

# ADAGIO

## LA MATERIALIDAD COMO ELEMENTO NARRATIVO Y SIMBÓLICO

Eliane Gordeeff

*Doctorado en Arte Multimedia (en curso) / CNPq/Brasil  
Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa/Portugal  
Centro de Investigación y de los Estudios en Bellas Artes (CIEBA)*

---

---

Este artículo tiene como propósito analizar cómo algunos aspectos de la materialidad de la técnica de animación stop-motion puede complementar y ayudar a su narrativa. El estudio se realizó a partir del cortometraje *Adagio* (Garri Bardin, 2000), de acuerdo con los conceptos de la semiótica, del cine, de la narrativa y en base a una entrevista con el director. Por lo tanto, ha sido posible comprobar cómo la expresividad puede ser presentada por medio de la utilización física, representativa y simbólica del material utilizado en la preparación de las imágenes. En consecuencia, el presente ensayo expande la comprensión de la riqueza estética de animación como un arte, una técnica y un medio de mensaje.

The goal of the article is to depict how some aspects of the material of Stop motion animation can complement and help its narrative. These analyses were about the short *Adagio* (Garri Bardin, 2000) under the concepts of semiotics, of the cinema, of the narrative and based on the interview with the director. Therefore, it was possible to see how the expression can be presented by means of physical, representative and / or symbolic of the material utilization in the preparation of images. Consequently, this study expands the understanding of the aesthetic richness of animation — as an art, as a technique and as a means of message.

*Palabras clave:* Animación stop-motion, estética de la animación, connotación, origami.

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7304>

El arte de la animación presenta diferentes variaciones y características que, combinadas con el estilo de cada artista, crean infinitas posibilidades estéticas. El stop-motion, por ejemplo, es una técnica en la que se puede utilizar la plastilina, los recortes, la pintura, las personas, etc. Cualquier elemento puede ser animado, pudiéndose obtener una enorme variedad de resultados estéticos. Este artículo se presenta dentro de este universo, analizando una obra donde la visualidad es consecuencia directa de la manipulación del material empleado.

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”,<sup>1</sup> contribuyendo así para la comprensión de las acciones y, añadiendo subjetivamente, más fuerza emocional al mensaje que presentan.

Para este fin he seleccionado la película de stop-motion *Adagio*<sup>2</sup> (2000), cortometraje del animador y director ruso Garri Bardin, que recibió el Gold Award en la New York Expo of Short Film de 2001. Esta animación utiliza el papel para las más diversas representaciones, que son presentadas y analizadas a lo largo de este trabajo.

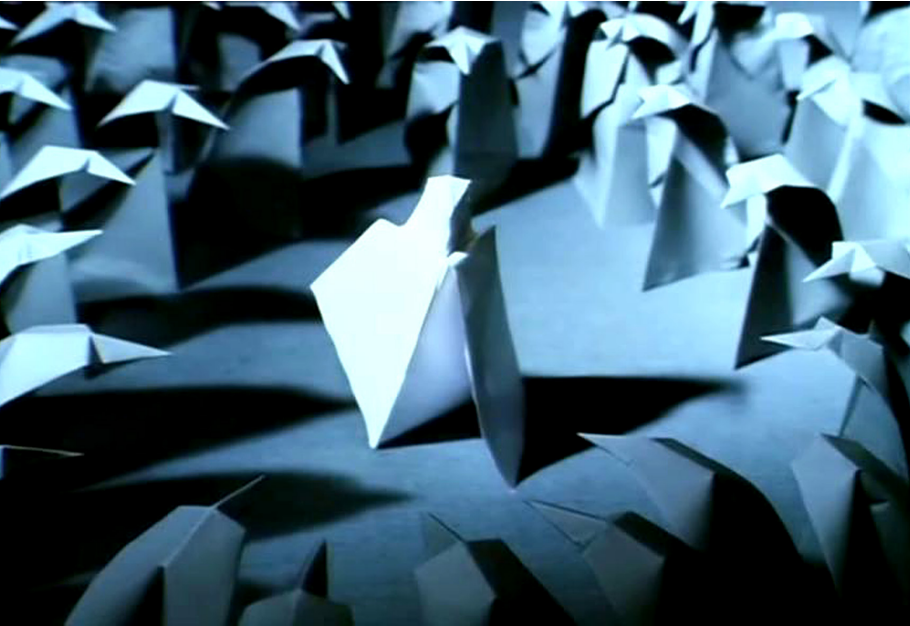
El artículo empieza con la descripción de la historia de la que habla *Adagio* con el fin de entender las aspiraciones y opciones de Bardin, así como el porqué de la elección del papel como material en la creación de este cortometraje. El texto continúa con los análisis del uso simbólico, técnico y material del papel. Con la

ayuda del trabajo sobre la representación de los espectáculos de Patrice Pavis (2011 [1996]); y del cine, de Andrei Tarkovski (2002 [1988]) y Marc Vernet (2008 [1983]), el papel es considerado como elemento participante de la construcción narrativa y como componente que añade otras informaciones, cognitivas y connotativas a la imagen.

A continuación, y también basándonos en Tarkovski, observamos que el empleo del papel en *Adagio* crea una unidad plástica que valoriza y colabora con el mensaje. Examinaremos el carácter artístico de la obra, así como la maestría del animador agrega emotividad a los personajes.

