y no tanto al film de 1979).



Figura 12. Cucaracha (Tourino. 2020)

4.9 Dirección de actores

La dirección de actores se centró en dos tareas. Por un lado los gestos de Gregorio y por otro las voces de la televisión. En el caso de Gregorio no hubo diálogo pero sí presencia gestual tales como sonidos guturales, tos, carraspeos, etc. para apoyar la gestualidad limitada del personaje. En estos caso el registro actoral se acercó más al realismo y debía reforzar y completar la información expresada en la banda de imagen construida previamente.

En cambio, para los diálogos de las secuencias de TV, sostuvimos el criterio de parodia, con actuaciones caricaturizadas y situaciones estereotipadas. En estos casos la banda de imagen se realizó apoyándose en el montaje sonoro (que incluye la performance de actrices y actores) para terminar de componer el discurso.



Figura 13. Matias Deon actuando para capturar sonidos de Gregorio.



Figura 14. Fotograma de Cucaracha (Tourinho 2020)

5. DIRECCIÓN DE ARTE Y LOS DISEÑOS: La estética del defecto

Para el diseño del universo de Cucaracha nos centramos en la idea de manejar formas simples, con la intención de dejar expuesto el carácter artesanal y plástico de los decorados y muñecos. No nos interesó la idea de crear algo perfecto y pulcro, sino todo lo contrario, explotar esa estética del defecto (Siragusa, 2015, p. 89), dejar a la vista los mecanismos de los muñecos, los materiales, las pinceladas.



Figura 15. Concepts del living y cocina de Cucaracha (Tourriño. 2020)

Apuntamos a la creación de personajes minimalistas, y decorados con formas simples y geométricas, pero exageradamente imperfectas, escapando sistemáticamente de las figuras realistas (figura 15).

Asimismo, fue un punto central el manejo de una paleta de colores reducida, que estuvo plasmada tanto en decorados, muñecos, vestuarios y utilería como en la animación 2D. Unos pocos colores dieron vida a todos los escenarios y personajes.

Nos interesó particularmente, generar un contraste marcado, en términos de color y composición, entre el ámbito hogareño de Gregorio y el laboral: en la fábrica la paleta es más fría y opresiva, las formas se

vuelven más puntiagudas y amenazantes y la iluminación adquiere dominantes azules con claro oscuros marcados.

Este criterio estético buscado, que remite a al expresionismo alemán en cuanto a su estilo poco naturalista y de arquitectura deformada, tuvo su razón en el intento por conseguir una reminiscencia al universo kafkeano en el cual está inspirada la historia. Si bien el relato de Cucaracha no es precisamente una versión de “La Metamorfosis”, si nos interesó rodearla de este mundo opresivo característico de Kafka, y para lograrlo buscamos un estilo de animación y una estética más cercanas al cine de vanguardia de principios del siglo veinte (*figura 16*).



Figura 16
El gabinete del Dr. Caligari
(Wiene.1920)

