

Vínculos entre el diseño escénico y la dirección de
arte para un corto animado con la técnica *stop*
motion.

Javiera Rivera Pereira

Departamento de teatro de la Universidad de Chile.

Profesora Daniela Capona

18 de Enero de 2022

ÍNDICE

Introducción	3
Hitos de la animación en Chile	5
Primeras incursiones	5
Animación y nuevas tecnologías	9
Técnica de animación en <i>stop motion</i>	14
Qué es <i>stop motion</i>	14
Tipos de <i>stop motion</i>	15
Orígenes de la técnica	23
Stop motion en Chile	26
Rol del diseñador escénico	31
Nuevas tecnologías y/o nuevos medios en el teatro	35
Nuevos medios integrados al teatro	37
Teatro en la actualidad	40
Vínculos entre el teatro y la técnica del <i>stop motion</i>	41
Categorías de vinculación	44
Relación con los objetos	45
Relación con el cuerpo	47
Relación con el espacio	50
Roles y metodologías de trabajo	52

Análisis del caso de colectivo Maleza	53
Análisis del proceso creativo en proyecto Sonje	56
Conclusiones	62
Bibliografía	68

Introducción

Como diseñadora escénica en un mundo en constante cambio, las posibilidades laborales que esta carrera presenta atraviesan el campo de lo teatral para entrar también en otras disciplinas. Así me encuentro con la técnica del *stop motion*, donde el rol de dirección de arte pareciera no tener diferencias con la labor que desempeña un diseñador escénico. A partir de esta primicia comienza una investigación que busca localizar los puntos de encuentro entre las herramientas de trabajo del diseñador escénico y las utilizadas en creaciones con la técnica de *stop motion* en el contexto nacional. La intención es que este material teórico presentado a continuación sirva como material de consulta actualizado en cuanto a animación *stop motion* y su relación con el quehacer teatral.

Mediante la investigación se busca conocer los métodos utilizados en puestas en escena y/o piezas audiovisuales que se han llevado a cabo con la técnica de *stop motion* en Chile, y a partir de esto, generar un cruce entre el trabajo de dirección de arte con el proceso creativo de un diseñador escénico. Con un enfoque en el desarrollo técnico, se busca registrar y compartir las herramientas, tanto técnicas como creativas, utilizadas en el proceso de creación de una puesta en escena realizada con *stop motion*, para que esta experiencia y conocimientos estén a la disposición de cualquiera que desee incursionar en la realización de esta técnica.

Para hacer referencia a la poca información accesible respecto a la técnica, nos detendremos en el único libro sobre *stop motion* chileno “Animación, la magia en movimiento” de Vivienne Barry. Mientras que, para

hacer referencia al traspaso del lenguaje escénico al audiovisual, se hará referencia al caso del colectivo Maleza, el primer colectivo de teatro-animación en Chile.

Desde aquí se busca no solo describir, sino que caracterizar el trabajo técnico que se ha realizado hasta ahora en el contexto nacional y su relación con los trabajadores de las artes escénicas además de plasmar un análisis del proceso y experiencia creativa que aporten a la realización de esta técnica de manera consecuente con las condiciones actuales a nivel país y que a la vez sea accesible para cualquier creador.

Para esto nos detendremos en los hitos de la animación en Chile y como estas se ven afectadas por las nuevas tecnologías hasta llegar a la animación *stop motion* para indagar en cómo se desarrolló en Chile. Además, se hace una investigación y recopilación de las teorías del origen de la técnica y las distintas sub técnicas de *stop motion*.

Luego, para introducirse al ámbito teatral hablaremos del rol del diseñador teatral para continuar con una reflexión sobre las nuevas tecnologías o nuevos medios integrados al teatro y como estos son parte del teatro en la actualidad.

Una vez fijados estos puntos referenciales se procede a señalar las categorías mediante las cuales se vinculan el teatro con la técnica *stop motion* como lo son las metodologías que ocupa, su relación con los objetos, con el espacio, y con el cuerpo.

Una vez reconocidos estos vínculos se analizan en dos casos concretos, por un lado, el caso de Maleza, obra de teatro pionera en teatro-animación, y

por otro lado el caso de Sonje, cortometraje animado con la técnica de *stop motion* cuya directora de arte es una diseñadora teatral.

Hitos de la animación en Chile

Primeras incursiones

Antes de hablar de *stop motion*, en Chile por muchos años se habló tímidamente de animación refiriéndose exclusivamente a dibujos animados. En el país, las primeras incursiones en animación se dieron poco antes de los años 60 a modo de experimentación y sin mucho éxito. Ya más adentrados en esta década, los distintos canales de televisión nacional diseñan personajes comunes y representativos para caer en gracia con los televidentes. Si bien se trataba de un dibujo y una animación básica, los personajes eran versátiles y cumplían el objetivo de captar la atención.

Dentro de esta búsqueda de identidad de los canales se crean personajes icónicos, por ejemplo, una figura muy reconocida de la televisión chilena es el angelito de canal 13 que fue creado en 1971 por el autor teatral Nelson Cuadros y Enrique Bustamante “el Puma”, quien además formaría a muchos futuros animadores. El desarrollo de estos personajes y una amistosa disputa entre los canales por la atención de los espectadores mediante estas mascotas hace que la animación en Chile vaya tomando fuerza.

En los años 70 Carlos Gonzales R. forma un movimiento de animadores que cada 9 de diciembre se reunían para analizar, conversar y premiar a los diferentes proyectos de animación, cabe mencionar que este día se conmemora al dibujante nacional.

En los años 80 el espacio de la animación en la televisión chilena se expandió a los spots publicitarios, Vivianne Barry (2010) animadora y directora chilena menciona al respecto que, básicamente “la publicidad fue una escuela y para muchos cineastas una manera de sobrevivir” (p. 106) De este modo el entusiasmo por la animación empieza a crecer y en diciembre de 1982 se lleva a cabo el primer festival de dibujos animados en Chile, en el cual participaron países como Brasil, Canadá, Estados Unidos, Gran Bretaña e Italia entre otros.

Ya para los años 90 las mascotas de los distintos canales eran parte importante de la cultura popular chilena. A causa del buen recibimiento que tuvieron estos personajes y la animación como técnica, aún en el marco de esta amigable disputa entre canales por el rating, se comenzaron a transmitir “despedidas” animadas para dar las buenas noches al público infantil, pero fue solo hasta 1993 que se transmitieron ya que luego se priorizo buscar rating mediante los noticieros y se deja de lado la idea de la animación en televisión abierta.

Aun así, el entusiasmo por la animación solo ira en aumento, pero de manera menos visible al ojo del espectador.

Se produce un auge notorio en el desarrollo de la animación en Chile. Por primera vez proyectos autorales de animación recibieron el apoyo financiero del recién creado FONDART. Se podría decir que en los años 90 aparecen los primeros cortometrajes animados de autor, los festivales de cine chileno otorgan premios en la especialidad de animación y nacen nuevas empresas comerciales de animación. (Barry, 2010, p. 109)

Ya para noviembre de 1995 se lleva a cabo otro festival de animación chileno llamado ÁNIMOS Chile, primera muestra de cine, video y computación animada. Además, en esos años comienzan a impartirse los primeros talleres de animación en Chile demostrando una vez más la creciente tendencia al desarrollo de esta técnica y sus variantes. Este interés va a rendir frutos más adelante, en la década de los 2000 cuando

El auge de las nuevas tecnologías digitales y el abaratamiento de los costos de producción, así como las nuevas políticas de fondos audiovisuales y del Consejo Nacional de Televisión de Chile hacen posible que surjan nuevas series animadas, especialmente dirigidas al público infantil. El mundo de la animación digital en Chile se nutre de generaciones jóvenes con ganas de experimentar (Barry, 2010, p. 136)

El mejor ejemplo de estas nuevas generaciones creadoras y las nuevas herramientas fue la película Mampato y Ogú en Rapa Nui (2002) de Alejandro Rojas Téllez, la cual sentará precedente para el cine de animación en Chile. Vivienne Barry (2010) celebra el trabajo tras esta película mencionando que,

desde el último proyecto de largometraje animado chileno el filme Martín y Cano que nunca llegó a estrenarse debido al golpe de Estado de 1973, hubo que esperar 28 años para ver en pantalla el largometraje animado Mampato y Ogú en RapaNui. El filme, una producción de cine animadores fue realizada en cine 35mm color y tiene 80 minutos de duración, durante todo ese tiempo de espera nadie se aventuró a embarcarse en una producción de estas dimensiones; Debido a esto se habló de la película Mampato y Ogú en Rapa Nui como

el primer largometraje animado chileno, aunque ya sabemos que hubo largometrajes animados chilenos antes de la década de los 50 (p. 128)

Para la realización de este filme se contempló una propuesta gráfica y de actuación de los personajes que fue adaptándose al dibujo animado. Además, Vivienne Barry comenta en su libro que el tipo de dibujo de este largometraje fue pensado y diseñado bajo las tendencias del momento buscando la mejor aceptación en un mercado más amplio, apuntando a la globalización del proyecto.

Como este proyecto fue pionero en el país, hacían falta profesionales calificados para realizar un proyecto tan ambicioso, aun así, se abordó como una posibilidad. Alejandro Rojas aprovechó los 2 años que tardó el proyecto para enseñar a varios interesados en animación a ser dibujantes, ilustradores de fondos, de storyboards, productores para animación, entre otros profesionales que no se desarrollaban en el país.

El éxito de la película, sumado a la cantidad de personas que se capacitaron para este tipo de proyectos, produjo una suerte de confianza en esta clase de producciones generando una gran cantidad de series animadas que se transmitirían por televisión nacional. Un ejemplo de esto fue la serie animada Pulentos transmitida por canal 13, cuyo éxito sería tal que más tarde estrenaría una película, la cual se tomó tan solo 1 año en su realización (en comparación con Mampato y Ogú en Rapa Nui que tomó 2 años y Papelucho y el marciano que tomó 3 años) Este crecimiento de la animación en Chile será notorio como lo menciona Vivienne Barry (2010)

Desde el año 2000 en adelante, el cortometraje animado de autor tiene en Chile un enorme desarrollo, tanto así, que es difícil hablar de este género sin omitir algunas obras, ya que son muy numerosas, aunque la exhibición de cortometrajes animados por televisión sigue siendo nula. Hay mucha ayuda de fondos estatales para la producción, pero son los festivales de cine los únicos canales existentes para dar a conocer las obras (p. 151)

Esto solo demuestra que, si bien la calidad de artistas de la animación a nivel nacional ha aumentado, no basta solo con eso, sino que será necesario también abrir los circuitos y darle más espacio al desarrollo de la animación a nivel país.

Animación y nuevas tecnologías

Hoy en día la tecnología está tan presente en nuestras vidas que se torna complejo hacer una separación o definición del concepto. Según la RAE tecnología se define como:

1. Conjunto de los conocimientos propios de una técnica.
2. Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.

En palabras más simples podemos decirle tecnología a cualquier medio u herramienta, tangible o intangible, que me permitan llevar a cabo labores. El uso de la tecnología implica una transformación del medio, lo que no siempre

implica una mejora de éste, ya que dependerá del factor humano el uso que se le da a ella.

Será necesario también definir la palabra técnica para aclarar la diferencia entre estos dos términos. En primer lugar, la RAE define técnica como:

1. Conjunto de procedimientos y recursos de los que se sirve una ciencia o un arte.

2. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo.

En otras palabras, la técnica para efectos de esta investigación tiene directa relación con el cómo. Podemos sintetizar el concepto como la manera consciente y ordenada de hacer algo relativo a las ciencias y artes.