En la conclusión se presentarán las observaciones finales, considerando la utilización de la materialidad como una manera de reforzar las acciones y el mensaje de la obra. Mediante el uso de metáforas y de sus características individuales, la animación sublima su materialidad y valoriza las emociones de su mensaje. Estos análisis son justificados principalmente por los estudios de la percepción de Ernst Gombrich, (2007 [1959]) y Edgar Morin (2001 [1956]); del cine, por Christian Metz (2002 [1968]) y Jacques Aumont (1992 [1990]); y de la animación, por William Moritz (1997) y Paul Wells (1998).

Las informaciones contenidas en este artículo fueron proporcionadas por el propio Garri Bardin a la autora, en una entrevista el 6 de noviembre de 2009, en su estudio de animación en Moscú. Las citas fueron traducidas del ruso para el portugués por Viacheslav Yakovlev; y después para el español por la autora. Así, para la fluidez de la lectura del artículo, todas las citas extranjeras han sido también traducidas al español, con sus originales en las notas de pie de página.



**Fig. 1.** Los personajes de origami, con pequeñas variaciones, cuya forma evoca a la humana.

## 01

### La animación: un análisis de la estructura de *Adagio*

*Adagio* es una animación stop-motion producida por el Studio Stayer, del animador y director de animación ruso Garri Bardin, y Canal + (Francia y España) en el año 2000. En este trabajo los personajes son creados con la técnica japonesa del origami o papiroflexia. Para la banda sonora se utilizó la música *Adagio en sol menor*, de Tomasso Albinoni, ejecutada por la Filarmónica de Berlín, dirigida por Herbert von Karajan.

Bardin (Orenburg, 1941) es actor, pero durante cuarenta años ha dedicado su vida al arte de la animación, llevando a cabo parte de la organización profesional del tradicional estudio Soyuzmultfilm (estudio de animación nacional de Rusia). Su interés por el arte persiste, pues se trata de un “juego de la mente”<sup>3</sup> (Bardin, 2009):

“Es un juego que debe ser claro. [...] No hay lugar para las charadas”<sup>4</sup> (ídem). Y este juego es el “deseo del animador para expresar su idea. Así que es un proceso más detallado. En la técnica de stop-motion no hay lugar para un cuadro eventual. Cada cuadro tiene de ser pensado”<sup>5</sup> (ídem). “Lo importante es la idea”<sup>6</sup> (ídem).

*Adagio* empieza con dos hojas grandes de papel que se abren. Bardin invita al público a *jugar* con los papeles, que cubren la representación del espacio: primer y segundo plano. En este punto es oportuno recordar la similitud entre un stop-motion con muñecos y la puesta en escena teatral. La elección del papel, como material para ser utilizado en la animación, no ha sido exactamente una “decisión” pero sí una “conclusión”, pues, como nos explica el animador:

**en cualquier situación, la idea requiere un material, es decir, sólo ese material [...] como me parece a mí, tengo que encontrar la ma-**

nera adecuada [...] ¡Solo la idea requiere un material que se pueda rotar, arrugar — para eso sólo sirve de papel, solo papel! Así surgió la idea de utilizar el origami, en sí, la forma se originó la idea.<sup>7</sup> (ídem)

El papel se plegó también a fin de crear los personajes, cuya forma evoca a la humana<sup>8</sup> — las prendas usadas históricamente por la gente árabe y hebrea, con una gran tela que cubre la cabeza—. Todos los personajes fueron hechos de la misma manera, con pequeñas variaciones de los despleables destinados a sus movimientos en escenas (Fig. 1).

La puesta en escena presenta un grupo, hecho de papel gris, que camina hacia un gran vendaval. Para potenciar el drama, los personajes caminan sobre un plano inclinado, lo que presenta una dificultad añadida para el grupo. Entonces es cuando aparece en escena un personaje hecho de papel blanco que ayuda al grupo a atravesar la tormenta. Sin embargo, después del vendaval, el personaje blanco es acosado y muerto por el grupo gris: unos personajes menores (que serían niños) comienzan por mancharlo, pero él es capaz de auto-limpiarse; a pesar de ello, después el resto del grupo lo arruga y finalmente, lo rasgan. Sin embargo, al ascender al cielo, este pasa a ser idolatrado —con la acción de reverencia y con el desfile de carteles con su imagen—. Finalmente surge un nuevo personaje, hecho de papel negro, pero el grupo tampoco lo tolera. Bardin sugiere que la historia se repite.

## 02

### La narrativa, lo material y lo simbólico

Sirviéndose hábilmente la materialidad del papel —plano, doblado, roto, arrugado y al mismo tiempo neutro—, Bardin emplea los mismos personajes, excepto por el uso del color

(tonos de gris), representando una situación de intolerancia y violencia contra las diferencias y lo que no se comprende. Así lo define la sinopsis original:

Una parábola filosófica sobre las multitudes ignorantes que desconocen o desafían su propia historia. La intolerancia de puntos de vista de otras personas o color de la piel es la causa de los conflictos en el mundo.<sup>9</sup> (Bardin, s.d.)

La animación muestra una situación comparable a numerosas situaciones de personajes históricos tales como Jesucristo, Gandhi y Martin Luther King, individuos que siguieron sus vidas de una forma menos egocéntrica, más colectiva e igualitaria, pero que fueron rechazados por la comunidad. Sin embargo, el público en general identifica *Adagio* como la historia cristiana, debido a su similitud narrativa y la evocación de una imaginería ya creada por el arte sacro, si bien existe una alusión a las principales creencias religiosas y sus avatares, sobre todo en la escena donde el personaje blanco asciende al cielo. Este momento coincide con el punto culminante de la banda sonora, cuando el papel que sirve de decorado es rasgado y, junto con el uso dramático de la iluminación, crea un camino ascendente para el personaje, ya recompuesto totalmente,<sup>10</sup> a partir de sus pedazos, en una nueva hoja de papel blanco.