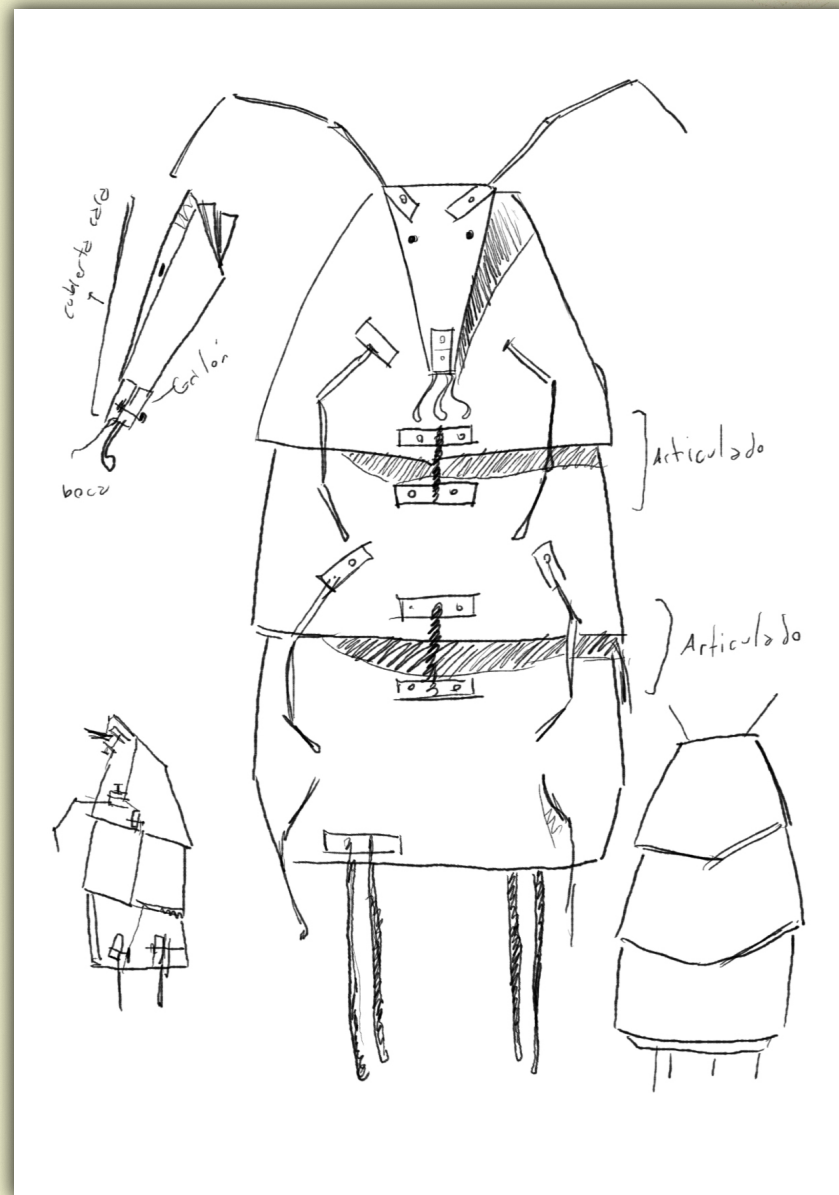
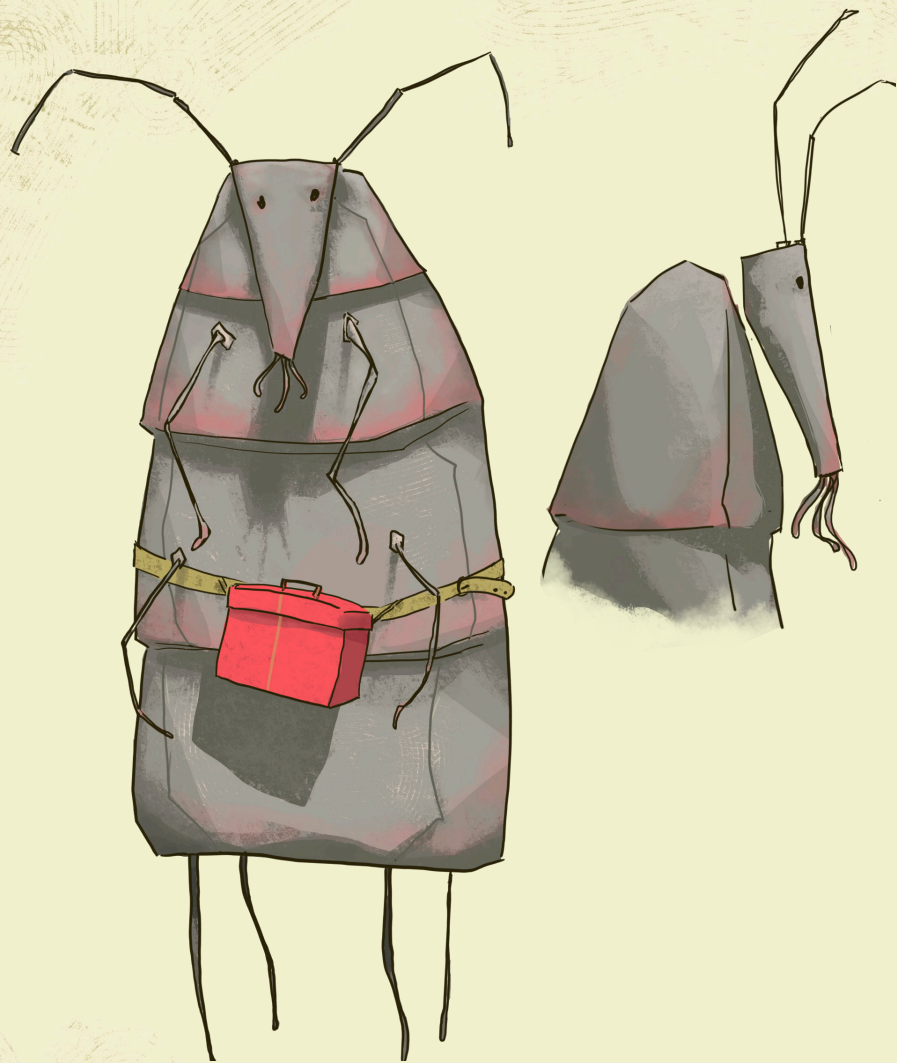


Figura 17
Diseños de Cuca, realizados por Agustín T.