De este modo podemos llamar tecnología a casi cualquier objeto o pensamiento moderno desde el sacacorchos automático, el celular, el plástico, la copita menstrual, hasta el llavero con linterna. Sofía Poggi (2014) en su texto *“Tecnología stop motion; Prácticas tecnológicas en animación stop motion en Argentina”* dice de la tecnología que,

Representa un conjunto de saberes sistematizados que se organizan en pos de solucionar deseos del hombre en su accionar, dentro de un contexto específico. Llamamos “práctica tecnológica” al proceso social mediante el cual se sistematizan estos saberes y se desarrollan en torno a búsquedas específicas. En el caso de la animación, los deseos a los que responden los desarrollos en tecnología están relacionados tanto con eficacia (control sobre componentes estéticos) como con la eficiencia (reducción de complejidad de trabajo, costos y tiempos). Los distintos conocimientos y herramientas que se

generan y reproducen para la producción de animación *stop motion* (muñecos, materiales, cámaras, softwares), evolucionan a partir de distintos mecanismos de selección ejercidos por los sujetos que intervienen en su desarrollo y uso. Es decir, los artefactos o conocimientos generados por la práctica tecnológica se modifican o se mantienen de acuerdo a sus posibilidades técnicas y estéticas (p. 4)

Esto quiere decir que sin duda el nivel de desarrollo de esta técnica tiene que ver directamente con el contexto que lo rodea, en el caso de la animación *stop motion* en Chile es bastante escasa, ya que la mayoría de las herramientas profesionales para la realización de esta técnica se deben importar y / o escapan de la realidad económica de muchos proyectos a nivel nacional. Incluso una de las precursoras y más grandes expositoras de esta técnica en Chile, Vivienne Barry, desarrolla la primera parte de su carrera en Alemania antes de volver a Chile y compartir esta técnica ya marcada por una clara influencia de la tradición titiritera europea.

Sofia Poggi (2014) en su texto cita a Carmen Garzón, profesora del Centro Experimental de Animación de la Universidad Nacional de Córdoba, quien dice que “muchas veces no somos conscientes de las influencias que tenemos, pero sí las tenemos. Yo creo que toda producción da cuenta de un lugar de producción, de un contexto histórico, de un contexto tecnológico y un imaginario” (p. 4)

De esta manera, ya sea consciente inconscientemente la técnica va a variar en relación con el contexto socio cultural que le rodea y las herramientas que el creador posee a su alcance. Cada vez con más información y recursos

tecnológicos, la realización de animación se vuelve más accesible “Hacer animación, hoy en día, es tecnológicamente accesible. Esto resulta en que elementos no técnicos, como la narrativa, el diseño y la creatividad visual empiezan a tener más peso en la calidad profesional de las producciones animadas.” (Poggi, 2014, p. 5) dejando en evidencia la importancia de contar con un profesional que aporte en estos aspectos, capaz de crear imaginarios únicos para cada proyecto, logrando conectar e involucrar al espectador con la obra.

En este sentido, podemos reconocer cómo se dispone de la tecnología al servicio de la técnica, es decir que, dependiendo de las decisiones estéticas y prácticas de realización, se dispondrán todas las herramientas tecnológicas a mano para lograr un óptimo resultado. Esto también lo comparte Vivienne Barry (2010) cuando dice que,

Cualquier persona que tiene un escáner o una cámara fotográfica digital y un computador puede hacer una animación casera, lo que ha sido muy positivo para el desarrollo de la animación en Chile y en todos los países del mundo estos últimos años. No olvidemos que la animación es un lenguaje audiovisual y un proyecto de animación debe considerar todos los aspectos de una obra hecha para el cine. No es bueno pensar que las nuevas técnicas digitales son un fin, solo son herramientas para lograr buenos resultados y facilitar la tarea del animador (p. 182-183)

Queda claro que, aunque cualquiera puede realizar una obra, la eficacia comunicativa de ésta pueda variar según la sensibilidad del creador para

distinguir y detenerse en los asuntos mencionados; narrativa, diseño integral, creatividad o narrativa visual, atmósferas, etc. En este contexto la formación del diseñador escénico se vuelve valiosa, ya que está entrenado para manejar estas variantes.

Para efectos de esta investigación le llamaremos nuevas tecnologías a las herramientas, instrumentos, recursos técnicos y/o procedimientos tanto físicos como digitales electrónicos empleados para facilitar un quehacer en este caso artístico.

En una línea de tiempo, podríamos hablar de nuevos medios avanzados los 60, ya que entonces aparecen las computadoras comerciales y comienzan a entrar al mercado nuevos objetos tecnológicos digitales y electrónicos que abren grandes posibilidades para los comunicadores de la época.

En esta exploración de las posibilidades creativas y comunicativas de estas herramientas se acuña el concepto de multimedialidad, que se utiliza para referirse a elementos contruidos con distintos medios de expresión, tanto físicos como digitales, mediante los cuales se comunica o transmite información. David Martínez (2012) en su texto *multimedia en el stop motion* define la multimedialidad como:

La combinación de dos o más medios para transmitir información tales como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos. La multimedia permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro. Algunas ventajas que aporta la multimedia son: -Mejora las interfaces

basadas solo en texto -Mantienen la atención y el interés -Mejora la retención de la información presentada -Es muy divertida” (p. 1)

De este modo la multimedialidad se presenta como un potenciador de todo lo que la animación ya pretendía hacer de manera análoga

Técnicas de animación en *stop motion*

¿Qué es *stop motion*?

Con el paso del tiempo y las ansias de experimentación comienzan a aparecer nuevas corrientes estéticas de animación que contemplarían distintas metodologías de ejecución creación. Una de estas técnicas es el *stop motion*.

El *stop motion* es una técnica de animación 2D y/o 3D, también conocida como animación cuadro a cuadro o a manivela. Se puede traducir literalmente como detener (*stop*) el movimiento (*motion*) En este sentido, Paula Montalva (2020) la define como “una técnica de animación que consiste en crear la ilusión de movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas” (p. 15)

Más cercano a nuestro contexto nacional y desde un enfoque más técnico-práctico, la directora y animadora chilena Vivienne Barry (2010) define a la técnica como:

Toda animación realizada con modelos volumétricos colocados sobre una mesa. La cámara sobre un trípode está puesta en posición frontal. También se llama animación en vivo o *stop motion*, ya que el animador anima en el momento. A diferencia de cuando filma o graba

dibujos animados que ya están hechos. Estas técnicas tienen como característica, que exigen al cineasta elementos de puesta en escena cercanos a los de una realización en vivo. En la animación tridimensional la iluminación, los movimientos de cámara, las elecciones del ente u objetos a utilizar, las profundidades de campo y las relaciones espaciales entre los elementos no son virtuales como en los dibujos animados, sino reales como en una ficción con actores (p. 31)

Esto quiere decir que, si bien la técnica participa de una lógica del cine en cuanto a su producción, se trabaja desde la materialidad o plasticidad como en un proceso de diseño de una puesta en escena. Aquí se puede divisar un primer nexo entre las realizaciones teatrales y este tipo de animación.

Tipos de *stop motion*.

Debido a la infinidad de posibilidades que entrega el trabajo plástico, son muchas las variaciones o estilos que se presentan dentro de la misma técnica. Antes de entrar en detalle sobre cada estilo dentro de la técnica es necesario mencionar que, en la mayoría de las producciones que incluyen *stop motion* no encontramos un solo tipo de animación, sino que, por lo general, se mezclan varias técnicas o estilos para lograr los resultados esperados. Estas distintas maneras de realizar *stop motion* se pueden clasificar en dos grandes grupos, por un lado, aquellos que trabajan en el plano tridimensional (3D) y aquellos que trabajan en un plano bidimensional (2D)

Técnicas de *stop motion* 3D:

- Animación con objetos:

Es una técnica en la cual “se le da vida” a un objeto inanimado. La acción de dar vida o animar implica, no solo mover algo, sino que, mediante una secuencia de movimientos, dar la sensación de que un objeto inerte posee alma. En palabras de Pía Montalva,

Animar proviene del latín anima que significa alma, por lo tanto, animar no solo trata de dar sensación de movimiento, sino que también consiste en dar alma a un personaje de manera que este cobre vida y parezca que piensa y actúa por sí mismo (Montalva, 2020, p. 21)

La primera obra que se registra con esta técnica es “*Mobilier Fidele*” [Muebles Fieles] (Emile Cohl 1910) en esta obra el dibujante y animador francés le da vida a varios muebles que entran a una habitación y encuentran su lugar.

- Animación con marionetas:

Animación en la cual los personajes son marionetas manipulables, las que se fotografían cuadro a cuadro en distintas poses para generar la ilusión de movimiento. Varios historiadores mencionan a “*The Humpty Dumpty Circus*” [El circo Humpty Dumpty] (J. Stuart Blackton y Albert E. Smith, 1898) como la primera obra de este tipo, pero existen historiadores que desmienten este hecho adjudicando este logro al animador Arthur Melbourne-Cooper y su corto “*Dreams of Toyland*” [Sueños de la tierra de los juguetes] (Arthur Melbourne-Cooper, 1908). En ambos casos se trata de animaciones donde se le da vida a juguetes a modo de marioneta mediante un sistema de alambres que les integran para poder articularlos. Dentro de lo que son las animaciones con marionetas existe una variante con muñecos, esta técnica es conocida como

Puppetoon. Traducido del inglés, la palabra *Puppet* significa marioneta y la palabra *toon* que significa dibujo animado, esta técnica implica la construcción en serie de muñecos de madera completos o de algunas partes de estos. El nombre proviene de una serie animada homónima que fue producida y realizada entre 1941 y 1947 por el genio de la animación con marionetas George Pal.

- Plastianimación o Claymation:

Variación de estilo donde los personajes son creados con plastilina o cualquier tipo de masilla moldeable. En cuanto a sus ventajas, aporta una gran maleabilidad y fluidez de los personajes

Con esta técnica es mucho más sencillo realizar metamorfosis, puesto que puedes ir remodelando el objeto *frame* por *frame* mientras realizas la animación. Se suele emplear una estructura interna si es un muñeco muy pesado o delgado que pueda deformarse por la gravedad u otros factores, o sin ella, si lo que se quiere conseguir es el máximo dinamismo de la figura (Montalva, 2020, p. 26)

Uno de los precedentes de esta técnica es Segundo de Mochón con su corto "*El escultor exprés*" (1907) un corto de 4 minutos donde un escultor y su ayudante esculpen un rostro. Si bien este corto no es realizado con la técnica cuadro a cuadro, el ejercicio de transformación de las expresiones de la arcilla en cámara servirá de inspiración para el desarrollo de esta técnica.

Uno de los primeros largometrajes donde aparece la plastianimación es en "*The New Gulliver*" [El nuevo Gulliver] (Aleksandr Ptushko, 1935) se trata de una adaptación de la novela del irlandés Jonathan Swift llamada *Gulliver's*

Travels [Los viajes de Gulliver] 1726. Para esta realización se utilizaron 3000 muñecos diferentes de plasticina, cada uno con una estructura interna de alambre.

Esta técnica implica bastante mantención de los muñecos durante el rodaje ya que, por lo general, la plasticina suda por el calor o se mancha con la grasa de las manos del animador, por lo que no se utiliza mucho para filmes de larga duración a menos que se hagan varias réplicas de los personajes como es el caso del ejemplo anterior.

- *Strata-cut animation* o animación de corte en estratos:

Se trata de un estilo de animación menos popular donde se moldea en plasticina o cera de colores una imagen alargada, la cual sería cortada por capas como un pan de molde, fotografiando luego de cada corte la imagen resultante para finalmente unir esas imágenes creando la ilusión de movimiento.

Esta técnica proviene de los experimentos con líquidos coloreados, ceras, arcillas y otros materiales dúctiles realizados entre 1920 y 1930 por el pintor, director de cine y animador alemán Oskar Fischinger junto a su colega el cineasta vanguardista alemán Walter Rutmann. Sus experimentaciones los llevaron a construir una máquina que sincronizaba una cortadora vertical con el obturador de una cámara, lo que les permitía obtener imágenes sucesivas o cortes de las secciones transversales del material modelado previamente. Más adelante en la década de 1980 David Daniels perfeccionó y dio nombre a la técnica, en esta época creó "*Buzz Box*" [La caja zumbante] (David Daniels, 1985) la cual fue realizada juntando varias tiras de plasticina de manera vertical

formando una masa alargada que se rebanaba en capas que eran fotografiadas.