Sin embargo, hay otras escenas que refuerzan esta identificación. Plásticamente hay una silueta similar a los personajes con la ropa que se empleaba en el tiempo de Cristo por los judíos; la acción de auto limpiarse del personaje Blanco parece un acto divino; los ataques que sufre se pueden comparar con la flagelación de Cristo; la lluvia que precede al momento de la ascensión también se asemeja a una acción divina, la de la redención. Henri Bergson (1999 [1939]), explica que la percepción de lo que se presenta no es plena ni completa, ya que siem-

pre está impregnada de imágenes e información del repertorio de la persona, es decir, de su memoria, lo que permite entender que las personas de cultura judeocristiana identifiquen *Adagio* como si fuese una historia religiosa. Pero, según su autor, no lo es (Bardin, 2009).

Con el fin de ampliar la percepción del público y para dejar clara su intención, el animador muestra otro personaje, de color negro, que tampoco es aceptado por los Grises. Bardin explica: “Debido a la falta de tolerancia, nos hemos vuelto atrás y no vamos adelante”<sup>11</sup> (ídem). Es importante recordar que una parte significativa de la historia cristiana, analizando únicamente los hechos e independientemente de su carácter religioso, lo ha sido también de intolerancia.

Por otro lado, el animador confiesa por qué el tema le atrae y explica la narrativa y el uso del papel:

Lo que me preocupa es la falta de tolerancia, el extremismo. [...] Yo quería contar una historia no acerca de Jesucristo. El tema no es religioso. Yo quería crear una historia de la multitud, acerca de la gente. Una historia que nadie ha leído, pero se conoce, y cada vez que se repite el mismo error histórico. La historia es sobre eso. Cuando [...] el personaje blanco asciende, yo comprendí que se marchaba, y es entonces cuando aparece en escena el personaje negro. Los grises no aceptaron ni al personaje negro ni al Blanco. [...] No es la historia del Blanco y del Negro, pero sí de los Grises. De esto es de lo que habla la película. [...] Cuando la idea cruzó por mi mente, ya solo tenía que comprar papel y producir la película.<sup>12</sup> (ídem)

Esta declaración ejemplifica, en la práctica, la observación de Tarkovski sobre la forma de expresión artística:

**Fig. 2.** El personaje blanco despedazado, como un ser de papel, está muerto.

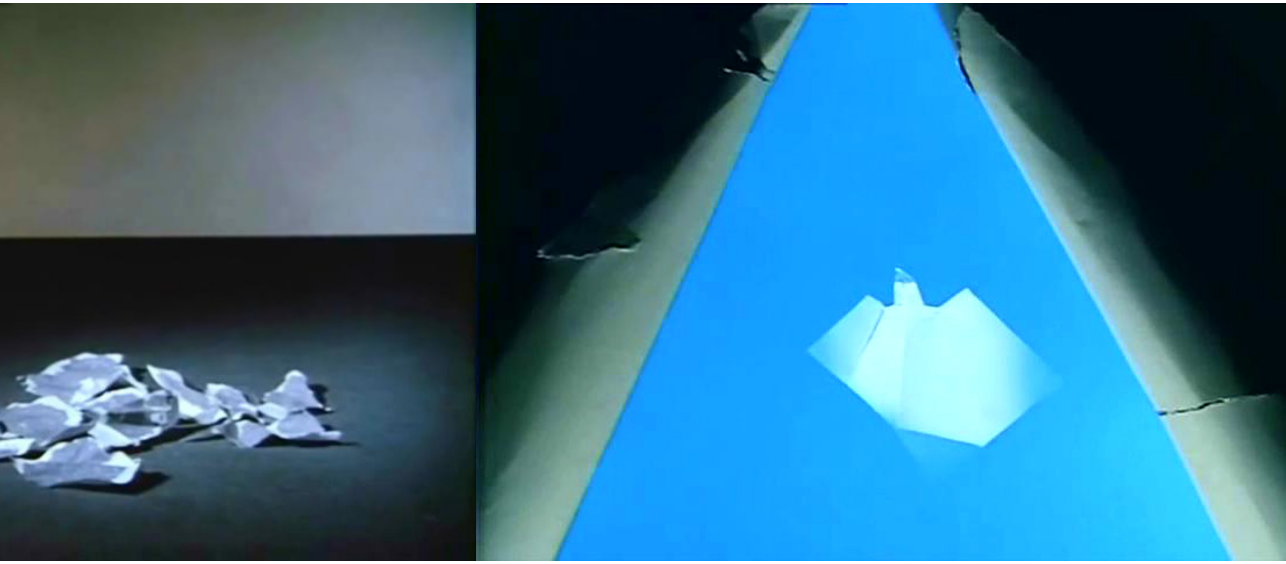
**Fig. 3.** La secuencia de la ascensión: el papel funciona como fondo, efecto de luces y personaje.



Cuando un pensamiento se expresa a través de una imagen artística, quiere decir que se ha encontrado una forma que expresa del modo más adecuado posible la idea del autor, de su tendencia hacia un ideal. (Tarkovski, 2002 [1988]: 127)

La sencillez en el uso del papel se traduce en riqueza y exactitud de representación de sus imágenes. El personaje, la escenografía y los efectos especiales: lo que es el cuerpo de los personajes y del espacio.