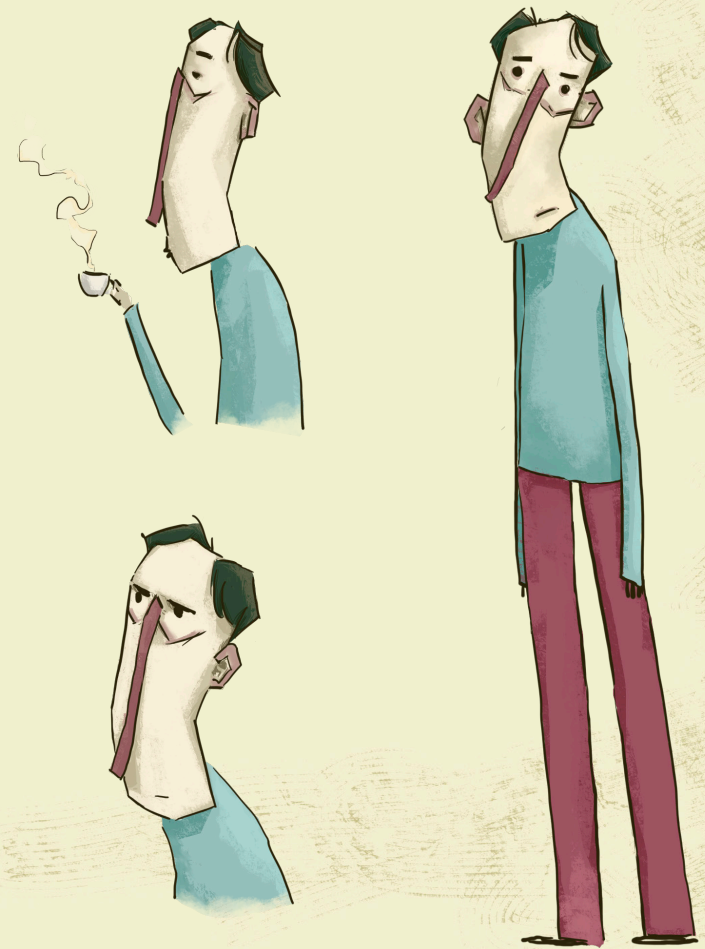
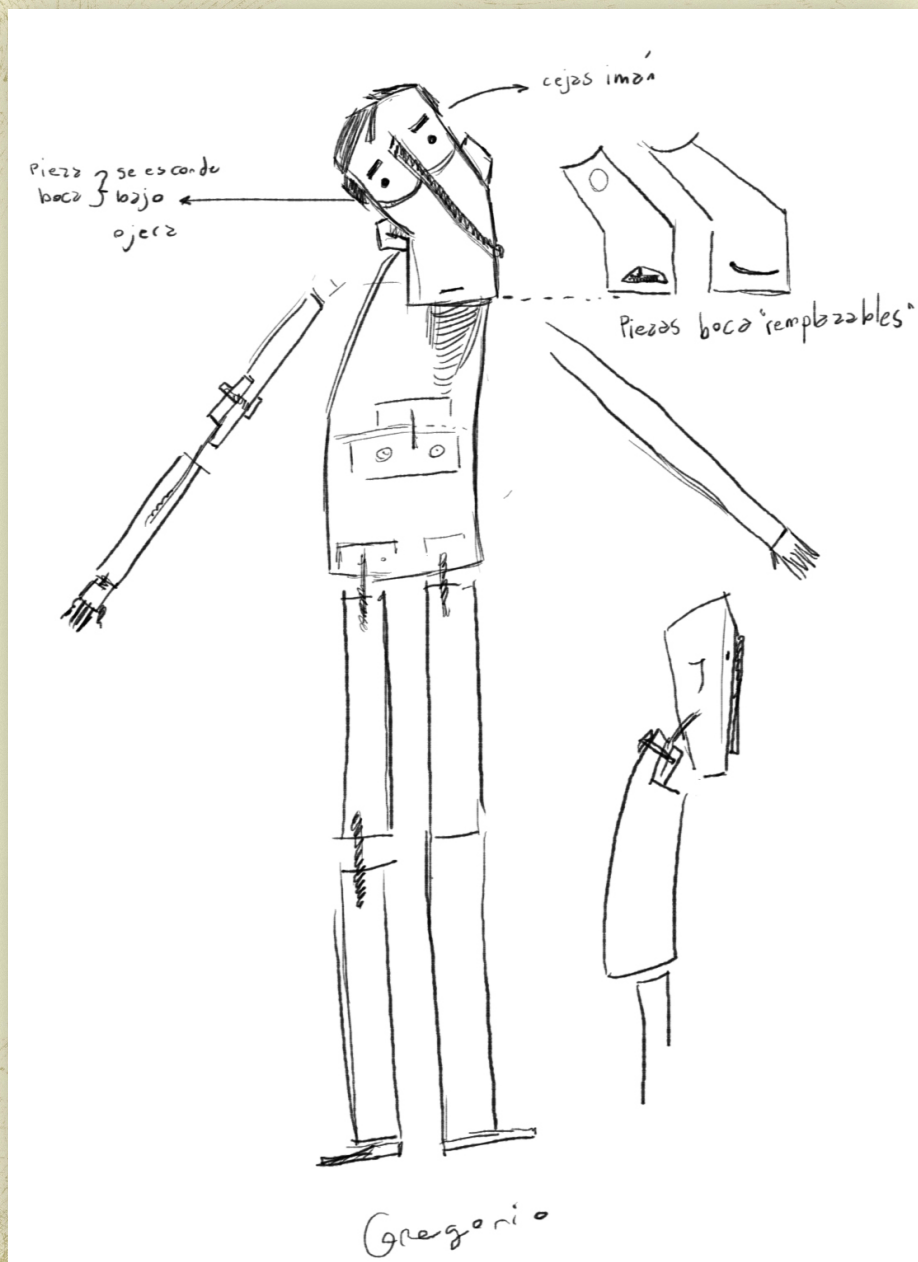


Figura 18
Diseños de Gregorio, realizados por Agustín T.

6. FOTOGRAFÍA: CLARO OSCURO A 170 VOLTIOS



Figura 19.
Puesta de luces de Cucaracha
(Tourino. 2020)

6.1 Diseño

Los cortometrajes que trabajamos como referencia para la fotografía, fueron “Padre” (Santiago Bou Grasso, 2013) y “Wallace and Gromit, The wrong trousers” (Nick Park, 1993), de los que rescatamos el tratamiento lumínico por su cercanía con el Cine Negro. La propuesta de fotografía e iluminación se propuso dar cuenta del estado anímico de Gregorio acercándose al universo kafkeano. El mismo criterio se siguió en la puesta en cámara, donde usamos por momentos encuadres visualmente

desequilibrados y los movimientos de cámara que consideramos pertinentes para aportar tensión narrativa. De este modo abandonamos una de las ideas planteadas en el anteproyecto que era acercarse al hiperrealismo a partir de los movimientos erráticos y espasmódicos simulando cámara en mano, ya que no se justificaban realizativamente. Por otro lado, la elección de luces cenitales, tiene su fundamento estético en la búsqueda de ambientes opresivos y aplastantes de los personajes, con sombras que dibujan en las diferentes superficies proyecciones y formas geométricas, y así, complementar la caracterización psicológica de cada uno de ellos.

6.2 Iluminación

Partiendo de estas definiciones en el diseño, tomadas conjuntamente con el área de arte confeccionamos la mayoría de los equipos necesarios para la iluminación (lámparas, tamices, parrillas, brazos, banderas, rebotes, luces diegéticas, etc).

Al realizar las primeras pruebas de luz nos topamos con una dificultad concreta: las variaciones de tensión eléctrica dificultaban la continuidad lumínica. Para resolverla optamos por el uso de luminarias led, que a pesar de tener un rango de frecuencia limitado, por su bajo consumo resultaron más estables que balastos o incandescentes (*Figura 19 pág. 24*).

Para superar las limitaciones de los LEDs trabajamos con filtros de colores, tamices, y rebotes. Por otra parte las distintas aperturas (puntuales de 20° de apertura o de 120°) y las diferentes intensidades de las luminarias nos resultaron útiles para resolver los efectos de luces que diseñamos.

6.3 Efectos

La dualidad claro - oscuro propia del cine negro, punto distintivo en la deformación de la realidad, fue la idea que guió los criterios lumínicos. Con ello se pretendió aportar a la caracterización de Gregorio desde la luz y expresar su subjetividad, dando preponderancia a la manifestación de los sentimientos más que a la descripción objetiva de la realidad.