- Animación de partículas:

Se trata de una técnica en la cual se utilizan granos o “partículas” secas en grandes cantidades para dibujar sobre una superficie horizontal, usualmente una mesa de luz, ya que esta permite, por un lado, un mayor contraste entre figura y fondo, y, por otro lado, hacer graduaciones según la cantidad o densidad de las partículas y cómo se distribuyen en el dibujo. Estos dibujos son posteriormente fotografiados para generar mediante dichas fotografías la animación.

Respecto a la forma de animar el principio básico de esta técnica es cuantas más partículas y más juntas se oscurece más la imagen, así con los dedos, pinceles u otros utensilios se dibujan las formas sobre la pantalla de luz blanca (Montalva, 2020, p. 30)

La pionera en esta técnica según reconoce la misma autora es Caroline Leaf, autora de “*Sand or Peter and the Wolf*” [Arena o Peter y el lobo] (Caroline Leaf, 1969) realizado en la universidad de Harvard (MA, Estados Unidos)

- *Pinscreen* o pantalla de agujas:

Uno de los más complejos estilos de *stop motion*. Para la realización de esta técnica es necesario una pantalla de alfileres o *pinscreen*, las cuales constan de una base vertical perforada por cientos de agujas que posee luces laterales que permiten que, al acomodar las agujas de cierta manera y encender la luz, se generen distintos tonos de sombra que en conjunto dibujando una imagen similar a un dibujo de carboncillo. Estas imágenes se

iban fotografiando, acomodando las agujas y volviendo a fotografiar para generar una animación cuadro a cuadro. La primera pantalla de alfileres fue construida y utilizada en 1972 por Alexander Alexeieff y Claire Parker y poseía más de 1 millón de alfileres. Actualmente una pantalla de alfileres posee alrededor de 240.000 agujas móviles de acero.

Un ejemplo de corto realizado en esta técnica es el de “*Here and the Great Elsewhere*” [Aquí y el Gran Más Allá] (Michèle Lemieux, 2012) primer cortometraje de animación que realizó la ilustradora canadiense Michèle Lemieux.

- Pixilación:

Rama del *stop motion* donde en lugar de usar marionetas o muñecos se utilizan actores, es decir que se le pide a las, los o les actores asumir una pose levemente distinta fotograma a fotograma para ir fotografiándoles. Una de las ventajas de esta técnica es que permite crear la ilusión de que el cuerpo humano no tiene límites y es capaz de realizar actos que en la realidad no podría.

- *Brickfilm*:

En inglés película de ladrillos, se trata de animaciones realizadas con ladrillos LEGO o similares, el nombre surge de la página web Brickfilms.com, de Jason Rowoldt, una página dedicada enteramente a esta técnica.

El primer *brickfilm* registrado es “Viaje a la Luna” (En rejse til månen, Lars C Hassing y Henrik Hassing, 1973) Realizado por este par de primos que comienzan su carrera en un estudio casero en casa a eso de los 10-12 años incursionando con esta técnica para hacerle un regalo a sus abuelos.

Técnicas de *stop motion* 2D:

- *Cut-out* o animación con recortes:

Estilo de animación *stop motion* que utiliza elementos planos recortados como papeles, telas, fieltros, cartones o cualquier otro material plano, tanto para crear a los personajes, como los fondos y todos los elementos que componen el universo. Dentro de esta categoría también podemos encontrar la animación de siluetas donde los recortes por lo general son negros para separarse por alto contraste del fondo.

La película "*Homorous phases of funny faces*" [Frasas humorísticas de caras divertidas] (Blackton, J. 1906) no solo será la primera animación de la historia registrada en una película convencional, sino que también resulta ser el primer registro de animación con recortes.

Uno de los pioneros en esta técnica fue el argentino Quirino Cristiani, quien realizó el primer largometraje de animación de la historia, "*El Apóstol*" (Cristiani, Q. 1917). Para esta producción se realizaron 58.000 dibujos que luego recortaron dejando siluetas planas articuladas y no articuladas, que finalmente se fotografiaron y unieron, animando 70 minutos de largometraje.

- Animación gráfica:

Muy similar a la técnica del *cut-out* trata de animar objetos bidimensionales, pero en este caso se refiere a un material no creado de cero o nuevo, sino que más bien recicla material obtenido de fotografías, recortes de revistas, recortes de diarios, entre otros. Muy de la mano del collage, este

tipo de animación tiene que ver más con la experimentación de la posición de los elementos y de su cercanía de estos con la cámara, ya que estos recortes, a diferencia de los realizados para el *cut-out*, por lo general no son articulados.

Un ejemplo de esta técnica es el de la película "*Frank film*" [Película de Frank] (Frank Mouris, 1973) donde el realizador utilizó más de 500.000 recortes. "A modo de collages abigarrados en movimiento narra la historia sobre la vida de una persona con multitud de imágenes recortadas de revistas" (Montalva, 2020, p. 37)

Orígenes de la técnica

La técnica de *stop motion* es casi tan antigua como el cine mismo. En 1895 cuando los Hermanos Lumiere presentaron el cinematógrafo de inmediato se comienza a trabajar lo que se conoce como trucaje cinematográfico, que constaba de engañar al ojo del espectador mediante la sustitución o remoción de elementos en el set al momento de rodar. Paula Montalva (2020) define el trucaje como:

Esta nueva técnica consistía en parar la grabación de la cámara, cambiar algo en el escenario y luego reanudar la grabación. Llamamos a esta técnica *stop-trick*, traducido literalmente "truco de parar" y no *stop-motion* puesto que no se trata de animación fotograma a fotograma (p. 12)

En 1895 Alfred Clak dirige “*The Execution of Mary, Queen of Scots*” “[La ejecución de María, reina de los escoceses] un cortometraje de 18 segundos que se reconoce como la primera escena en el cine donde se representaba una muerte de manera explícita. Para lograr esto en cámara, el cuerpo de la actriz que representaba a la reina era remplazado por un muñeco justo en el cuadro en que el verdugo la va a ejecutar. Éste sería uno de los primeros registros de la técnica de *stop trick* en el cine. Uno de los artistas más reconocidos por esta técnica es George Méliès, quien introduce gracias al *stop-trick*, la magia y la ficción al mundo cinematográfico mediante su película “*Viaje a la luna*” (1902) ganando así el título de “el mago del cine”.

Pasaron 4 años de experimentación y creación para que del *stop-trick* se pasara a la técnica del *stop motion*, la cual sería la solución a muchos efectos especiales en los inicios del cine de la mano de grandes animadores estadounidenses como Willis O’Brien, pionero en efectos especiales, animador y creador de “*King kong*” (1962) y Ray Harryhausen, técnico en efectos especiales, productor cinematográfico y creador de “*Furia de titanes*” (1981)

En una entrevista realizada por Jesus Jimenez para la revista virtual RTVE, Adrián Encinas Salamanca (2018) autor de “Animando lo imposible. Los orígenes de la animación *Stop-Motion*” (1899-1945) sobre el origen de la técnica *stop motion* comenta que,

Como todos los grandes inventos de la humanidad –asegura Adrián-, su paternidad está disputada entre varios países; en este caso concreto entre Inglaterra, Estados Unidos, Francia, y, en menor medida, España y Rusia; y ha estado supeditada al patriotismo del historiador cinematográfico de turno (p. 1)

Aun así, hay varias figuras que destacan en el desarrollo de la técnica y que cabe mencionar. Como por ejemplo el francés Émile Cohl, dibujante y animador, reconocido como padre de la animación europea. Fue autor de películas como “*Les Allumettes animées*” (Los cerillos animados) 1908 realizada animando fósforos, “*Le Tout Petit Faust*” (El Pequeñito Fausto) 1910 realizada con marionetas y “*Jobard ne 24 peut pas voir les femmes travailler*” (Jobard no puede ver las mujeres trabajar) 1911 realizada con la técnica de pixilación.

El Bailarín de la Rusia zarista Alexander Shiryaev también fue reconocido por otros historiadores como el inventor del *stop motion*. Proveniente de una familia de artistas, al obtener una cámara comienza a modo de estudio a recrear ballets con muñecos fabricados por él mismo con papel o arcilla, adentrándose sin saber en el *stop motion*. Entre 1906 y 1909 produce una serie de baile, para Shiryaev, más que un fin artístico, sus filmes tenían un fin educativo ya que le servía para estudiar los movimientos y luego compartirlos a detalle con sus estudiantes de baile.

Existe poca claridad en torno a los orígenes del *stop motion* por lo que existen más de una teoría sobre su génesis. Adrián Encinas Salamanca concluye en su libro “Animando lo imposible. Los orígenes de la animación *Stop-Motion*” (1899-1945) y en la entrevista otorgada a RTVE, que el *stop motion* surge en Estados Unidos o Inglaterra. Al igual que Encinas varios autores concuerdan con que el primer corto de animación en *stop motion* registrado es una propaganda militar de 30 segundos realizada por el inglés Arthur Melbourne-Cooper titulada “*Matches: An Appeal*” [Cerillas: Un llamamiento] 1899.

Otra figura importante de mencionar en el crecimiento del *stop motion* como técnica es Segundo de Mochón, cineasta español que se desarrolló como técnico de iluminación y de fotografía, especialista en trucajes y revelado, considerado uno de los directores pioneros del cine mudo y de animación. Segundo de Mochón se introduce al mundo de la animación de la mano de Méliès, a quien conoció gracias a Julienne Mathieu, su esposa, quien trabajaba supervisando el proceso de color de las películas del francés. Su etapa más prolífica fue a finales de 1905 cuando volvió a París, allí la compañía *Pathé Frères* le entrega libertades y presupuesto para experimentar, obteniendo como resultado grandes avances en efectos especiales, trucajes, experimentos técnicos y fantasmagorías. En esta etapa crea “El hotel eléctrico” (1908) una de sus obras más conocidas ya que en ella se mostraban objetos que se movían aparentemente por arte de magia, eso fue posible gracias a la técnica de *stop motion*.

El primer largometraje animado de la historia “El Apóstol” (Federico Valle, 1917) tiene una duración de 70 minutos y fue animado por Quirino Cristiani con la técnica de *cut-out*, una rama del *stop motion*.

***Stop motion* en Chile**

Actualmente, y al contrario de lo que se podría pensar en pleno siglo 21, existe muy poca investigación o trabajo teórico con respecto a la técnica de *stop motion* en nuestro idioma. En cuanto a revistas especializadas sobre *stop motion* podemos mencionar a “*Animation Studies*” (Estados Unidos) y “Con A de animación” (España). Ambas publicaciones se pueden encontrar en

formato online y reúnen trabajos de investigación de carácter teórico sobre animación, entrevistas y varios artículos de carácter técnico, semiótico, temático y estético. Estas publicaciones sumado a varias tesis que rodean el tema y un par de libros son el material existente relativo al *stop motion*. Uno de estos libros es “Animación: la magia en movimiento” (2010) de la directora y animadora chilena Vivienne Barry, el libro comienza con un apartado sobre teoría de animación para luego mostrar una recopilación de su trabajo y de los hitos en cuanto a animación en Chile.

A pesar de la poca información existente, de alguna u otra forma el *stop motion* en Chile ha logrado desarrollarse de igual manera, ejemplo de esto son las animaciones que se mencionan a continuación que corresponden a algunos de los más destacados trabajos realizados con la técnica de *stop motion* en Chile de los cuales se tiene registro.

Para empezar, mencionaremos el cortometraje “Dulce Patria” (1974) realizado a color en 35 mm con la técnica de papeles recortados a partir de una serie de dibujos de los hijos de la propia directora Beatriz González. En palabras de Vivienne Barry (2010) era “Un cortometraje digno de destacar (...) muy impactante por el contrapunto feroz entre la realidad del momento y la ingenuidad de los dibujos.” (p. 97) El corto además contaba con la musicalización del conocido grupo musical Illapu.

En 2003 se estrena “Huaqui” de Marcelo Díaz, quien además de tener la idea original, dirigió, animó, diseñó y realizó las maquetas. Se trata de un cortometraje realizado en animación *stop motion* que surge como proyecto de

título de varios alumnos de Viviane Barry que de momento impartía clases en el Instituto profesional Duoc UC.