Los personajes son casi idénticos, formados por los pliegues que resultan en una misma forma, del mismo modo que lo somos todos los seres humanos. El color del material se utiliza como un elemento de representación dentro de la historia y marca la diferencia entre los personajes. Esta diferencia en el color (blanco, gris, negro) simboliza las diferencias en los grupos étnicos, pero también las diferencias políticas, sociales, culturales, sexuales que existen en cualquier grupo social o sociedad. El hecho del grupo ser de color gris es otra aplicación simbólica del color. Gris es el *término medio* entre



el blanco y el negro —la concepción común que la mayoría, es lo medio y lo *normal*, es el comportamiento de esta *media*—. Y quien no está dentro de esta supuesta normalidad —los personajes en *Blanco y Negro*— son considerados sospechosos y, debido a la falta de tolerancia, son rechazados con violencia.

Los personajes de origami se presentan al público al mismo tiempo como el cuerpo y el traje. El estado del *ánima*, contenida en estos personajes, está representada no sólo por sus actitudes y acciones, sino también por la integridad física del material de sus cuerpos. Para que lo maten, el personaje debe ser despedazado, es decir, su cuerpo debe ser destruido como un solo elemento (Fig. 2). Es la muerte de un ser hecho de papel, respetando la diégesis<sup>13</sup> de la historia.

El papel asume otras funciones, como decorado y efecto escénico, en diferentes momentos de la animación:

-En la primera escena, Bardin cubre el escenario sobre el que sucederá la narración de la historia con papel;<sup>14</sup>

-Durante el vendaval, el papel es también

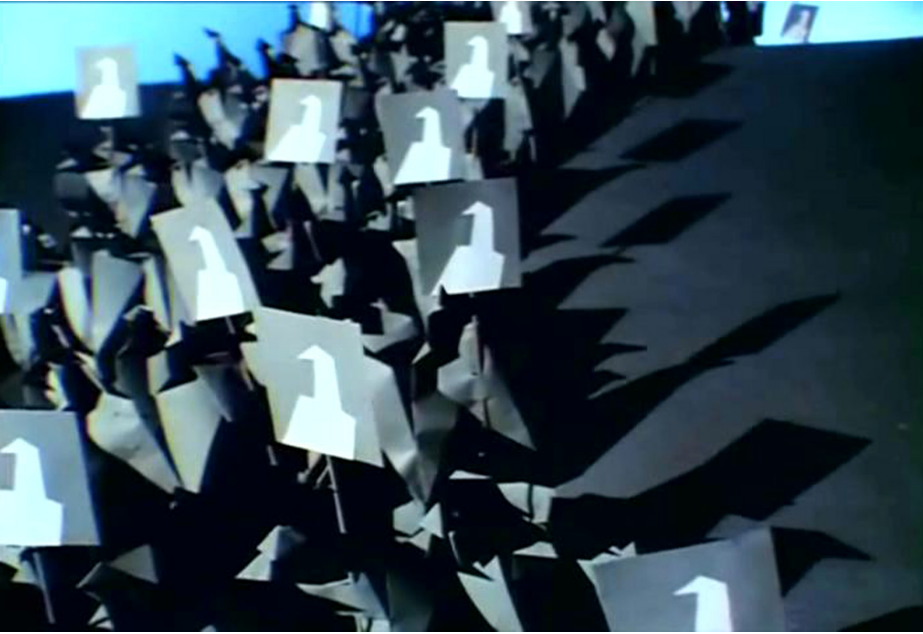
el polvo transportado por el viento y es lo que hace tan difícil el camino de los Grises;

-Los personajes *niños* tiran pedazos de papel, como si fueran trozos de barro, al personaje blanco;

-En la secuencia de la ascensión, el papel del fondo se rompe creando una fuerte imagen simbólica (Fig. 3) —como si el cielo se abriese para que el personaje se eleve— lo que sorprende tanto por la acción inesperada como por el contraste de color y de claroscuro.

Para analizar las diversas utilizaciones del papel en la producción de *Adagio*, debe observarse el estudio de la categorización de los vectores<sup>15</sup> de Pavis (2011 [1996]). Así, es posible clasificar el papel como un material *acumulador* —pues asume tres funciones: de personaje, del ambiente y del efecto escénico—, *conector* —pues todos los personajes son de papel, lo que lleva a la audiencia a recordarse del personaje ya visto—, y *embrague* —pues es el polvo, el barro, el personaje, el cartel, el cielo que se abre; así siempre desestabiliza la percepción del público, con una nueva información.