Al realizar los efectos decidimos generar una base luz uniforme, para que el registro no sufriera pérdidas de texturas, superficies y tonalidades. Eso nos permitió trabajar la postproducción de imagen con mayor libertad, sin sacrificar desde el inicio aspectos compositivos y expresivos. No obstante, buscamos producir diferencias lumínicas con ratios marcados y efectos que aportaran marcas de temporalidad y espacialidad al relato. En el mismo sentido llevamos la tonalidad de la luz,

en general, a un azulado (propia de los tubos fluorescentes) que se remarcaba en las escenas nocturnas, para reforzar lo poco acogedor del ambiente (*Figura 20*).

Con los énfasis lumínicos propuestos en los espacios interiores, así como con la puesta de cámara, buscamos establecer un diálogo con el resto de los elementos de la puesta en escena que demostrara la intimidad de los personajes. De este modo la luz contribuiría a la composición de la escena, remarcando elementos del decorado y de la utilería: las sombras generadas y los efectos de luz formaban figuras geométricas irregulares, en concordancia con los elementos del decorado, resaltando el aspecto facetado en la escenografía y los muñecos. Estos efectos a veces guían la mirada del espectador, contribuyendo al avance del relato y otras proponen una exploración más libre de la imagen.

En las escenas que Gregorio y Cuca están frente a la TV, trabajamos la luz diegética de forma dramática, animandola en stop motion, junto a los muñecos. Sabiendo que la imagen de la pantalla de la tele iba estar puesta en post digitalmente, iluminamos desde un hueco en la pared direccionando y recortando la luz para que pegue sobre los personajes y el decorado. El movimiento generado y la intensidad de la luz buscaban dar ese efecto envolvente y dominante de la televisión sobre los personajes.

Figura 20
Fotograma en proceso de
Cucaracha (Tourino. 2020)



6.4 Cámara

Los equipos de cámara, objetivo, brazo y trípode, fueron gestionados entre los integrantes de grupo, para poder contar con ellos en todo el rodaje. Trabajamos con un objetivo macro, de distancia focal muy corta y una buena profundidad de campo, lo que nos permitió ubicar la cámara muy cerca de los elementos fotografiados y así componer los encuadres fácilmente.

Para sujetar la cámara se usó un brazo mágico que tiene un agarre de pinza y nos servía para sujetarlo a la mesa de animación de forma muy versátil, pudiendo componer libremente los encuadres, dejando el lugar necesario para trabajar animando. El brazo también puede sujetarse en el trípode, así lo hicimos en algunas ocasiones donde la puesta de cámara y luces requería mayor despliegue y el espacio se reducía, sobre todo en las tomas cenitales, para que la cámara quede fija y estable durante todo el tiempo que lleve realizar las tomas.

Teniendo en cuenta las características de la puesta decidimos exponer todo un punto más arriba, desde el control de velocidad para no abrir el diafragma, esto se debió a las posibilidades de trabajar la imagen en postproducción para resolver los efectos con una buena respuesta en los tonos y texturas registrados.

6.5 Encuadres

Al momento de componer los encuadres (en las escenas de stop-motion), priorizamos la tensión compositiva y luego la acción. Los espacios también tuvieron incidencia en la definición de los encuadres. El exterior de la fábrica se muestra, primero, en un plano general frontal que da cuenta del tamaño del edificio en relación a los personajes. Luego en un plano general corto que muestra la puerta de entrada. Todos estos planos fueron resueltos desde un mismo tiro de cámara.

El interior está resuelto en tres planos: el área de trabajo en donde se observa a Gregorio y luego a Cuca, el reloj con la bocina, y la cinta transportadora. La economía de planos responde a criterios de producción, pero también narrativas: la escasez de encuadres y su repetición/variación a lo largo del relato nos permitió proponer un juego rítmico que resalta lo repetitivo de la tarea fabril a la vez que se ajusta a la estructura del gag.

El espacio principal es la sala con la cocina al fondo. Allí suceden la mayoría de las situaciones del relato. En las escenas desarrolladas en este decorado planteamos una gran variedad de tiros de cámara y encuadres en función de las necesidades narrativas, lo cual implicó que todo este decorado apareciera en cuadro.

No sucede lo mismo con el baño, la habitación y el pasillo se resolvieron con el mismo criterio que la fábrica: los espacios se construyeron apoyándose en el fuera de campo y se muestra sólo lo necesario para no romper la diégesis y permitir avanzar el relato.

Los planos detalle se realizaron con maqueta a escala aumentada. Esto nos permitió obrar con mayor precisión ya que el ínfimo tamaño de los objetos complicaba su factura y manipulación.

6.5 Movimientos de Cámara

Los paneos tienen carga subjetiva (Gregorio cuando entra, cuando mira en la alacena y Cuca desde el techo) y el travelling del pasillo es subjetivo en un principio hasta que entra en cuadro Gregorio, con la idea de reforzar el momento narrativo de la escena.

6.6 Equipos, Herramientas y luminarias

En paralelo a la selección de las luces, se llevó a cabo la construcción de herramientas, grips, banderas, tamices, parrilla, brazos, cajas de luces, etcétera, hechas para poder sostener un rodaje largo. Crear artesanalmente los elementos utilizados en el set fue una decisión derivada del diseño de producción planteado. En paralelo a la escritura de guión se fueron construyendo las parrillas, soportes, luces y mesas de animación para armar el set (*figura 21 y 22 pág. 29*).