La primera serie animada realizada en Chile para un canal de televisión chileno fue “Villa dulce”, en 2004, realizada por Beatriz Butazzoni y Francisco Bobadilla de la productora “Blanco films” para ser transmitida en Canal 13. Tan solo 1 año después en 2005 aparece en televisión abierta “Tititikip” de Paz Puga y Alejandro Degaña. Ésta es una serie animada con la técnica de animación *stop motion* realizada con materialidades y estéticas de la tradición artesanal chilena acompañado de canciones originales. Una de las características más destacables de esta serie es que es de las primeras en mezclar *stop motion* con el programa “*after effects*” al menos en Chile.

En 2007 el diario “El mercurio” realizó un concurso de cortos animados, el ganador podría exhibir su corto junto al largometraje “La ciencia del sueño” del realizador francés Michel Gondry. Cecilia Toro, también alumna de los talleres de animación de Vivienne Barry y modelista de la serie infantil “ene tene tú” resultó ganadora con un nanometraje de 30 segundos realizado con animación *stop motion* de plasticina.

Vivienne Barry (2010) hace mención especial de este concurso en su libro ya que “a este concurso se presentaron más de 70 obras animadas y la mayoría de ellas fueron realizadas en la técnica de *stop motion*, lo que deja ver un gran interés en los jóvenes actuales por esta técnica artesanal de animación” (p. 182)

A partir de hitos como este, la animación en general se vuelve más presente en el cotidiano y el creciente interés por la técnica se extiende a otros ámbitos. Como lo menciona Vivienne Barry (2010)

Comienza el interés por parte de las universidades tanto públicas como privadas por incluir en su malla curricular las clases de animación tanto en pregrado como en postgrado. La cátedra se dicta en carreras de comunicación audiovisual, diseño gráfico y en carreras de ingeniería. Esto no había ocurrido desde los años 80 (p. 185)

Empiezan a aparecer escuelas de animación orientadas a la animación comercial y a preparar gente para integrarse a las realizaciones de largometrajes que requieren la contratación de especialistas con las expectativas de que el resultado ingrese en la industria cinematográfica nacional e internacional. Alejandro Rojas director de “Mampato y Ogú en RapaNui” y de “Papelucho” pasa a ser el nuevo director de la escuela de animación digital de la Universidad mayor; Ricardo Amunátegui a ser director de la escuela de la Universidad UNIACC y Edwin Gómez pasa a ser asesor de la carrera de animación digital de la Universidad de las Américas, aumentando así las posibilidades educativas para los futuros animadores de Chile.

Cuando Vivienne Barry publica su libro en 2010 aun no egresaba ninguna generación de animadores profesionales, con respecto a esto destaca que “el esfuerzo que están haciendo muchas universidades por dictar esta carrera demuestra que se trata de una industria que se está consolidando y que tiene amplias expectativas de crecimiento” (p. 185)

Estas expectativas se han visto alcanzadas con el tiempo, ya en 2003 se realiza otro festival de cine de animación pero que esta vez, se mantiene en el tiempo. Realizado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso bajo la coordinación de la cineteca de la Dirección General de comunicaciones y relaciones institucionales, apoyados además por el Consejo Nacional de la cultura y las artes y la ilustre municipalidad de Valparaíso. Esta instancia cuenta con expertos de distintos países tales como Bolivia, Uruguay, Suiza, Bélgica, Alemania, Estados Unidos y Francia entre otros, otorgándole a esta plataforma respaldo y reconocimiento internacional. En palabras de Viviane Barry “este evento ha sido de gran importancia para acercar a los artistas, intercambiar tecnologías y fortalecer el desarrollo cultural de la región y del país” (p. 194)

El primer largometraje (75 minutos) realizado con esta técnica *stop motion* en Chile se titula "Casa lobo". Se estrenó el 22 de febrero de 2018 en el Festival Internacional de Cine de Berlín. Dirigido por Cristóbal León y Joaquín Cociña, producido por Catalina Vergara y Niles Atallah este largometraje se adjudicó varios premios internacionales como mejor filme debido a su contenido y sin duda por su sugerente manufactura que transportan de inmediato al espectador al oscuro mundo del personaje principal, María. En esta obra se funden cine, artes visuales e historia construyendo una narrativa de precariedad, constante transformación e inestabilidad que se logra plasmar a través de los materiales y la técnica. Así el carácter estético y técnico de este largometraje adquiere gran protagonismo dentro la obra y desplaza la técnica *stop motion* de su tradicional espacio

infantil o amigable para crear una pieza considerada como una obra de arte tanto inquietante como notable.

Otra obra importante del *stop motion* chileno es el cortometraje "Bestia" el cual se estrenó el 2021. Corresponde al tercer cortometraje realizado con esta técnica por Hugo Covarrubias. En "bestia" se puede apreciar una mixtura de materiales donde las cabezas de los personajes realizadas con lo que parece ser frágil porcelana resaltan en contraste con las construcciones de cartón opaco. El guion fue escrito por Covarrubias y Martín Erazo, fundador de la compañía de teatro "La Patogallina". La animación estuvo a cargo de Covarrubias y de Matías Delgado, mientras que Cecilia Toro trabajó como vestuarista y productora de arte del cortometraje.

Una vez más, en esta realización la materialidad se posiciona como factor importante ya que, el contraste de materiales permitirá que se transmita la inexpresividad y frialdad del personaje principal sin necesidad de diálogos, fijando un tono narrativo serio e incómodo capaz de mostrar su mundo interno, sus miedos y frustraciones, que a la vez develan una fractura en su mente y en el país.

En febrero del 2022 fue nominado para los premios Óscar en la categoría de mejor cortometraje animado, convirtiéndose en la quinta producción chilena en ser nominada a un premio de la Academia

Rol del diseñador escénico

Un diseñador teatral o diseñador escénico es el encargado de diseñar la visualidad de una obra, generando a partir de los distintos soportes una unidad visual y una atmósfera tangible.

En Chile el diseñador escénico profesional está preparado para diseñar y realizar, ya que el contexto nacional de precariedad en las artes escénicas implica que el diseñador tenga que emplearse como diseñador y realizador a la vez. Esto, añadido a todas las posibilidades técnicas y expresivas que presentan las distintas capas que componen una puesta en escena, genera entre los diseñadores una tendencia a especializarse en su desarrollo técnico dependiendo de su afinidad y/o habilidad; algunas o algunos se especializan en iluminación, otras en construcción de escenografía, otros en confección de vestuario, otras en pintura o artes gráficas, otros en maquillaje, otras en planimetría, etc. Lo que les permite aprender más sobre la o las técnicas relativas a un área específica, lo que está en vanguardia, las nuevas tecnologías que aparecen y todo lo relacionado a tu especialidad. Lo anteriormente mencionado no anula la posibilidad de especializarse en más de un área o simplemente no especializarte en ninguna y trabajar como diseñador integral.

De este modo el diseñador escénico no solo puede diseñar y dirigir un equipo de realizadores, sino que maneja los conocimientos y herramientas necesarias para lograr diseñar y realizar una obra de manera autónoma. Es tanto así que entre varios compañeros y colegas se conversa de los diseñadores escénicos como “ingenieros en soluciones” ya que, con base a sus conocimientos y especialidades siempre se las ingenian para resolver todos los obstáculos que implica llevar a cabo una puesta en escena en el

contexto nacional donde el arte en su totalidad es sinónimo de precariedad. El diseñador chileno no solo debe resolver el área práctica con un reducido equipo de trabajo y un bajo presupuesto, sino que también debe crear una propuesta visual acorde a las posibilidades técnicas y a la narrativa de la obra que, además sea capaz de comunicar, cuestionar e interpelar al espectador.

Un diseñador/realizador puede hacer frente a estas adversidades con mayor facilidad ya que, al conocer distintos oficios posee una mayor biblioteca de recursos y por ende logra llegar a soluciones técnicas que se acomodan mejor a la realidad del proyecto.

Si bien es muy difícil caracterizar al diseñador escénico, sin duda para comunicar desde lo visual es necesaria cierta sensibilidad a lo artístico, ya que, no cualquiera puede codificar conceptos en texturas, colores y formas cargadas de sentido que calzan de manera poética con la narrativa de la obra. El rol del diseñador también tiene que ver con profundizar más en los temas que atraviesan la obra para construir a partir de ellos, pero atravesado por su experiencia, el universo visual de la obra. Tanto el universo narrativo a cargo del director como el universo visual a cargo del diseñador componen la obra y por ende para un buen resultado, estas dos partes deben estar en constante comunicación y sincronía.

Con respecto a la relación del director con el diseñador, en una entrevista realizada a Rodrigo Ruiz, Catalina Devia, Ricardo Romero y Francisca Lazo rescatamos que,

Si asumimos que desde la imagen también se propone una hipótesis de trabajo para la obra, el papel del diseñador resulta protagónico, sin embargo,

pasa que uno como espectador tiende a quedarse con la historia contada y no decodifica las imágenes. ¿Cuál es el rol del diseñador en la obra?

Rodrigo Ruiz. mmmm... Recuerdo que en la escuela nos mostraban un video de los “Maestros de la escenografía” y aparecía Heiner Müller con Erich Wonder discutiendo de igual a igual porque eran el escenógrafo e iluminador con el director y dramaturgo...

Ricardo Romero. claro, si uno lo piensa, son dos personas las que están creando el universo completo.

Catalina Devia. Exacto. Los únicos dos que están mirando desde afuera son el director y el diseñador escénico. Y ahora también están apareciendo un poco más la gente que trabaja en sonido de teatro, músicos. Ese es otro lenguaje muy potente que está presente y que ve la obra total desde afuera, que tiene que proponer y sumarse a un ritmo. (Equipo Hiedra, marzo 2015, El diseñador escénico en Chile II: El rol del diseñador, autoría y un diagnóstico. Revista 31 Hiedra, El Diseño Escénico en Chile II: El Rol del Diseñador - Hiedra (revistahiedra.cl))

Como se puede desprender de lo anterior, el diseñador es otro narrador más y es tan protagonista como el director o los actantes a pesar de que a nivel país no se refleja. Pero más que tratarse de un tema de protagonismo, de esta entrevista podemos desprender lo fundamental de la labor del diseñador escénico, ya que es el encargado de construir el universo visual de una puesta en escena.

La visualidad aportada por el diseñador hace aparecer el discurso nuevamente, pero esta vez con otro lenguaje, sensible e intangible, el

diseñador construye este universo visual también desde lo sensible, desde su experiencia personal logrando una mayor empatía o mejor recepción del espectador. Esta capacidad de codificar el contenido de la obra a un lenguaje visual acorde con la narrativa es propia del diseñador escénico.

Esta multiplicidad de técnicas o lenguajes presentes en la puesta en escena, aumentan el nivel de complejidad de la obra, pero no en un mal sentido, sino que, la obra al estar constituida por distintas capas, siendo la visualidad una de estas, le permite al espectador tomar los distintos elementos por separado o en su conjunto y leerlos o interpretarlos con mayor facilidad y por ende permite una comprensión y/o reflexión más profunda en torno a la obra.

Lo anterior se asocia al concepto de “la obra de arte total” descrito por Wagner, el cual plantea que debe haber una integración de las distintas artes (música, danza, poesía, arquitectura, pintura, etc.) para lograr generar una obra de arte completa, capaz de cautivar todos los sentidos. Como mencionaba Cata Devia en la entrevista a revista “Hiedra”, se están integrando cada vez más nuevas disciplinas, como la musical, al ámbito escénico, esto debido al aumento de la accesibilidad a nuevos medios y por ende la posibilidad de explorar en ellos.

Nuevas tecnologías y/o nuevos medios en el teatro

Los distintos avances tecnológicos les otorgan a los creadores cada vez más y mejores herramientas creativas, ya que, como mencionamos anteriormente la tecnología está dispuesta al servicio del arte. El teatro como

expresión artística también está en una constante búsqueda de nuevas y mejores maneras de hacer teatro. Esta búsqueda no refiere solo al plano narrativo o estético de la obra de teatro, sino que se refiere también a las herramientas digitales tecnológicas que se han desarrollado para facilitar las labores técnicas involucradas en el quehacer teatral.