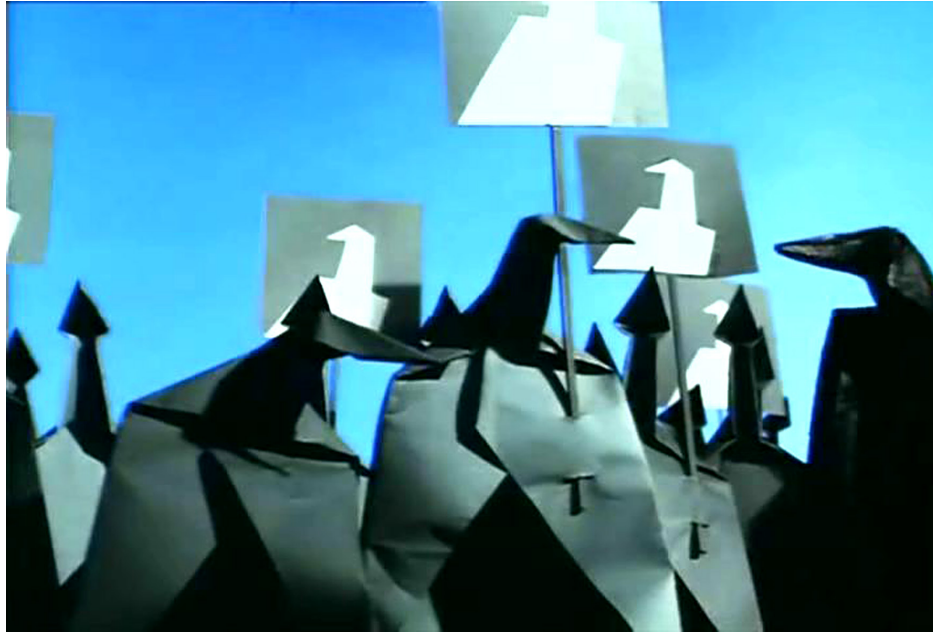


**Fig. 4.** La escena del desfile: un comportamiento idólatra, como en diversas dictaduras del siglo XX.

La luz es también un elemento de representación con fuerte presencia en esta animación, creando relaciones y dando color a los elementos visuales, creando otra atmósfera (ibídem, 179), además de que puntúa el estado de ánimo de la narrativa. En primer lugar, con poca luz, en la secuencia del vendaval —y con trozos de papel<sup>16</sup>— creando un efecto de viento, lo que indica un ambiente hostil. Siguiendo el personaje Blanco, el grupo pasa a un área más brillante del escenario, siendo atraídos a la luz. Cuando hay una luz frontal y horizontal, ligeramente azulada, los Grises se detienen —lo que valora la reflexión sobre el personaje Blanco, creando una aura divina—. A partir de la secuencia de la agresión a Blanco, hay un enfoque concentrado, con un oscurecimiento en los bordes de la imagen —con escenas más pesadas y luz menos visible—. Su intensidad se reduce aún más, cuando Blanco está despedazado y comienza la lluvia, hasta el momento que sus fragmentos se agrupan y resurge el personaje Blanco que levita.

En la secuencia de la ascensión de Blanco es cubierto por una intensa luz (Fig. 3). La iluminación también cubre el escenario, alcanzando a los otros personajes. Las escenas siguientes tienen una luz muy definida, lo que mejora visualmente el colorido de las imágenes, como el azul del cielo en contraste con el gris de los personajes, y el decorado que se enrolla sobre sí mismo para la abertura del cielo. Así, la animación de *Adagio* sincroniza perfectamente los momentos más dramáticos e importantes de la narrativa con un sonido emocional y contundente: como destaca Sergei Eisenstein (1974 [1942]: 117), la música acentúa la acción presentada en la imagen.

Bardin utiliza la luz simbólicamente: la muerte del personaje ilumina el camino de los Grises —igual que Cristo murió por el perdón de los pecados de la humanidad—. En la secuencia final, toda la escena es más clara, el fondo es azul con iluminación frontal, lo que facilita la identificación del nuevo personaje Negro, también diferente de los Grises, lo que habría sido más difícil en condiciones de luz reducida.



**Fig. 5.** Lenguaje corporal de los personajes, la representación, la puesta en escena de la animación: la complicidad con el prejuicio.

## 03

### La unidad plástica y la emoción

Lo que es admirable en la obra de Bardin es su capacidad de representar y simular los movimientos y el comportamiento humano con el simple uso del papel.<sup>17</sup>

La creación de cualquier obra de arte presupone una lucha con el material en el que el artista intenta dominar una realización total y perfecta de su idea básica dictada (inspirada) un primer sentimiento inmediato. (Tarkovski, 2002 [1988]: 119)

Bardin vivió esta lucha todos los días de su trabajo en *Adagio* con el fin de encontrar la mejor manera de representar lo que quería. Por ejemplo, un elemento importante en la creación de un personaje es su cara —especialmente los ojos, ya que son una fuente de expresión y vida del personaje—. Sin embargo, en *Adagio*, los

personajes de Bardin no tienen estos elementos para expresar sentimientos; pero con habilidad y precisión, puede dar emoción y personalidad a los personajes plásticamente idénticos. Hay toda una minuciosidad en la creación de todas las acciones expresadas a través del lenguaje corporal de los personajes —la representación, la “puesta en escena”<sup>18</sup> de la animación—, como a menudo se observa en:

- La escena de asombro del grupo con la auto-limpieza del personaje Blanco, cuando es manchado por los personajes secundarios (los niños);

- El comportamiento individual de estos personajes, un comportamiento ingenuo, pero al mismo tiempo es un reflejo de la comunidad que participan;

- El comportamiento idólatra del grupo que lleva carteles con la imagen del personaje asesinado (Fig. 4) —escena que se refiere inevitablemente a imágenes históricas de los desfiles de los ejércitos de diversas dictaduras del siglo XX;

- Y la escena siguiente, donde un personaje





**Fig. 6.** Las formas angulares tienen una agresividad natural: la sombra misma es puntiaguda.

gris mira al Negro y llama la atención de su compañero de al lado (Fig. 5). La escena se asemeja a la comedia, porque el personaje es ajeno a la situación, pero después actúa con complicidad con el prejuicio.

El hecho de emplear únicamente papel, con personajes estilizados, geométricos —debido al plegamiento— también favorece la creación de una imagen significativa por su homogeneidad plástica. No hay diferencias de textura, por lo que la luz y el color son elementos importantes en la composición de cada imagen, y no sólo como fuente de connotación.

Las imágenes obtenidas son un conjunto de planos, sin curvas ni formas orgánicas<sup>19</sup> (Fig. 6).