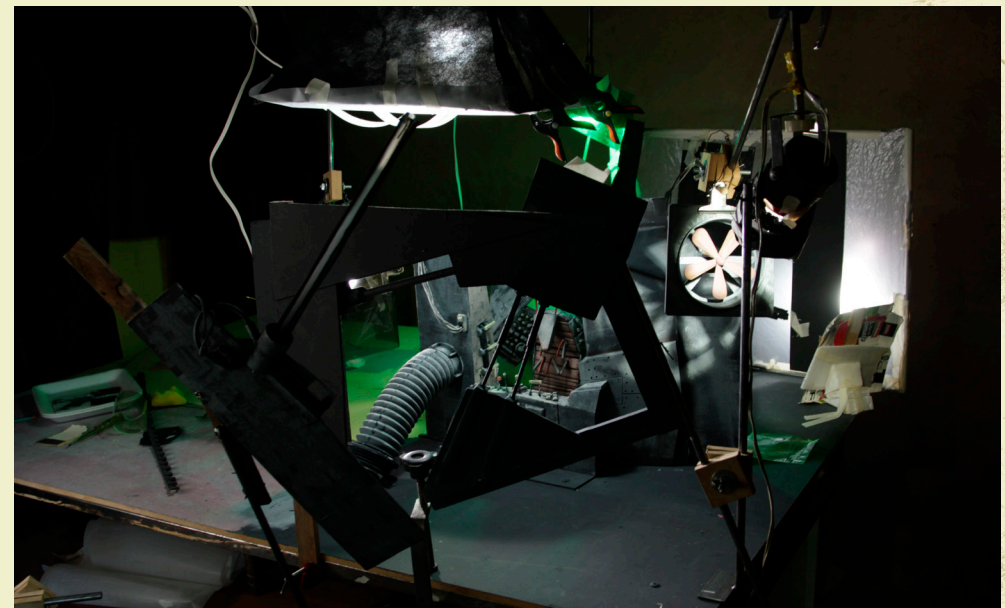
Las principales consideraciones al momento de confeccionar las herramientas fueron entender que la puesta se armaba y debía permanecer intacta durante el tiempo que se necesitara para resolver la toma, y eso podía durar varios días. Se tomaron referencias de experiencias anteriores y, considerando el diseño de arte, la puesta de luces se trabajó desde arriba, para tener acceso a la maqueta y poder manipular los elementos y muñecos en la misma. A su vez también se trabajó con algunas luces complementarias con pie o agarres a la mesa.

Otra variable contemplada al momento de construir los elementos de trabajo fue la disponibilidad del estudio donde rodamos, ya que se nos dio la posibilidad de instalarnos durante todo el tiempo que llevara el proceso de animación (alrededor de 30 meses contando las interrupciones). Eso implicaba montar las maquetas, decorados y plantas de luces sin tener que desarmar entre parate y parate. Por ello priorizamos dotar de peso y robustez a los elementos construidos, de tal modo que soportaran largos periodos de tiempo sin deteriorarse ni moverse.



Figura 21
Armado de parrilla de luces para
maquetas de Cucaracha (Tourino. 2020)

Figura 22
Puesta de escena de la fábrica, Cucaracha
(Tourino. 2020)