Si bien antiguamente no existía el papel de diseñador escénico, si había alguien que cosía el vestuario o que elegía la utilería, hoy en día es indispensable alguien que cumpla este rol de “ingeniero teatral” dispuesto a solucionar cualquier problema antes de la función. Como personas sensibles pertenecientes al mundo del arte existe una preocupación por la parte estética que es visible, pero también existe una preocupación por la parte técnica que pasa más desapercibida al ojo del espectador. Por esto el uso del término “ingeniero teatral” para caracterizar al diseñador, ya que este está constantemente buscando en su biblioteca técnica, modos y maneras de hacer las cosas que se adapten al contexto sin dejar de lado la estética ni la narrativa, para lo cual será necesario mucho conocimiento técnico, ingenio y creatividad. Obviamente alguien pensó en los coturnos para darle altura a los actores y actrices y mejorar la visibilidad del espectador, pero claro, el espectador no está pendiente de los pies del actante y este artificio o alta tecnología teatral pasa desapercibido. De esta manera pasa con la mayoría de los avances tecnológicos en el mundo del teatro.

Con esto se apunta a que, si bien no es algo de conocimiento público, siempre se ha estado innovando e integrando nuevas tecnologías que faciliten y mejoren el trabajo de cada una de las personas que hacen teatro, dígame actante, diseñador, técnico de luces, director, sonidista, etc.

Cuando en el 2015 revista Hiedra pregunta a un grupo de diseñadores escénicos por el futuro de este campo en Chile, Rodrigo Ruiz contesta que,

No sé, quizás en 40 años más todavía vamos a ver una buena acogida a una obra armada aristotélicamente, con una dramaturgia y una escenografía, no un espacio escénico. Nosotros también estamos de alguna forma sometidos a los avances de la tecnología, más allá de lo técnico, en el sentido de lo que nos permite materializar. Por ejemplo, en la iluminación, lo que ha avanzado nos ha permitido hacer que lo que antes era un efecto hoy sea un recurso más. (Equipo Hiedra, marzo 2015, El diseñador escénico en Chile II: El rol del diseñador, autoría y un diagnóstico. Revista Hiedra, El Diseño Escénico en Chile II: El Rol del Diseñador - Hiedra (revistahiedra.cl))

Esta reflexión nos plantea un panorama poco alentador ya que, en un contexto nacional donde las iniciativas artístico-culturales no son fomentadas, el avance tecnológico en esta área debiese ser más lento. Aun así, este grupo de diseñadores reconoce que, a pesar del poco espacio que existe para el desarrollo del teatro y más en específico del diseño escénico como disciplina, existe un gran nivel entre sus colegas incluso al punto de considerar que muchas obras nacionales comunican más en su nivel visual que en sus niveles narrativo o gestual. Demostrando que, aun con pocos recursos y mucho ingenio e inventiva, se puede generar una visualidad que más que ser un acompañamiento estético de la narración, es otra capa de profundidad de la obra que es capaz de narrar por sí sola.

Nuevos medios integrados al teatro

Ya entrado los 2000 el interés y gusto por la tecnología seguirá en aumento, a la vez que ésta se hace cada vez más accesible. Esto a su vez generó un aumento en la cantidad de información y los canales por los que se transmite, sumándole a la prensa escrita y la televisión, el internet y las redes sociales. A consecuencia de esto podemos apreciar, por un lado, como se produce una mejora en los aspectos técnicos del teatro, es decir se crean nuevos artilugios que a su vez se vuelven cada vez más accesibles y fáciles de utilizar, mientras que, por otro lado, este avance tecnológico hará aparecer nuevos soportes o nuevas plataformas de difusión y/o circulación de la obra, lo que será especialmente beneficioso para el teatro en el contexto de pandemia.

La idea de estar innovando está presente en el teatro como una constante, permeando o integrando en esa búsqueda distintos elementos o incluso distintas disciplinas para lograr en el espectador una experiencia sensorial/emocional catártica. Catalina Devia, diseñadora teatral chilena menciona en una entrevista para la revista teatral hiedra que “Nuestro oficio es interdisciplinar por definición.”

Si la interdisciplinariedad era una cuestión que ya latía con fuerza en el campo del diseñador, la llegada de nuevas tecnologías y su adaptación a usos creativos será el siguiente escalón, que afectará a las formas de hacer teatro, ya que, años después, el espectador ya se acostumbró a la innovación o al artilugio tecnológico que enriquecen la obra y que le permite absorber la experiencia teatral.

Un ejemplo concreto de esto pueden ser las proyecciones que ingresaron tímidamente en la sala de teatro siendo muy bien recibida. El gusto por el uso de este recurso desencadenó en la especialización de la técnica, creando programas que permiten escanear el espacio u objeto sobre el cual se va a proyectar para poder sincronizar el video sobre dichos volúmenes proyectando de manera mucho más precisa y controlada, generando efectos de movimiento 3D. Esta técnica se empieza a conocer como *mapping* y también es muy bien recibida en el ámbito teatral ya que permite la integración programada de los elementos físicos, visuales y lumínicos.

Por otro lado, y como mencionamos anteriormente, la llegada de nuevos medios y nuevas plataformas impulsó a algunas compañías teatrales a experimentar en esa área. De este modo varias compañías comienzan a incursionar en un teatro que apuesta por ser más accesible y participativo. Carlos A. Scolari (2014) comenta el caso de varias compañías teatrales españolas

En estos años numerosas compañías han apostado por las redes sociales. Por ejemplo, en 2010 la *Royal Shakespeare Company* desarrolló junto con la agencia Muldark el proyecto *Such Tweet Sorrow*, una versión contemporánea de Romeo y Julieta que se desplegó a lo largo de cinco semanas en Twitter. Otras compañías teatrales como *New Paradise Laboratories* o *Waterwell* también han experimentado con las redes sociales o la transmisión de las actuaciones en la web (Carter, 2011). En España, un grupo como *La Fura dels Baus* no podía quedar al margen de este tipo de experimentación: su obra *Afrodita y el juicio de Paris* se ha convertido en el primer viral show de este grupo. Los

seguidores pudieron seguir todo el proceso del espectáculo, ensayos, preparación escenográfica, trabajo de los participantes y el resultado final del macro espectáculo a través de las principales redes sociales siguiendo el *hashtag* #AfroditaCanarias. (p.77)

A modo de ejemplo dentro del contexto nacional podemos mencionar la obra Casting K. Perry de la compañía Drama Club dirigida por Nelson Valenzuela y con diseño integral de Jhon Álvarez. La obra funciona bajo la lógica de un *casting* en el cual observamos a 3 concursantes pasar por las distintas pruebas en busca de ser la doble oficial de la cantante Katy Perry. El espectador se vuelve parte de esta elección a través de un enlace en su celular que les permite votar por la ganadora del *casting*. Esto sumado al gran despliegue de material audiovisual en escena tornan la obra en un reflejo lúdico y reflexivo de la aparentemente superficial, pero compleja relación entre consumidor y producto, en donde los límites parecen estar cada vez más desdibujados.

En septiembre de 2019, la obra se estrenó en versión presencial y luego se emitió en formato online en mayo del 2020, demostrando que estas exploraciones e inquietudes por integrar nuevos medios y nuevas tecnologías al teatro va más allá del contexto, es una necesidad creativa que nos atraviesa como creadores más allá de la ubicación geográfica o de los recursos que se tengan a la mano.

Teatro en la actualidad

Con la exigencia de permanecer en casa debido a la pandemia, varios creadores se vieron en la obligación de volcarse a formatos digitales o dejar de producir. Así, otras personas que no se dedicaban a la producción artística comenzaron a incursionar en esta área desde la comodidad de sus hogares y con los elementos que estaban al alcance.

Esta necesidad de seguir creando a pesar del limitado contexto desencadenó en distintas exploraciones de dichos límites mediante la investigación y exploración de lo teatral. Esto con el fin de realizar un traslado efectivo de la experiencia teatral a los formatos audiovisuales. Los resultados de dichas exploraciones si bien fueron interesantes planteaban el constante cuestionamiento de si es que existe teatro sin convivio y si es que es posible generar algo así como el convivio desde la no presencialidad.

Muchas compañías estrenaron obras de teatro online donde transmitían por distintas redes sociales la obra teatral tradicional sin modificaciones, otras compañías hicieron adaptaciones exclusivas para el formato audiovisual, mientras que otras compañías buscaban entrelazar lo presencial y lo no presencial de una manera que fuera plausible con el contexto sanitario. Independiente de la calidad de los montajes o su nivel de aceptación con el público, lo relevante es que después de muchos años, el mundo del teatro recibe un remezón que lo saca de su tradicional zona de confort, a la que muchos se aferran, para hacerle indagar e innovar en formatos y maneras de narrar distintos, lo que sin duda significa dar un paso irreversible. Queda simplemente tomar consciencia y permitirse indagar en las nuevas posibilidades de formato que se presentan y los beneficios que puede significar cada una.

Vínculos entre el teatro y la técnica del *stop motion*

Aún con el latente avance tecnológico, pareciera que el espectador sigue teniendo cierto apego o gusto por lo clásico, tanto en el cine como en el teatro. Este vuelco a la tradición o a los inicios tiene que ver con una nostalgia o remembranza de un trabajo menos efectista y más honesto de los primeros momentos del arte donde había una mayor preocupación por el fondo de la obra, por lo que el trabajo artístico se volvía más expresivo y honesto. Cuando todo está hecho se vuelve al principio a mejorar lo que ya se hizo, generando un lugar de crecimiento a través del espacio de juego y experimentación. Solo que esta vez, con más y mejores herramientas para llegar a los objetivos.

Por una parte, en los últimos años se está dando una vuelta a los orígenes del cine que conducen a la pasión por el cine silente, al uso del blanco y negro o a la metáfora de una visión limpia de las imágenes que no contaminen el texto. Así lo demuestran la cantidad y calidad de muchas propuestas vanguardistas entre las que podríamos destacar las aportaciones del cineasta canadiense Guy Maddin como *Dracula: Pages from a Virgin's Diary* (2002), el éxito de filmes como el oscarizado *The artist* (2011) o en el ámbito nacional la coronación de *Blancanieves* como mejor película del año. Este cine se postula como lo último, como la más radical modernidad. Hay una búsqueda de nuevas formas de expresión, más genuinas, que nos retrotraigan a épocas de pionerismo y experimentación. Del mismo modo, se vuelve a la animación del período anterior a la llegada de la informática. Y es que, pese al increíble

avance y sofisticación del software para animar, los animadores virtuales siguen teniendo problemas para dotar de vida a sus creaciones. (Arenas, 2013 p. 2-3)

En este sentido la técnica de *stop motion* se presenta como esta posibilidad de experimentación y de expresión genuina que genera una capacidad de empatía o fácil entendimiento con las acciones que se presentan debido a la gran carga expresiva que poseen los distintos materiales, texturas y colores junto con la evidencia de un trabajo manual.

La oposición entre los estilos de la animación y del cine definió la cultura de la imagen en movimiento en el siglo 20. La animación pone en primer plano su carácter artificial, admitiendo abiertamente que sus imágenes son meras representaciones, así como también lo hace el teatro. Su lenguaje visual está más del lado de lo gráfico que de lo fotográfico. Es discreta y conscientemente discontinua; con unos personajes representados de un modo tosco y que se mueven por delante de un fondo estático y detallado, y unas muestras del movimiento tomadas de manera escasa e irregular (a diferencia del muestreo uniforme del movimiento de la Cámara de cine; Recordando la definición que daba Jean Luc godard del cine como abre “la verdad a 24 Fotogramas por segundo”) y, por último, con un espacio construido a partir de capas de imágenes por separado, en cambio, el cine hace un gran esfuerzo por borrar cualquier rastro de su propio proceso de producción, incluida la menor indicación de que las imágenes que vemos podrían haber sido construidas en vez de registrada (Manovich, 2005, p. 372- 373)

Tanto en teatro como en *stop motion* no se busca generar una copia exacta de la realidad, sino que se busca generar una experiencia sensorial, por ende existe una preocupación por el ambiente que se genera en cada escena, el cual no está dado solo por el nivel de expresividad de los actantes, sino que por las texturas que la componen, la cantidad y calidad de luz que les llega, los elementos que les rodean, como se visten y paran frente a la situación, de donde provienen las fuentes lumínicas, el maquillaje, etc., es decir, todos los elementos que pertenecen al nivel visual y que por ende su desarrollo depende del diseñador escénico.