Las formas angulares de los personajes que se mueven tienen una agresividad natural que se refleja en las acciones del grupo. La sombra misma de los personajes es puntiaguda. Se puede ver que estas siluetas, a medida que avanzan, crean una especie de ballet, de danza sincronizada, un ritmo, lo que se va realizando por la regularidad de la captura de las imágenes que simulan los movimientos —como en las secuencias del vendaval, de la agresión y del desfile—. Las actuaciones proyectadas en la pantalla enfocan la atención completa del público, porque no hay rivalidades en el decorado ni la presencia de cualquier otro elemento visual. La imagen está completamente desprovista de otros elementos alegóricos.

Como señala Tarkovski (ibídem, 138), “cualquier creación tiene a la sencillez, a una expresión sencilla en grado máximo. El tender hacia a la sencillez supone un tender a la profundidad de la vida reproducida”. Con el fin de presentar los temas que son importantes, Bardin recrea los acontecimientos de la vida humana simulando las actitudes y reacciones humanas —divinas y bárbaras— tan solo a través de papel.

### Conclusiones

Las características físicas del material utilizado en una animación stop-motion se atribuyen a los personajes, a los decorados y a la propia narrativa. Sus múltiples significados —como observa Paul Wells (1998: 90)<sup>20</sup>—, aislados o como resultado de la combinación de estos materiales —es decir, la información denotada, objetiva del material—, lleva un conjunto de significados connotativos particulares que pueden interactuar, lo que produce diferentes matices de los originales, o matices modificados. Es el caso de la variedad en la utilización del papel en *Adagio*.

Además de las cuestiones puntuales ya descritas, hay una coherencia en el uso del papel por Bardin para hacer una obra de animación que habla sobre la falta de tolerancia. El papel es un material *tolerante* por su naturaleza, puesto que se emplea, directa o indirectamente, en la mayor parte de los trabajos. En *Adagio* el papel es todo, y ofrece todas sus características al talento del animador.

Por lo tanto, también se confirma 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.

La imagen representada también se vuelve más potente, dado que hay un *reconocimiento*<sup>21</sup> de lo que es visionado por parte del público. Esto “saca de la memoria del espectador” —recordando a Bergson (1999 [1939]: 30, 69, 70)— que entonces reconoce historias, los personajes, los mitos que aparecen durante una proyección de la animación. Obviamente, esta *percepción* depende del conocimiento previo por parte del público, por lo que este puede “disfrutar” de la historia, pero no impide que la entienda.

Teniendo en cuenta también las opiniones de Metz<sup>22</sup> —“La porción de realidad a disposición de la ficción es más intensa en el cine [...] que en el teatro” (2002 [1968]: 41) —, y de Michel Marie —que considera la percepción filmica similar a la percepción de la magia, “con frecuencia la visión del niño, la del ‘primitivo’ y la del neurótico”<sup>23</sup>—, se puede concluir que *Adagio*, por medio de analogías, representaciones simbólicas y material neutro, es capaz de penetrar más profundamente en el espectador, pues se presenta como una realización de la esencia de una idea, de la imaginación; de la transformación de lo que es irreal en “real”,<sup>24</sup> el inmaterial en imágenes visibles.

Como obra cinematográfica, la animación encuentra la identificación directa con lo emocional, con la fantasía y con la imaginación (Morin, 2001 [1956]: 97, 148, 177). El público no tiene que crear la imagen mental, sino sólo sentirla, vivirla plenamente, lo que tiene que ver también con la propia creencia y el proceso de participación que produce una proyección de película. Como explica Metz (2002 [1968]: 32), esta:

**Desencadena en el espectador un proceso a la vez perceptivo y afectivo de ‘participación’ (uno casi nunca se aburre en el cine), evoca de entrada una especie de creencia — no total, evidentemente, pero más intensa que en cualquier otro lugar, en ocasiones muy vívida en términos absolutos [...].**

Esta conclusión se debe al hecho de la creencia de lo que se visiona en una animación existe, aunque esto no pretende ser una imagen real, y el espectador lo sabe.<sup>25</sup> Pero tiene como objetivo presentar problemas, sentimientos, ideas, actitudes que son reales, pues estas situaciones existen fuera de la proyección.

El esquema de una producción independiente, ampliamente compartida en los cortos de animación, también promueve la creación de narrativas más simbólicas, donde se encuentra más presente la marca del autor/animador, con sus propios problemas y cuestiones — considerando que la sociedad en la que vive es un alimento para sus creaciones—. Estas características explican por qué el stop-motion fue la técnica mejor desarrollada en Europa del Este, no sólo por las tradiciones culturales locales, sino por su fuerte simbología, que le ha servido para escapar de la censura de los gobiernos dictatoriales. Como subraya William Moritz,<sup>26</sup>

Mientras que muchos animadores permanecieron contenidos y concentrados en inocentes películas para niños o benignas ‘comedias de situación’, algunos artistas intentan producir obras alegóricas o satíricas como críticas a los regímenes totalitarios, y con su planificación cuidadosa para burlar la censura, en algunos casos, crearon obras maestras del arte cinematográfico.<sup>27</sup> (1997: 38)

Sólo hay una manera de representar algo dentro de lo que parece, sin la substitución de lo que es representado: es a través de la connotación. Con un segundo o un tercer sentido, incrustado en la imagen que cuenta — como la muerte del personaje Blanco. En este punto, el uso de la materialidad de la animación es la forma más completa y abierta. Pues eso no se refiere solamente a la situación de los objetos y su memoria (de cómo los conocemos), sino que también considera otra instancia: que están hechos de un material en particular. Y es

posible trabajar con la visualidad del objeto, su material, y también con las características que hacen del ser lo que es (frágil, seco, duro o mole, blando, utilizando sus características y particularidades para reforzar la imagen animada que componen y que dan cuerpo a la historia. Esto significa contar la historia en otros niveles, lo que Bardin realiza a la perfección, abriendo una dimensión incalculable de potencialidades. La materialidad en stop-motion puede ser *completa* —en el sentido de plenitud de opciones— y *abierta*, pues es una elección de quien dirige/ anima determinar cómo se emplean estas posibilidades.