6.7 Postproducción de imagen

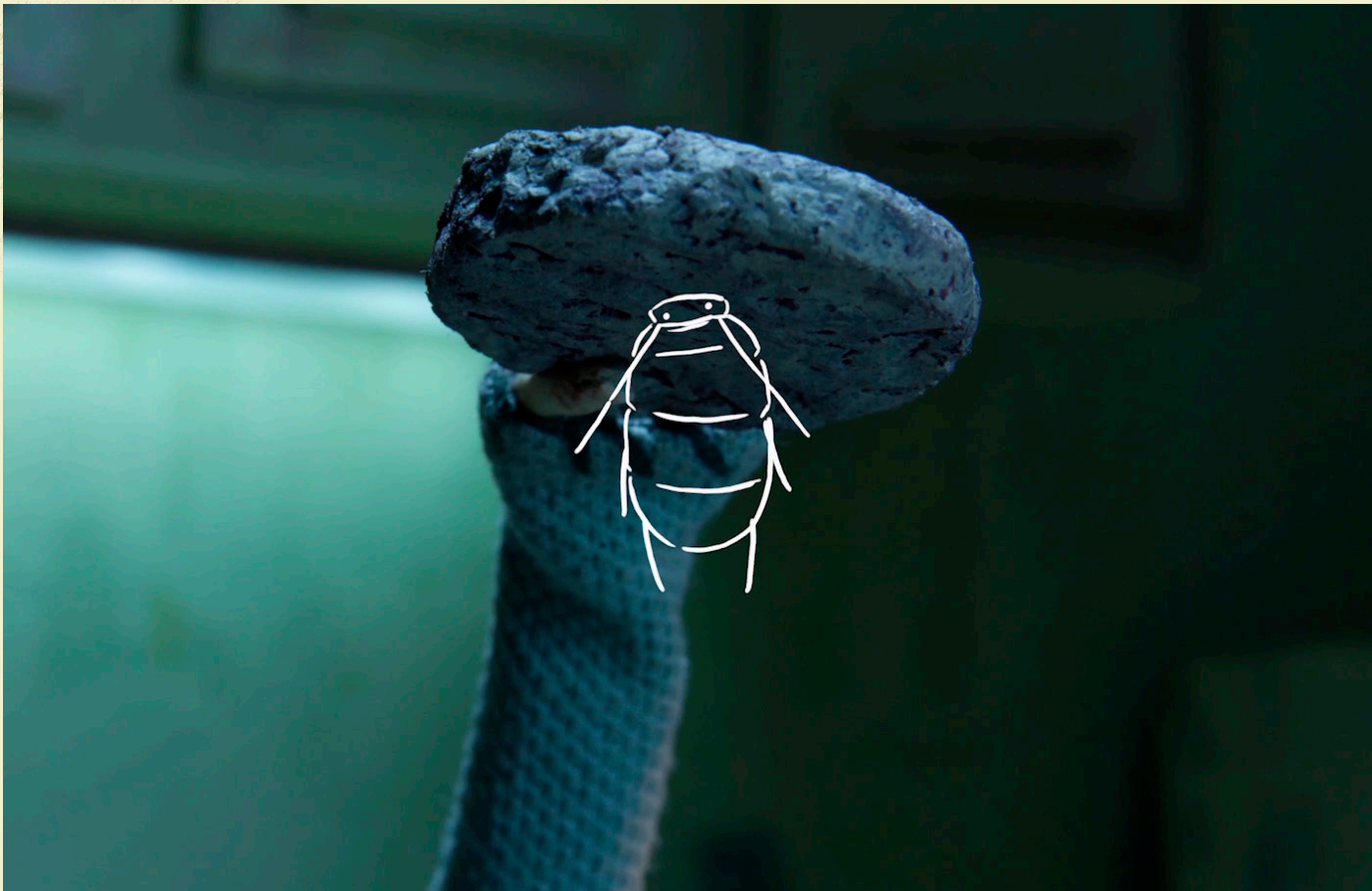


Figura 23
Fotograma en proceso Cucaracha
(Touriño. 2020)

En la totalidad del corto prácticamente todas las tomas necesitaban de una intervención de dibujo 2D digital. Los personajes, por una decisión realizativa, requerían agregarles sus rostros. A Cuca por ejemplo se le incluyeron los tentáculos y ojos sobre el stop-motion (ya rodado), a Gregorio principalmente sus ojos y boca. A la vez que todos los planos en donde figuraba la televisión fue animada 2D y añadida en postproducción utilizando máscaras o chroma (según el caso).

Los insectos pequeños fueron animados posteriormente, esto requirió de una planificación previa precisa (realizada ya desde el animatic) para poder coordinar la animación durante el rodaje stop-motion (Figura 23).



Figura 24 y Figura 25. Proceso y resultado de postproducción de Cucaracha (Tourino 2020).

Algunos planos en el cortometraje necesitaron de una composición más compleja en postproducción, por ejemplo en las secuencias del exterior de la fábrica, donde la dimensión del plano abarcaría mucho más de lo que nuestras condiciones de producción nos permitía, a la vez que participan varios personajes extras.

En estos casos, los personajes fueron animados de forma individual e integrados posteriormente en la composición, el decorado fue construido de forma parcial y completado posteriormente mediante dibujo digital.

7. SONIDO: EL OTRO CINCUENTA POR CIENTO

7.1 El sonido en el relato

En Cucaracha, tal como sucede en la práctica en la mayoría de las obras audiovisuales, el relato se estructura más en torno a lo que se ve que a lo que se oye. No obstante, en Cucaracha, varias acciones, espacios y situaciones, son resueltas desde el sonido.

La habitación de Gregorio nunca es expuesta en plano general, sino que se construye a partir de planos cerrados en conjunción con el sonido ambiente (Chion, 1993, p. 78) y la espacialización de sonidos puntuales como el despertador. El baño es presentado primero de forma acusmática (Chion, 1993, p. 74), para luego ser incluido en la banda de imagen. La caminata de Gregorio entre el desayunador y la alacena se escucha fuera de campo y desde el interior de ésta. La entrada de Gregorio al departamento en la escena en que Cuca está viendo la telenovela también se construye con el fuera de campo. En el mismo sentido, la secuencia final se estructura más por continuidad del zapping que por la sucesión de imágenes.

Además de informar de sucesos que permiten armar la fábula, el montaje sonoro tiene una función expresiva. En la fábrica el sonido construye y caracteriza el espacio y subraya la opresión / alienación que sufre Gregorio. En el diseño del montaje sonoro de estas escenas, buscamos generar en el espectador empatía con Gregorio a partir de la estridencia e iteración de los sonidos.

7.2 La palabra

Como dijimos, restringimos el uso de la palabra oral a la TV. El discurso verbal, y en menor medida el resto de montaje sonoro que emana del televisor, guían la interpretación de lo que los espectadores (Chion, 1993, p. 19) pueden ver de forma breve y discontinua. La voz cumple aquí una función denotativa. Al escuchar lo que se dice (y el resto de los elementos sonoros como, por ejemplo, la música), se advierte que se trata de un noticiero, una lección de yoga o una telenovela.

Pero esta no es la única función que cumple la palabra en el corto. Las palabras de la televisión tiñen las situaciones que protagonizan Cuca y Gregorio, connotando sentidos que no se producirían sin la presencia de la TV. La voz de la profesora

de yoga llama a la calma y a la tranquilidad mientras Gregorio se pone nervioso por el deterioro de su planta y la desaparición de la galleta. El diálogo entre madre e hija de la telenovela refuerza la incomodidad que se genera entre Cuca y Gregorio.

7.3 Puntos de Escucha

Cucaracha propone, en líneas generales, una auricularización neutra, salvo algunos casos particulares donde el punto de escucha espacial o subjetivo (Chion, 1993, p. 90) aportan a la construcción del relato o a la producción de un efecto expresivo. El inicio del corto plantea un punto de escucha subjetivo proponiendo una auricularización interna secundaria (Jost y Gaudreault, 1995, p. 146) desde Cuca. El sonido resulta ininteligible hasta que pasamos un punto de escucha espacial desde el que se oyen los sonidos provenientes de otro ambiente (el baño) pero que deja de estar mediado por Cuca. En este caso el punto de escucha subjetivo comienza a caracterizar a Cuca y, luego, el punto de escucha espacial nos permite construir el espacio de la habitación por diferenciación del baño (las cualidades tímbricas y la reverberancia permiten inferir que estos sonidos provienen de otra habitación).

Algo similar sucede con los pasos de Gregorio oídos desde el interior de la alacena. Con la imagen en negro se escuchan pasos que suben en intensidad pero cuyo espectro se ve limitado. Al abrirse las puertas de la alacena inferimos que Gregorio caminó hasta la alacena y abrió la puerta. El efecto narrativo funciona, o al menos se ve reforzado por la construcción del punto de escucha espacial propuesto.

Otro ejemplo de escucha subjetiva se produce en una de las escenas del despertador. Éste suena de forma distinta en los planos objetivos que en las subjetivas desde Gregorio. En estas últimas la reverberación e intensidad aumentan considerablemente para expresar la sensación que genera el sonido en Gregorio.