El diseñador escénico con su amplio manejo técnico conoce un mayor espectro de materiales sus usos y posibilidades técnicas, más aún, es capaz de dotar dichos materiales de sentido en concordancia con la narrativa de una obra. Por otro lado, posee una estrecha relación con los objetos, su carga simbólica y/o memoria que puede contener y como se relacionan con el espacio que los contiene. Siendo el profesional encargado de traducir la narrativa al lenguaje sensible de lo material que contiene la acción, el diseñador escénico desarrolla una capacidad sensible que le permite comunicar desde lo material-visual independiente de la narrativa.

Para el desarrollo de un corto animado con la técnica *stop motion*, esta facilidad con lo material se vuelve un requisito, ya que la carga simbólica del trabajo manual evidenciado en un corto de esta índole es lo que cautiva de este tipo de producciones, por ende, a diferencia del cine más tradicional, en las realizaciones de *stop motion*, el director de arte y el equipo de arte en general tendrá un rol protagónico ya que es el diseño de todos los factores mencionados anteriormente lo que le dará carácter a la obra.

Categorías de vinculación

Para comparar eficazmente la labor del diseñador escénico y la del director de arte, nos centraremos en la relación de cada uno con elementos como el cuerpo, el espacio y los objetos. Para este análisis además nos adscribimos a la reflexión de Sofia Poggi quien reconoce dos componentes medulares en la etapa de producción del *stop motion*, los cuales serían por un lado el medio de captura y, por otro lado, el objeto capturado, el cual puede variar según las necesidades del proyecto.

Los medios de captura consisten principalmente en cámaras fotográficas y softwares de asistencia de captura. Los objetos capturados, por otro lado, son los materiales animados frente a la cámara. Existen distintas sub técnicas de *stop motion* definidas por la naturaleza del objeto a ser fotografiado (Poggi, 2014, p. 3)

De aquí surge la pregunta sobre qué componentes entran en juego en cada una de las categorías a continuación y en qué etapa del proyecto se puede, desde la reflexión, establecer un vínculo entre teatro y animación *stop motion*. Para responder a esto se hará una comparación, por un lado, entre cómo se plantean y desempeñan el rol de director de arte y de diseñador escénico y, por otro lado, de las metodologías que utilizan para llevar a cabo su labor.

Relación con los objetos

Con respecto a los objetos y lo material en general dentro de la animación, Eliane Gordeeff (2000) en su artículo *Adagio - La materialidad como elemento narrativo y simbólico* sobre el corto animado realizado por Garri Bardin afirma que:

En una narrativa animada, la manera en que se cuenta la historia recibe influencia del contenido físico (de las imágenes y de los sonidos), además de los códigos cinematográficos. La materialidad y la visualidad son importantes componentes simbólicos, lo que representa algo en su plástica, en su textura, en el manejo de su apariencia física o de su estructura (p. 10)

Aquí entra en juego la labor del diseñador escénico, experto en cargar de símbolos el universo material de los objetos, para lo cual requiere de gran conocimiento y sensibilidad con lo material, ya que será el medio por el cual comunica.

El diseñador en su labor creativa suele cargar objetos inanimados con características, con memoria, con mensajes, cuya lectura está sujeta a un momento y contexto exacto. Esta facilidad se da porque el diseñador acostumbra a trabajar directamente con el cuerpo y con el objeto en escena y considera a ambos por igual al momento de integrarlos a ella. Así el diseñador adquiere una percepción altamente sensible de los objetos en relación con los cuerpos que comparten escena, volviendo a dichos objetos protagonistas también dentro del discurso de la obra. No así como los directores de arte quienes no tienen estas consideraciones al momento de crear, sino que

desarrollan por separado el cuerpo y los objetos como elementos independientes que sólo se encontrarán en escena.

En el caso del *stop motion* esta costumbre del diseñador de caracterizar el objeto se vuelve una necesidad ya que, para poder darle alma, es decir, animar un objeto, se vuelve un requisito el darle una historia, características, memoria y personalidad.

Para darle alma al objeto a animar o al personaje de una animación entramos de lleno en el plano visual ya que, tanto los movimientos, como las texturas del personaje, su postura, las texturas de su vestimenta, los colores que le pertenecen, los elementos que se le asocian, la vestimenta o maquillaje que lleva y todos los elementos visibles tienen que ver con su historia, con su personalidad y con la manera en que se enfrenta dicho personaje al mundo. Por esto hay que cuidar todos estos elementos al diseñar y/o realizar un objeto o personaje.

Una vez que se le dan estas características al objeto y se comprende cómo se relacionan éstas en el plano visual se puede hablar de un personaje completo con su propia personalidad y alma, únicos y reconocibles.

Relación con el cuerpo

Para la realización de *stop motion* es de suma importancia tener una conciencia del cuerpo desde el punto de vista de un observador, ya que desde el afuera le es posible imitar lo observado y traspasarle al carácter de un personaje.

Por lo general para este tipo de animación, cuando se busca generar movimientos naturalistas, se graba con actores reales una maqueta del corto que les permitirá entender mejor las tomas y sobre todo el movimiento que implican las acciones presentes en el guión. En el caso de Hugo Covarrubia animador y director chileno especializado en *stop motion* confiesa que, al momento de animar él mismo interpreta algunos de los movimientos para entender lo que compromete dicho movimiento para así poder traspasarlo al objeto a animar. Es decir que, él necesita de la experiencia y de hacer con el cuerpo para poder entender las sutilezas del respirar, la postura, el gesto y cómo se traspasan las emociones a lo físico.

Como mencionamos antes el diseñador escénico ya tiene una proximidad con el cuerpo o una familiaridad con lo vivo como un elemento a considerar dentro de su proceso creativo en su desplazamiento y en armonía con el espacio, pero siempre visto desde fuera. En este caso el diseñador se vuelve un observador más pasivo, ya que, aunque puede plantear o sugerir plantas de movimiento respondiendo a la relación que puede adquirir uno o varios cuerpos con el espacio y/o atmósfera lumínica, no lo resuelve mediante la reflexión en su cuerpo, sino desde la observación y no desde la experiencia.

En cambio, y como mencionamos anteriormente, el animador debe conocer mejor cómo funciona y se mueve un cuerpo. Esto mismo sucede en el caso de la realización de muñecos más realistas para la animación *stop motion*, donde el realizador necesita conocer sobre proporción (para seguirlas o alterarlas) y sobre articulación corporal para poder imitarla y generar movimientos naturalistas.

Aquí aparece el término de animabilidad que es una medida de la capacidad que tiene un objeto de ser animado, por ejemplo, podemos decir que una marioneta, debido a que posee articulaciones manipulables, tiene mayor animabilidad que una pelota, para la cual el simple hecho de quedarse estática en un lugar es un reto.

En casos no tan extremos como los mencionados anteriormente, el límite entre qué es animable o no se va a fijar según la capacidad del animador de darle alma al objeto. Para que esto ocurra con mayor facilidad se debe poseer una sensibilidad con lo vivo tal que te permita transmitir características de lo vivo (como respirar, por ejemplo) a objetos que no lo poseen.

La sensibilidad de la que se habla no es algo que se enseñe en ninguna parte, sino que se entrena en esta relación con los elementos que dialogan en una puesta en escena como el cuerpo, la plástica, el espacio, la iluminación y todos los elementos que componen la obra.

Esto llevado a la era digital se traduce en mucha exploración en lo técnico, pero sin mucha profundidad semiótica. Carlos Arenas (2013) en su texto *El renacimiento del stop motion* comenta que,

Pese al increíble avance y sofisticación del software para animar, los animadores virtuales siguen teniendo problemas para dotar de vida a sus creaciones. Como señala Tim Burton, los muñecos físicos hechos a mano poseen una textura y unas cualidades que las creaciones digitales no pueden igualar. Estamos de acuerdo, estos muñecos sugieren vida, actúan de verdad ante la cámara, se mueven, respiran, cantan, ríen, lloran, saltan, luchan y conmueven como verdaderos

actores. Es esta magia, una suerte de experiencia chamánica al insuflar vida a aquello que no la tiene, de ver cómo figuras de plastilina o arcilla y muñecos articulados transmiten emociones humanas "auténticas", lo que le hace especial (p. 2-3)

Más allá de entender el cuerpo y cómo funciona se trata de captar lo medular sensible del movimiento y ser capaz de transmitirlo de manera honesta y certera. Para esto, si bien una observación es suficiente, pareciera que es a través de la experiencia en el cuerpo y su relación con los demás elementos donde se vuelve posible captar los elementos sensibles que harán de la interpretación un trabajo más honesto y cargado de emociones.

Relación con el espacio

Si bien un director de arte es capaz de crear o utilizar inteligentemente un espacio para los fines que lo necesite, un buen diseñador escénico no solo es capaz de crearlo y ocuparlo, sino que, debido a su buena percepción y entendimiento del espacio, es capaz de modificarlo deshacerlo y rearmarlo, demostrando gran versatilidad en cuanto al uso o planteamiento del espacio. Por esto cuando se habla de una puesta en escena teatral, el buen diseñador no diseña escenografía, sino que crea espacios teatrales cohesivos.

Esto quiere decir que, gracias a su conocimiento sensible del área, el diseñador es capaz de crear un espacio funcional que, además se potencia en su relación con los objetos, la luz y en el uso de la perspectiva para crear

ilusiones y tridimensionalidad en el espacio. Habilidad necesaria en la creación de atmosferas tanto para teatro como para animación *stop motion*.

Aquí será necesario detenerse para hablar de la relación del diseñador con la luz ya que ésta se presenta como otro lenguaje en manos del diseñador. Mediante la luz, el diseñador hace aparecer las formas y los cuerpos en escena y le permite generar momentos de tensión entre estos elementos, sumando otra capa narrativa en el universo visual que construye. Por lo que será difícil que el diseñador abandone esta preocupación para delegarla asique será muy común que, cuando un diseñador escénico se embarca en un proyecto audiovisual, dialogue directamente con el director de fotografía para discutir cómo la luz va a incidir en los distintos sets.

En el caso del *stop motion*, el trabajar con el espacio significa además un trabajo a escala. Lo complejo es crear la sensación de profundidad en espacios pequeños que generen la ilusión de que estamos en un espacio tridimensional, parte de un mundo complejo y no solo un recorte de realidad y, por otro lado, generar espacios plausibles mediante los elementos de la maqueta, su distribución, como son iluminados y las sensaciones que provocan en el espectador, es decir, generar lo que en teatro se conoce como atmósfera esperando que la cámara pueda capturar a detalle. Todo esto considerando además que en dichos espacios deben ingresar tanto los personajes como cámaras, ambos con plantas de movimiento distintas.

Aquí la maestría del diseñador tiene frutos, ya que, además de su estrecha relación con la iluminación, y elementos que ocupan el espacio, el diseñador escénico conoce el trabajo a escala ya que no es la primera vez que

se enfrenta a la construcción o diseño de una maqueta, es un recurso que maneja y suele utilizar para expresar o probar propuestas creativas. Por ende, en el traspaso a esta técnica, se facilita el trabajo efectista de la creación de profundidad y sensación de tridimensionalidad a través de la maqueta y la iluminación sin dejar de lado elementos técnicos como el movimiento de cámara y desplazamiento de los personajes, para lo cual se implementan elementos desarmables y/o móviles en las maquetas.

Todos estos elementos bien controlados y conjugados van a generar un espacio escénico y una atmósfera cargada de contenido semiótico y espacios de tensión, capaz de comunicar al espectador de manera independiente de la palabra o la actuación, volviéndose una parte fundamental de la obra no por pertenecer al universo visual, sino que por su alto contenido expresivo.