Parte de este texto fue desarrollado para la investigación del Máster en Artes Visuales de la autora en la Universidad Federal de Río de Janeiro / Brasil (2009-2011).

© Del texto: Eliane Gordeeff.

© De las imágenes: Garri Bardin.

## Notas

<sup>1</sup> No solamente como un acto de “añadir alma” al personaje, sino también como un proceso integrado que crea una composición visual.

<sup>2</sup> Enlace para ver el cortometraje: <https://www.youtube.com/watch?v=1Ylb3Xahjnw>

<sup>3</sup> “Игра ума.”

<sup>4</sup> “Игра должна быть понятна. [...] Не должно быть шарад.”

<sup>5</sup> “Желанию режиссера, мультипликатора выразить свою мысль. Поэтому это процесс более осмысленный, более точный. В «Stop motion» не может быть случайных кадров. Каждый кадр продуман.”

<sup>6</sup> “Там важна идея.”

<sup>7</sup> “В каждом случае идея требует определенного материала. Это только... только этого материала. [...] Но как мне кажется, вот я должен найти ту необходимую форму. [...] Просто эта идея потребовала материал, который можно порвать, скомкать - на это способна только бумага, только бумага. Поэтому возникла идея с оригами. Собственно говоря, форма шла от идеи.”

<sup>8</sup> Es una forma basada en el plegado del *pingüino tradicional*, con la eliminación de algunos pliegues de manera que la forma se asemeja más a la humana. Información obtenida de acuerdo con la profesora y profesional del Origami, Jaciara Grzybowski, coautora del libro *Dobrando Tea Bag e Mandalas* (2009), fundadora y ex presidente del grupo *DoBras* (Pliegues Brasil) y ex consejera de la *Asociación de Origami Francés* (MFPP).

<sup>9</sup> “A philosophical parable about ignorant crowds who are unaware of or defy their own history. Intolerance of other people’s views or color of skin is the cause of conflicts in the modern world” (trad. a.).

<sup>10</sup> Esta parte de la animación fue capturada directamente, pero editada en la dirección opuesta.

<sup>11</sup> “По отсутствию толерантности, мы возвращаемся назад, а не движемся вперед.”

<sup>12</sup> “Меня беспокоит отсутствие толерантности, экстремизм. [...] Мне хотелось рассказать историю не про Иисуса Христа. Не религиозная

тематика. Мне хотелось сделать историю про толпу. Про людей. Историю, которую не читали, не знают и каждый раз повторяют одну и ту же историческую ошибку. Вот об этом история. Когда я придумал эту историю, и он ушел на верх, Белый ушел, и все сразу так... я понял, что мне чего-то не хватает. Надо... Точки нет. Точки в истории нет. И когда я понял, что он ушел, а появился Черный, и Серые не любят Черного также, как они не любили Белого. Вот это... это история не Белого и не Черного, это история Серых. Вот об этом мультфильм. Собственно говоря, я еще раз скажу. Когда мне идея пришла, нужно было просто купить бумаги и сделать фильм.

<sup>13</sup> Se adopta la definición de Vernet (2008 [1983]: 114): “Es la historia comprendida entre o pseudomundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad”.

<sup>14</sup> Como Vertov en su película, *El hombre de la cámara* (Человек с киноаппаратом, 1924), el animador graba su propio trabajo, muestra cómo compone su espacio y presenta al público el material con el que irá a “jugar”. Es una falta de *diegetización* (Vernet, 2008 [1983]: 120).

<sup>15</sup> Pavis (2011 [1996], 178-179) presenta grados de *vectorización* de los objetos, con denominaciones distintas (*conectores, secantes, embragues y acumuladores*), para los elementos de representación escénica, lo que, en este artículo se utiliza para analizar el material, el papel, en la representación filmica animada.

<sup>16</sup> También se realizaron riesgos en una placa de vidrio colocado delante de la escena, mientras el proceso de la captura de imágenes.

<sup>17</sup> *Adagio* es un caso específico. Bardin trabaja con personajes de estructura compleja, como en su largometraje de 2010 *El Patito Feo* (Гадкий Утенок).

<sup>18</sup> El “Staging” es uno de los doce *Principios de la Animación* (Thomas, Johnston, 1981).

<sup>19</sup> Excepto por el enrollado y desenrollado del decorado.

<sup>20</sup> Cuando redacté la primera versión del texto (2009), para mi disertación de Máster, todas las conclusiones fueron escritas sin una lectura anterior del

capítulo “Narrative Strategies”, del libro *Understanding Animation* (1998) donde él habla del concepto de “fabrication”. Pero para ese artículo el texto fue modificado y actualizado.

<sup>21</sup> Una de las principales inversiones psicológicas de la imagen (Gombrich, 2007 [1959]).

<sup>22</sup> Con el apoyo de Jean Leirens y Henri Wallon, Metz compara la ficción en el teatro y la ficción en el cine.

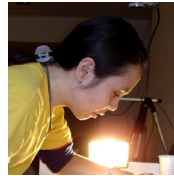
<sup>23</sup> Basado en Edgar Morin, que habla de cómo se presenta la magia: “visión de la vida y visión de la muerte, comunes a la parte infantil de la visión del mundo de los primitivos y a la parte infantil de la visión del mundo de los modernos, e igualmente a la neurosis y las regresiones psicológica como el sueño” (2001 [1956]: 72).