7.4 Sonido como elemento estructurante

Para trabajar la relación entre sonido e imagen (sincro, timing, etc) no usamos cartas de rodaje (Wells Paul, 2009, p. 58), sino que apelamos a registrar el sonido de la actuación en vivo y a la realización de un animatic. El animatic sirvió como una referencia para que el animador (Agustín Touriño) pudiera tener en cuenta el momento en que sonaba cada objeto.

Este proceder presentaba varias ventajas. En primer término nos permitía explorar sobre el ritmo de ciertas acciones y

movimientos en “live action”, y repensar cómo debían ser representadas en nuestra película animada (si se seguía o no una mimesis naturalista, si se las condensaba en el tiempo, si se apelaba a elipsis). En segundo lugar el animatic le brindaba al animador una idea bastante precisa de cómo y cuando sonaba cada cosa pero sin quitarle la posibilidad de efectuar modificaciones en la animación en función de lograr una mayor fluidez y organicidad en el movimiento.

7.5 La música del movimiento

El cortometraje tiene presencia de música en dos momentos significativos. El primero en la escena de Alien y el segundo al final.

Una vez que definimos que la película que vería Gregorio sería Alien (Ridley Scott, 1979), revisamos distintos elementos formales del film, la música entre ellos, para definir cuales imitaríamos de forma fiel y cuales acentuaríamos y deformaríamos para construir el efecto de parodia. Decidimos que la música debía evocar de forma fiel a la película y buscamos un compositor (Andrés Bertoglio) que pudiera crear una música que refiera a Alien pero que no viole los derechos de autor del film. Teniendo en cuenta la banda original de sonido de la película y las necesidades narrativas de nuestro relato, Andres nos fue haciendo sucesivas propuestas que fuimos probando y ajustando en el animatic. El resultado fue una música empática (Chion, 1993, p. 19) que, al tiempo que servía para caracterizar el film que ve Gregorio, contribuía a la tensión dramática de la escena.

La música con la que comienza y termina el film es una obra de Gabriela Yaya Aguilar La física de lo sensible. Mariela Díaz, quien se encargó de la postproducción de sonido del corto, realizó composiciones propias a partir de sonidos que no fueron concebidos como música que se escuchan en distintas partes del film. Estas composiciones buscaron generar un efecto de tensión emocional en el espectador y, a la vez, en el caso de la secuencia final, clausurar cualquier expectativa narrativa. En otras escenas de la TV utilizamos composiciones con licencia libre con el único fin de caracterizar las situaciones representadas. Es el caso de la telenovela o la lección de yoga, por ejemplo.

8. MONTAJE: ESO QUE HICIMOS ANTES DE TERMINAR DE ESCRIBIR

El montaje inició en el mismo guionado del corto, de hecho pasamos directamente de una escaleta detallada al guión técnico y al storyboard. El guión literario fue escrito después. Eso da cuenta de que concebimos la historia en imágenes y sonidos, y en el modo en que éstos se irían articulando de forma diacrónica y sincrónica.

Como era de esperar, a medida que la realización avanzaba fuimos encontrando soluciones y ajustes que nos permitieron contar de mejor manera lo que pretendíamos narrar o darle al trabajo una mayor fuerza expresiva. Esto implicó algunos cambios sutiles en el guión técnico en relación a lo planificado en un principio. Algunos de estos cambios surgieron en la realización del animatic, otros durante el rodaje y otros en la postproducción.

Al comienzo del corto, en la escena en que Gregorio desayuna, sumamos un plano general antes del plano desde el interior del armario. En el animatic ese plano no estaba contemplado, pero en el rodaje observamos que estábamos desaprovechando un decorado al tiempo que privábamos a los espectadores de un espacio completo que hasta el momento solo había sido mostrado de forma fragmentada.

En la escena en que Gregorio ve la película de terror hicimos varias modificaciones. El plano en que Gregorio se ahoga originalmente era más largo y se mostraba la acción completa sin cortes, quedando la película en off. En el rodaje surgió la idea de intercalar el plano de la película en que aparece el gato (Jones) para aclarar la causa del ahogo de Gregorio.

En la misma escena, al realizar el animatic, caímos en la cuenta de que un plano general rompía el eje de acción. Como la escena propone un montaje alternado entre la acción de la película, la expectación de Gregorio y la mirada subjetiva de Cuca, la inversión de los personajes en el cuadro no contribuiría a generar la tensión que requería la escena. Finalmente suplantamos el plano general por otro plano de la TV.

En el momento en que Cuca se presenta con la conservadora incluimos un primer plano de cada personaje para dar cuenta de sus reacciones. Este cambio surgió durante el rodaje.

Además de los cambios enumerados hasta aquí, se eliminó una toma de la TV luego de que la sombra de Gregorio se vuelve cucaracha y repetimos la toma en que Gregorio ingresa a la fábrica por segunda vez, en lugar de rodar otra para acentuar la monotonía de la vida del personaje.

El montaje de la secuencia final implicó un trabajo de ensayo-error que atravesó las distintas etapas del proyecto. La propuesta original fue modificada en el animatic y esta última volvió a cambiarse después. Ya en el rodaje, teníamos claro que lo que habíamos pensado hasta el momento no funcionaba del todo, así que decidimos filmar algunos planos extras para luego hacer distintas propuestas de montaje. Luego de tres intentos encontramos una que nos resultó satisfactoria.

9. CONCLUSIONES

La realización de Cucaracha fue un proceso de largo aliento, no lineal, discontinuo y con reajustes en el camino. Esta afirmación, que no escapa a las generales de la ley de la producción audiovisual en Córdoba, es descriptiva antes que valorativa e intenta dar cuenta de fortalezas y debilidades de la obra producida.