Roles y metodologías de trabajo

Todas las relaciones anteriores tienen que ver con el objeto capturado y no con el medio de captura, por lo que podemos concluir que la labor del diseñador escénico/director de arte se concentra más en el proceso de preproducción que en el trabajo en rodaje.

Desde afuera se vuelve complejo diferenciar ambos roles ya que se vuelve difuso el límite que separa estas dos líneas de trabajo. Esto no tiene que ver con las habilidades que desarrollan que en teoría son las mismas, sino que tiene más relación con el cómo las desarrollan. Hugo Covarrubias, menciona en cuanto al rol de dirección de arte que “en teatro este término no se usa mucho porque es el diseñador escénico quien se encarga de ello”, pero

en audiovisual “el director de arte es quien define la visualidad en conjunto con el director y define como esa visualidad va a narrar en la historia” (Covarrubias, 2021, 9:00)

En palabras de Hugo, se corrobora esta relación directa entre el rol de diseñador escénico y director de arte como una misma figura que debe estar presente en la realización de un corto animado de *stop motion*, pero ¿Dónde se diferencian al momento de desempeñarse en este tipo de animación? Eliane Gordeeff al caracterizar al *stop motion* asegura que:

En esta técnica, que hace uso de las cosas en el mundo real y material (el mundo en que vivimos), estos elementos llevan sus características, para el interior del proceso de realización técnica y para las historias que representan —o principio de la “fabricación”, para Paul Wells (1998: 90)—. Por lo tanto, el objetivo de este artículo es analizar cómo estas características pueden (y deben) participar en el acto de “animar”, contribuyendo así para la comprensión de las acciones y añadiendo subjetivamente, más fuerza emocional al mensaje que presentan. (Gordeeff, E. 2000, p. 2)

De aquí se desprende la importancia de la significación de los elementos en la escena y cómo esto se ve traducido en la materialidad. Esta operación de significación a través de la imagen y las materialidades es responsabilidad del diseñador escénico.

El contexto de producción en ambos casos varía, mientras que el diseñador en su formación y crecimiento profesional se enfrenta a un espacio de experimentación y creación colectiva en los procesos y metodologías del

teatro, el director de arte está inmerso en el mundo del cine que es más de planificar y manejar los factores con anticipación sin dejar espacio al error.

Esta diferencia en los contextos de producción se ve reflejada también en cómo funciona el equipo de trabajo ya que, mientras en el teatro se tiende a un trabajo colectivo y dialogado, el cine funciona más bajo una lógica de roles y jerarquías, cuartando un poco el espacio de la experimentación.

Análisis del caso de colectivo Maleza

A continuación, se menciona el caso del colectivo Maleza, pertinente para la investigación ya que este colectivo será el primero en Chile en introducir animación *stop motion* dentro de una sala de teatro siendo pioneros de lo que hoy se conoce como teatro-animación.

Sus integrantes son Muriel Miranda, actriz licenciada en artes de la Universidad de Chile y magíster en artes visuales de la Universidad de Chile, cofundadora, directora general, productora general y directora de arte. Hugo Covarrubias, diseñador gráfico de la Universidad Arcis también cofundador de la compañía se desempeña en los roles de director de animación, animador, director de arte y como director general. También son miembros activos Paul Otárola ingeniero en sonido y músico quien crea el universo sonoro, Sebastian Rios diseñador teatral quien se desempeña como animador y Camila Miranda que realiza labores como actriz y productora.

Una de sus particularidades como colectivo es que, si bien existen roles dentro de éste, los miembros de maleza trabajan apoyándose constantemente el uno en el otro, por lo que en muchos casos al hablar de su obra se refieren

a ellas como co-creaciones. Este trabajo realmente colectivo y dialogado le permitió al grupo plantearse preguntas, buscar respuestas, encontrar respuestas, replantearse y volver a empezar, todo esto en el quehacer mismo. Es decir que solo el espacio y ejercicio de experimentación les permitió encauzar sus energías creativas y darles la solidez que hoy en día tienen sus puestas en escena.

Esto se ve reflejado también en el trabajo particular de los cofundadores Muriel Miranda Gacitúa Y Hugo Covarrubias quienes, a pesar de trabajar de manera independiente a Maleza, siempre consultan o se asesoran con el otro en una hermosa y fructífera sinergia. Como compañía han realizado cuatro obras de teatro que integran el *stop motion* en las artes escénicas, dos cortometrajes animados con la técnica de *stop motion* y un Festival de Teatro llamado Festival de Teatro del Biobío.

Este colectivo teatral surge en 2006 con su obra homónima Maleza, que marcaría un hito en la historia de la animación y en la historia del teatro en Chile. Este inesperado éxito comienza con la idea de integrar algún medio a la escena, en la búsqueda de innovación en el medio teatral.

Este viaje comienza con la idea de una fotonovela montada en escena, luego se consideró la idea de usar proyecciones, pasando por la idea de usar marionetas en lugar de intérpretes hasta resolver finalmente un híbrido entre todos los métodos explorados, llegando a la idea de proyectar una animación *stop motion* que dialogara con lo que sucedía en escena. Esto resultó en la hibridación de medios que hasta el momento no se habían combinado que son el teatro y la animación.

Lo audiovisual, en este caso el *stop motion*, representa un mundo distinto al presentado en escena ya que la imagen no está a modo de apoyo, sino que viene a nutrir la experiencia teatral mediante la multimedialidad y el trabajo manual a la vez caracterizado en la técnica del *stop motion*.

Mas allá del desarrollo e innovación en la técnica que lograron como compañía es necesario destacar las ansias de innovar que les impulsaron a empezar y no decaer, demostrando que con perseverancia estas ansias pueden aterrizar y concretar en un proyecto mucho mayor de lo imaginado, y también lo importante de permitirse experimentar y fracasar en este camino a la innovación, ya que solo en la práctica es posible entender y conocer el potencial de las distintas maneras de hacer arte.

Análisis del proceso creativo en proyecto Sonje

Sonje, que significa recordar en creole, es un cortometraje realizado con la técnica *stop motion* de 12fps, su duración total es de 12 min y está basado en el caso de Joane Florvil, mujer haitiana fallecida en el año 2017 en el marco de una injusta detención por parte de carabineros. Como artistas nos posicionamos en contra de este tipo de situaciones y desde allí se decide trabajar los tópicos como la discriminación y la incomunicación presente en nuestra sociedad contrastado con lo poderoso que pueden llegar a ser las relaciones humanas honestas, en este caso de madre e hija. A modo de sinopsis podemos resumir *Sonje* en la historia de Marie quien se encuentra en un nuevo país, junto a su esposo y su pequeña hija Niara. En un altercado

donde los discriminan, se llevan a Marie detenida y le quitan a Niara de sus brazos para llevarla a un Centro de Menores. La madre es atacada y herida, terminando en el hospital. mientras Niara hará lo imposible por reencontrarse con su madre, aunque deba hacerlo más allá de la vida.

Respondiendo a la premisa del corto, la relación entre Marie y Niara se vuelve el sustento para el trabajo creativo. Mediante la hija se manifiesta la magia presente en el corto, por lo que se vuelve centro de la acción. Por lo que, para la realización del corto animado *Sonje* se propone un trabajo estético que gira en torno al punto de vista de Niara, es decir, desde una mirada infantil que nos permita integrar naturalmente lo mágico en la narrativa. Este punto de vista "infantil" se aborda a través de personajes que escapan a lo naturalista, espacios concretos que se sustentan en los símbolos que contienen, personajes caricaturescos y colores que responden a la emocionalidad de Niara llegando incluso a momentos oscuros y lúgubres dentro de este viaje emocional. Se evita a toda costa caer en el estereotipo adulto centrista de un mundo de formas básicas y colores saturados para hablar de lo infantil. Se toma como referente el corto animado "*La vida de calabacín*" (2016) del director Claude Barras.

Como diseñador escénico, el proceso comienza con una indagación por un lado de los tópicos y el contexto que rodean la historia, y, por otro lado, de la técnica con la que trabajaremos. Como todos en el equipo nos enfrentamos por primera vez a un proyecto con esta técnica de animación, la investigación fue un proceso que, si bien no fue colectivo, si se compartió bastante las fuentes de información y los descubrimientos interesantes resultando un proceso bastante nutritivo.

Esta investigación tónica y técnica en torno al proyecto nos llevó a generar entrevistas que fortalecerán el proyecto desde distintas áreas. Se entrevista por ejemplo al Viudo de Joan Florvil para conocer mejor la historia de Joanne, la tradición haitiana y su conexión con la magia, mientras que, para apoyo técnico se entrevista al Muriel Miranda y Hugo Covarrubias del colectivo Maleza.

A partir de los conceptos y referentes visuales que surgen de esta investigación comienza el proceso de conceptualización donde se busca un tema transversal a los distintos subtemas tocados y que pueda ser materializado en las distintas capas de la obra. Esta búsqueda fue especialmente minuciosa ya que al estar inspirado en un caso donde la violencia está presente y se tratan temas delicados, buscamos adquirir un punto de vista que nos permitiera salir de lo literal y ver más allá del hecho de violencia en sí para llegar al trasfondo del problema y exponerlo de manera sutil.

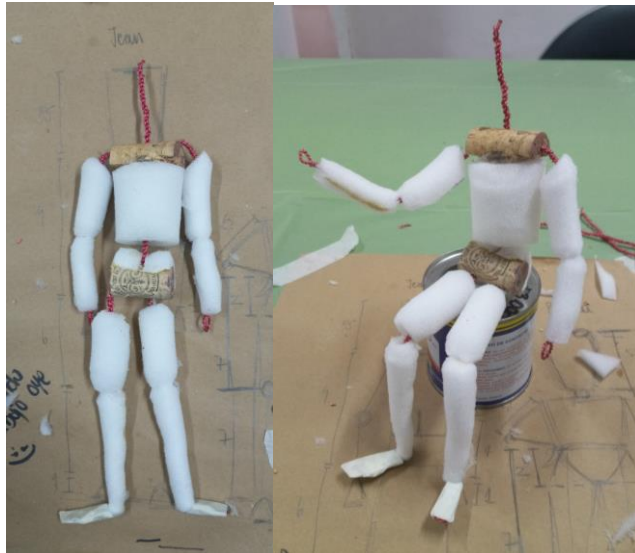
Así llegamos a centrarnos en el punto de vista de Niara. Para desdibujar la línea entre el mundo real y mágico presente en la mente de Niara se diseñan personajes naturalistas y también personajes que pertenecen a un mundo de fantasía.

Una vez conceptualizado se procede a dibujar y diseñar, probar y redibujar generando ciertas ideas o expectativas de cómo debería verse el resultado final en un ideal de condiciones. Este ideal es inmediatamente enfrentado a las posibilidades técnicas del proyecto, que en nuestro caso eran escasas debido a nuestra inexperiencia en el área. A consecuencia de esto se

acepta el hecho de que si bien podemos tener un buen cimiento teórico en base a nuestra investigación, habrá que invertir tanto dinero como tiempo en probar y experimentar antes de llegar a resultados. Obviamente previo a esto se hace una exploración y pauta de las posibilidades a las que podemos acceder para que esta inversión de recursos sea ordenada, consciente y provechosa.

Así comienza el proceso de exploración de materialidades para llevar a cabo la construcción de los muñecos intérpretes. Los personajes comienzan a resolverse desde el esqueleto, los primeros esqueletos naturalistas se realizaron con piercings como extremidades y trozos de cadenas de bicicleta para las articulaciones, que, si bien se movía muy naturalmente, no era autosustentable. La segunda prueba de esqueleto se hizo con alambre de aluminio cubierto con goma espuma esculpida pero los movimientos eran muy poco controlados ya que no tenían articulaciones delimitadas. Finalmente se decide utilizar la técnica de alambre de aluminio, pero esta vez cubiertos con poxilina que agrupaba el alambre a modo de huesos, dándole rigidez y articulación a los movimientos, esto a su vez era cubierto con goma espuma esculpida que le daba el volumen de la grasa y músculo. Luego de resolver estos muñecos naturalistas se resuelven los personajes no naturalistas, esto en base a madera de balsa, alambre de aluminio, plástico reciclado y poxilina dependiendo de sus variedades en sus características.