<sup>24</sup> En vista del “movimiento” como factor de identificación de algo como real.

<sup>25</sup> A excepción de algunas producciones en que los efectos digitales en 3D son empleados, como ejemplo: la escena del ataque del oso al personaje Hugh Glass (Leonardo DiCaprio), en *El Renacido* (*The Revenant*, Alejandro G. Iñárritu, 2015). La animación del oso hecha en 3D, incluso he recibido el premio Annie, en 2015, como mejor personaje animado para una producción de acción real (*Annie Award - Character Animation in a Live Action Production*) (<http://annieawards.org/nominees/#14> [acceso: octubre 2016]).

<sup>26</sup> En ese artículo, Moritz analiza los trabajos de maestros de la animación mundial, como Jiří Trnka, Yuri Norstein y Priit Pärn, originarios de la Europa del Este.

<sup>27</sup> “While many animators remained content to concentrated on innocent children’s films or benign ‘situation comedies’, some artists attempted to produce allegorical or satirical works critical of totalitarian regimes, and their careful planning to outwit censorship made them, in some cases, create masterpieces of film art” (trad. a.).



### Biografía

Eliane Gordeeff es diseñadora gráfica (UFRJ / Brasil, 1994), animadora independiente y maestra en Arte e Imagen (UFRJ / Brasil 2011). En la actualidad es estudiante becada del CNPq / Brasil en el Doctorado en Bellas Artes/Especialidad Multimédia en la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Lisboa. Asociada con ASIFA, es animadora desde hace 16 años, con 16 producciones y más de 30 premios. Sus obras se han exhibido en festivales como Anima Mundi (Brasil), Cinanima (Portugal), Latinoamericano en La Habana (Cuba) y Encounters Encuentros (Inglaterra). En sus producciones siempre hay una preocupación entre la imagen-mensaje. Como investigadora su interés es también por la imagen animada, en todos sus aspectos, pero sobre todo por el simbólico. En la investigación de su máster estudió cómo la materialidad puede influir en la narrativa, y en su actual doctorado, examina cómo la imagen animada puede representar elementos imaginarios de los personajes.

### **E-mail**

eligordeeff@gmail.com  
gordeeff@quadrovermelho.com.br



## Referencias bibliográficas

- AUMONT, Jacques, 1992 [1990]. *La imagen*, trad. cast. Antonio López Ruiz, Barcelona, Buenos Aires: Paidós (L'Image, París: Nathan).
- BARDIN, Gari, 2009. *Entrevista sobre Adagio*, trad. ruso Cláudio Roberto. Realizada en 06/11/2009, en Moscú. Archivo de sonido.
- BARDIN, s.d. Website de Garri Bardin (<http://www.bardin.ru/engfilms.htm> [acceso: agosto, 2016]).
- BERGSON, Henri, 1999 [1939]. “Da seleção das imagens”, en *Matéria e Memória: Ensaio Sobre a Relação do Corpo com o Espírito*, San Pablo: Livraria Martins Fontes (*Matière et Mémoire*, París: Presses Universitaires de France).
- EISENSTEIN, Sergei, 1974 [1942]. *El Sentido del Cine*, trad. español Norah Lacoste, Buenos Aires: Argentina Editores, 1974, 2ª edición (*The Film Sense*, New York: Brace and Company).
- FRANK, Thomas, JOHNSTON, Ollie, 1991. *The Ilusion of Life: Disney Animation*, Nueva York: Hyperion.
- GOMBRICH, Ernst, 2007 [1959]. *Arte e Ilusão: Um Estudo da Psicologia da Representação pictórica*, trad. portugués Raul de Sá Barbosa, San Pablo: Editora Martins Fontes. 4ª edición (*Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictural Representation*, Washington D.C.: The A. W. Mellon Lectures in the Fine Arts).
- METZ, Christian, 2002 [1968]. *Ensayos Sobre la Significación en el Cine (1964-1968)* volumen 1, trad. cast. Carles Roche, Barcelona, Buenos Aires: Paidós Ibérica (*Essais sur la Signification au Cinéma*, París: Klincksieck).
- MORIN, Edgar, 2001 [1956]. *El cine y el hombre imaginario*, trad. cast. Ramón Gil Novales, Barcelona, Buenos Aires: Paidós Ibérica (*Le cinéma ou l'homme imaginaire*, París: Minuit).
- MORITZ, William, 1997. “Narrative Strategies for Resistance and Protest in Eastern European Animation”, en PILLING, Jayne, *A Reader in Animation Studies*, Sydney: John Libbey & Company, pp. 104-111.
- PAVIS, Patrice, 2011 [1996]. *A Análise dos Espetáculos*, trad. francés Sérgio Sálvia Coelho, San Pablo: Perspectiva, 2ª edición (2008) (*L'Analyse des Spectacles*, París: Nathan).
- TARKOVSKI, Andrei, 2002 [1988]. *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, trad. cast. Enrique Barús Irusta, Madrid: Rialp, 6ª edición, (*Sapetschatl-jonnoje Wremja/Die Versiegelte Zeit*, trad. ruso Hans-Joaquim Schlegel, Berlín: Verlag Ullstein GbmH).
- VERNET, Marc, 2008 [1983]. “Cinema y narración”, en AUMONT, Jacques, *Estética del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración Lenguaje*, trad. cast. Núria Vidal, Barcelona, Buenos Aires: Paidós Ibérica, 1ª reimpresión, pp. 89-153 (*Esthétiques du Film*, París: Nathan).
- WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*. Nueva York: Routledge.