La dilatación del proceso, así como sus interrupciones, extendieron los plazos más de lo deseado pero, a la vez, nos permitió una reflexión más profunda durante la práctica realizativa, posibilitando una mayor maduración en las distintas áreas. El guión se fue modificando luego de la confección del primer storyboard, y la TV se terminó de guionar luego de rodar todas las escenas en stopmotion. Los glitch se definieron en la postproducción de imagen y sonido. El tono de la expresión facial de los personajes se resolvió al momento de animarlos, luego del rodaje stopmotion. Lo mismo sucedió con la estética visual de la TV.

Dada la extensión del proceso, para evitar resentir la coherencia interna del relato, nos ceñimos a algunas ideas previas que permitieron mantener la dirección del proyecto: la atmósfera oscura; las marcas de la enunciación tanto en la exposición de los mecanismos como en las texturas y acabados del arte; el tipo y el lugar del humor; lo lacónico de los personajes y lo poco ampuloso de sus movimientos; las diferencias visuales y sonoras entre lo que está dentro o fuera de la TV, entre otras. Estas ideas no estaban desarrolladas en detalle, sino que eran como una suerte de intuiciones sin mayores justificaciones que fueron cobrando sentido poco a poco.

Así, fuimos tendiendo puentes entre esas ideas previas, construyendo lógicas en torno a las intuiciones, hasta darle forma a la obra, concretando materialmente aquello que aparecía y revisando lo realizado anteriormente, siempre que fuera necesario y materialmente posible. Esta dialéctica de trabajo nos permitió ajustar la narrativa y potenciar la caracterización de los personajes y espacios desde las distintas áreas.

Entendemos que esto se hubiera dificultado en un proceso realizativo que se ajustara a una lógica más industrial, ya que la racionalidad técnica de ese tipo de procesos no hubieran favorecido trabajar sobre los hallazgos que fueron emergiendo.

Este margen de improvisación que tuvimos a lo largo del proceso, posibilitó una mayor exploración sobre el movimiento de los personajes, las posibilidades técnicas y la búsqueda estética en la construcción de los muñecos.

En relación a la reflexión sobre el proceso, entendemos que pudimos compartir en este escrito el cómo se trabajó las transformaciones de los personajes, a partir de la explicitación del recorrido de cada uno en el relato, la descripción material de las características de sus movimientos, la relación de esos movimientos con los referentes en la naturaleza y la explicación de las técnicas aplicadas. En el mismo sentido pudimos dar cuenta de los aportes de las referencias visuales en el diseño, el arte y la fotografía, así como de el sentido de las decisiones más significativas en el área de sonido como la elección de que los personajes principales no hablen, el carácter paródico de la TV o el estilo de las piezas musicales en función del relato.



Figura 26. Cucaracha (Tourino. 2020)

BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas

Chion Michel. (1993). La Audiovisión Sonido e imagen en el cine. PAIDOS.

Gaudreault André & Jost François. (2001). El relato cinematográfico: cine y narratología. Paidós.

Pessuto María Soledad. (2015). Memorias Del 1° Ateneo Internacional de Investigadores de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación Sur a Sur.

Sáenz Valiente Rodolfo. (2006). Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Ediciones de la flor.

Siragusa Cristina. (2015). Memorias Del 1° Ateneo Internacional de Investigadores de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación Sur a Sur.

Wells Paul. (2009). Fundamentos de la animación. Parramon.

Williams Richard (2001). The Animator's Survival Kit. FABER AND FABER.

Referencias videográficas

Chomet Sylvain (1998, mayo 27). La vieille dame et les pigeons [Animation, Short, Comedy, Drama]. Les Productions Pascal Blais, Les Armateurs, Club d'Investissement Média.

Bou Grasso Santiago (2013, octubre 31). Padre [Animation, Short, Drama, Family, History, Mystery]. Les Films de l'Arlequin, Opubsou.

Imbrogno Dario (2016, agosto 18). Ossa [Animation, Short].

Murnau Friedrich Wilhelm (1922, marzo 4). Nosferatu, eine Symphonie des Grauens [Fantasy, Horror]. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH.

Park Nick. (1993, diciembre 17). The Wrong Trousers [Animation, Short, Comedy, Crime, Family, Sci-Fi]. Aardman Animations, BBC Bristol, Wallace & Gromit.

Scott Ridley (1979, mayo 28). Alien [Horror, Sci-Fi]. Brandywine Productions, Twentieth Century-Fox Productions.

Swaf Emma De, & Roels Marc James. (2012, enero 28). Oh Willy... [Animation, Short, Adventure, Drama, Family]. Beast Animation, Polaris Film Production & Finance, Vivement Lundi.

Whale James (1931, noviembre 21). Frankenstein [Drama, Horror, Sci-Fi]. Universal Pictures.

Wiene Robert (1921, junio 7). El gabinete del Dr. Caligari [Fantasía, Horror, Misterio]. Meinert Rudolf y Pommer Erich

Agradecemos especialmente a:

CRISTINA SIRAGUSA, LORENA STRICKER, CARMEN GARZÓN, DANIEL MARÍN, JUAN M. COSTA, ROMINA SAVARY, ANDRÉS GRABOIS, ANDRÉS BERTOGLIO, FACUNDO CORSINI, VIRGINIA VALLÉS, DÉBORA VELASCO, GRACIELA LUCARELLI, HOMERO PAZ, LUIS LIENDO, MARÍA EUGENIA FERRER, MELINA POPOVICH, ITATÍ ROMERO, SUYAJ GÓMEZ VAGLIENTE, MARIELA LARIO, BELÉN BORNANCINI, HERNÁN DANZA, ANAHÍ INGARAMO, CLAUDIA ABICHAIN, ANALÍA VIDAL, MILENA LOIS, JUAN AZNAREZ, JULIETA SECO, MARCELA JAEGGI, MATEO STRICKER MARÍN, EMANUEL GUTIERREZ, ANA GABRIELA YAYA AGUILAR, MARIELA DÍAZ, MATÍAS MAGNANO, FRANCO LARRINE, y a nuestras familias.