Figura 1 Imágenes proceso construcción de cuerpo para Sonje



Nota: Imágenes del proceso de avance de la construcción de cuerpo de Jean para el cortometraje Sonje [Fotografías] 2021

Para la piel de los muñecos era necesario encontrar un material flexible que no se ensucie fácilmente y que perdure en el tiempo, para esto se probaron varias opciones. Primero se probó recubriendo los esqueletos con tela de algodón, tela de polar y con fieltro, pero la costura y los pliegues generaban ruido visual innecesario. Se procede a probar recubriendo con goma eva la goma espuma, pero nuevamente el acabado de las uniones no era el deseado. Al final se prueba con látex directamente sobre el alambre y la goma espuma, siendo esta última técnica elegida para el proyecto ya que permite manipular a los muñecos fácilmente es un material resistente y no se ensucia fácilmente al tacto.

Por último, para el desarrollo de las cabezas se tuvieron que considerar otros materiales ya que, en este caso, lo fundamental es que la cabeza sea ligera y pueda contener los elementos que le dan expresividad facial al muñeco, cejas, boca y ojos.

Para efectos de este proyecto y las temáticas que atraviesan el corto se decide que los personajes no tendrán boca y que todo el carácter expresivo lo darán principalmente las cejas. En cuanto a materialidades para la cabeza la primera opción fue una pelota de plumavit esculpida y forrada con tela, pero la tela nuevamente no permitía un acabado tan prolijo. Luego se prueba con cartapesta, pero la textura que es propia de esta técnica no calzaba con el resto de las materialidades. Por último, se trabaja la técnica de pasta das esculpida sobre pelota de plumavit, la cual será la elegida debido al nivel de detalles que permite trabajar en el rostro, generando así personajes con más carácter.

Se decide trabajar con esta técnica de animación *stop motion* y no otras como *claymation* o muñecos de fieltro ya que consideramos que la textura que poseen es muy desprolija y tiende a ensuciarse, algo que como experto es manejable, pero como no es nuestro caso decidimos optar por técnicas más limpias de trabajo, que si bien fue más complejo de comprender o encontrar alargando la etapa de preproducción, apostamos porque esta decisión nos ahorre trabajo en el extenuante y largo proceso de rodaje.

En cuanto al trabajo de maquetas ha sido un proceso mucho más amigable ya que es un terreno más conocido para el diseñador. El crear un mundo desde cero nos obliga a crear convenciones o reglas que van a terminar de construir este espacio. Así se decide que los fondos que veamos a distancia se grabarán con la técnica de croma para luego reemplazarlos digitalmente con una ilustración. Sin duda el desarrollo de los sets, tanto en su diseño como en su realización, me ha permitido conocer nuevos materiales, distintas aplicaciones de estas y aprender a repensar los materiales y/u objetos fuera

de su uso convencional, así la poxilina que sirve para tapar cañerías nos ha servido para moldear y pegar un sinfín de cosas como los huesos de los muñecos, por ejemplo.

Si se trata de comparar la metodología de trabajo de un diseñador escénico con la de un director de arte la más grande diferencia se encuentra en el cómo desarrolla su labor cada uno, más que a un nivel técnico, tiene relación con las relaciones humanas y cómo se articula el trabajo en con el resto del equipo de trabajo, que si bien escapa a los caracteres técnicos de esta investigación, creo necesario destacar ya que de esto solo se puede dar cuenta a través de la práctica.

Mientras el diseñador escénico trabaja colectivamente conversando con cada integrante del equipo, ya sea individual o colectivamente, asistiendo a los ensayos y discutiendo las temáticas que se ponen en escena en un espacio más coloquial, en el caso del director de arte y de la industria del cine, en sus distintos roles trabajan de manera individual compartiendo resultados y no procesos, negándose consciente o inconscientemente a generar un proceso colectivo.

Esto puede deberse, por un lado, a que el diseñador proviene del mundo del teatro donde el trabajo, en la mayoría de los casos, se entiende desde lo colectivo. Es decir que esta acostumbrados a trabajar con un equipo técnico además del elenco, con el cual se conversan las decisiones de diseño para que estas se lleven a cabo, y por otro lado, el diseñador está acostumbrado a llevar a cabo propuestas integrales, por ende tiene tendencia a preocuparse de todas las partes que componen la obra, esto significa que el diseñador no

solo estará pensando en lo material presente en escena sino que también en la luz, en cómo está siendo capturado eso por la cámara, cómo se está animando el muñeco, cómo se mueve el ropaje, etc. por ende es lógico que sienta esa necesidad de relacionarse con sus colegas para, de alguna manera, saber u opinar en áreas en las que suele estar involucrado también como artista integral.

Conclusiones

La pandemia será un factor determinante para el vuelco del teatro a los formatos audiovisuales, esta nueva manera de hacer teatro comenzó a aparecer y avanzar con bastante resistencia ya que la no presencialidad invitaba a replantearse la pregunta ¿existe teatralidad sin convivio? Esta respuesta sí bien está lejos de ser respondida invita a buscar dónde podemos ver ese convivio o dónde podemos encontrar esa teatralidad sin asistir a un teatro. Aquí el *stop motion* aparece como la posibilidad de una producción cargada de simbolismos y caracteres de lo teatral, además de un lugar ideal para el desarrollo y exploración de nuevas maneras de aproximarse al trabajo teatral en este caso, desde el punto de vista del diseño.

Considerando que una pieza animada de estas características implica preocupación por el plano visual de la obra y por cuestiones de conceptos, significaciones, producción y conocimientos técnicos, el diseñador escénico aparece como personaje idóneo para la dirección de arte de este tipo de animación, ya que posee conocimientos técnicos para la articulación de los elementos que compondrán la escena, en especial el trabajo de texturas, la

creación de atmósferas y la percepción del espacio y del movimiento y sus conocimientos como realizador. Como lo menciona Blanca Machuca Cásares en la comparación entre el trabajo escénico de Svoboda y el trabajo cinematográfico de Zeman en su artículo La escala de la animación. Desde los escenarios de Karel Zeman al encuentro con Josef Svoboda (2017). Con respecto al camino de traspaso y/o cruce de lenguajes de ambos artistas, Machuca menciona que:

Karel Zeman y Josef Svoboda, artistas que se movieron en los espacios intermedios, mezclando aspectos teatrales y del cine de una manera muy libre, gracias a su experimentabilidad y sus conocimientos técnicos, han sido una fuente y una escuela, evidenciando que se pueden seguir aportando experiencias desde las formas de expresión tradicionales y primigenias (Machuca, 2017, p. 10)

Estas mencionadas “formas de expresión tradicionales y primigenias” se asocia al oficio teatral más tradicional, donde sin duda se encuentra una gran matriz para el desarrollo artístico pero que puede ser aún más potenciado por la experimentación e inclusión de nuevos medios al teatro. Ejemplos como el mencionado por Blanca Machuca y el de Maleza en Chile son evidencia de lo enriquecedor que puede llegar a ser un este tipo de procesos de experimentación y exploración de medios.

Hasta ahora el mayor obstáculo para el desarrollo del *stop motion* actualmente en Chile sería la escasez de material teórico que se pone en evidencia a través de esta investigación. Sofia Poggi hará el mismo diagnóstico

en su texto *Tecnología stop motion; Prácticas tecnológicas en animación stop motion en Argentina* en el cual señala que,

Encontramos a partir de tecnología *stop motion* una enorme cantidad de vacíos en la investigación de esta disciplina artística, partiendo desde la necesidad de llevar a cabo un análisis visual y estético-técnico de las incidencias de las prácticas tecnológicas en los resultados de las animaciones, pensando en estimular la idea -en realizadores y animadores- de que para elaborar desarrollos tecnológicos al servicio de la estética hay que tener en claro las categorías estéticas específicas de la animación, que tan poco han sido tratadas. Se ha dicho y escrito muy poco de conceptos como “animabilidad”, “fluidez” o “timing”, sobre todo aplicados a animación *stop motion*, y es necesario que se desarrolle la reflexión y el ordenamiento sobre los mismos para lograr una comprensión más amplia de esta práctica artística (Poggi, 2014, p. 30)

A este listado de temáticas poco tratadas agregaría la sincronización labial, preproducción específica para *stop motion*, aspectos de iluminación y creación de atmósferas. Todas estas temáticas si bien son complejas de abordar, sobre todo si es que no se ha trabajado previamente la técnica del *stop motion* o no se posee información alusiva o un vínculo con el quehacer artístico, con un poco de guía y ansias de experimentar, estas áreas sensibles se van desarrollando de manera bastante intuitiva en la práctica, así que, en teoría, cualquier persona que se dedique a ello puede hacer *stop motion* con un poco de información y orientación. Con esto se apunta a que, más que ser una técnica compleja, es la falta de recursos y sobre todo de información lo

que dificulta el panorama para quien se embarca en un proyecto de este tipo. Y cuando hablamos de falta de recursos el elemento humano también está presente ya que, mediante la investigación se pone en evidencia cómo las relaciones humanas y su desarrollo en el espacio de trabajo tiene directa relación en el resultado final de éste, en su carga sensible y en su capacidad de comunicar honestamente.

De este modo el diseñador escénico se va a presentar como altamente capacitado para este tipo de producción, ya sea como realizador o como director de arte, ya que consigue desarrollar un nivel de sensibilidad tal que es capaz de usar el medio material en sus múltiples formatos para transmitir y enriquecer un discurso, y más aún, generar un discurso independiente a partir sólo de la visualidad y sus constructos sensoriales. Mediante la creación de un universo visual, el nivel de cuidado al detalle y la sensibilidad que son capaces de transmitir mediante estos logran que el espectador caiga en la convención de este mundo y sea más perceptible a los tópicos tratados en la obra y, más aún, logra mediante la visualidad calar en el espectador, planteando en éste cuestionamientos, crítica y reflexiones en torno a la obra.

Bibliografía

Arenas, C. (2013) El Renacimiento del stop motion, Museu Valencià de la Il·lustració i de la Modernitat STOP MOTION ¿TÉCNICA, MEDIO O GÉNERO (uv.es)

Barry, V. (2010). Animación: la magia en movimiento. Santiago, Chile: Pehuén Editores.

Equipo Hiedra (2015) El diseñador escénico en Chile II: El rol del diseñador, autoría y un diagnóstico. Marzo 24, 2015. Revista online Hiedra - crítica de

teatro y divulgación de las artes, El Diseño Escénico en Chile II: El Rol del Diseñador - Hiedra (revistahiedra.cl)

Gordeeff, E. (2017). Adagio la materialidad como elemento narrativo y simbólico. Agosto 10, 2021, de Revista online con A de Animación Sitio web: <https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/adagio-la-materialidad-como-elemento-narrativo-y-simbolico>

Jimenez, J. (2018) La animación stop-motion, el cine como creador de vida, Enero 30, 2018 , revista virtual RTVE, La animación stop-motion, el cine como creador de vida - RTVE.es

Manovich, L. (2005) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital (Oscar Fontrodona, Trad.)Barcelona, España: ediciones Paídos Ibérica. (Trabajo original publicado en 2001)

Martinez, D. (2012) multimedia en el stop motion (Trabajo final de grado en ingeniería en multimedia) Escola Universitària D'enginyeria Tècnica de Telecomunicació la Salle Multimedia en Stop Motion (url.edu)

Montalva Ortiz, P. (2020) Estudio de la preproducción en la animación bajo cámara. Técnica y legado del stop motion. (tesis de Máster Universitario en Producción Artística) Universidad politécnica de Valencia Montalvá - ESTUDIO DE LA PREPRODUCCIÓN EN LA ANIMACIÓN BAJO CÁMARA. TÉCNICA Y LEGADO DEL STOP MOT....pdf (upv.es)

Poggi, S. (2014) Tecnología stop motion; Prácticas tecnológicas en animación stop motion en Argentina (Tesis de Licenciatura en Historia de las Artes con orientación en Artes Visuales) Universidad Nacional de La Plata.

sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/78966/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Scolari, C. (2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario de cultura digital 6Transmedia_CScolari.pdf (accioncultural.es)