



Universidad de San Andrés

Maestría en Periodismo

Tesis

**Animación no ficcional**  
Contar la realidad con dibujos animados

Aspirante a magíster

**Sofía Poggi**

Directora

**María Lía Munilla Lacasa**

**Buenos Aires, octubre de 2019**

# Índice

Abstract	2
Introducción	3
1. Lenguajes, dispositivos y géneros	8
2. Un breve recorrido por la animación de no ficción en Argentina	23
3. Índices, íconos y símbolos para representar la realidad	44
3.1 ¿Una representación 'objetiva' de la realidad?	44
3.2 La representación icónica de la realidad	49
3.3. El uso de elementos indiciales en la animación no ficcional	53
3.4 El uso de los símbolos en la animación documental	62
4. Funcionalidades: ¿por qué hacer documentales animados?	64
4.1 Función de recreación	69
4.2 Función de sustitución	78
4.3 Función de enmascaramiento	87
4.4 Función metasimbólica	90
5. Indexación: pacto de veracidad y contrato de lectura	95
6. Discusión: la representación de la realidad en la era postindicial	102
Bibliografía	116
Corpus	124
Glosario	132
Currículums	134
Contacto	134

## Nota

La versión digital multimedial de esta tesis, que incluye imágenes animadas en formato GIF en lugar de imágenes fijas, se encuentra en el siguiente enlace: **[bit.ly/animacion-no-ficcional](https://bit.ly/animacion-no-ficcional)**

## Abstract

La realidad puede ser representada a través de una variedad de lenguajes: escrito, visual, sonoro, audiovisual. Dentro del lenguaje audiovisual, el dispositivo cinematográfico de acción real, el cine fotográfico, es el históricamente encargado de representar la no ficción (y hacerlo de forma ‘objetiva’) a partir de la connotación de objetividad que sugiere su relación indicial con el objeto representado. Sin embargo, la animación se utiliza y se ha utilizado a lo largo de toda su historia (en Argentina, desde tan temprano como 1916) para reconstruir icónica y simbólicamente hechos reales, desde la sátira política hasta documentos científicos, históricos, deportivos, bélicos y biográficos. Mediante su indexación, la animación se valida en tanto dispositivo no ficcional, y puede cumplir las siguientes funciones: recreativa, sustitutiva, de enmascaramiento y metasimbólica. A través de estas y de su integración en los multimedios digitales, en la actualidad se configura como una herramienta que permite una representación de la realidad ampliada para los narradores de la no ficción, como periodistas y documentalistas.

## Palabras clave

No ficción, animación, cine, historia del cine argentino, historia de la animación, representación de la realidad, semiótica, periodismo, documental.

## Introducción



¿Crees que han visto de sí mismos, o unos de los otros, otra cosa que las sombras proyectadas por el fuego en la parte de la caverna que tienen frente a sí?

Universidad de  
**San Andrés**

**Platón, *República*, 381 a. C.**

La alegoría de la caverna de Platón es un buen ejemplo de cómo el problema de la representación de la realidad preocupa al hombre desde hace al menos 2.400 años. En esta escena, descrita en el séptimo libro de su *República* (Platón 381 a. C., 338), un grupo de hombres que, desde niños, se encuentran encadenados mirando una de las paredes de una caverna, ven pasar frente a sí sombras que constituyen su único contacto —desde cualquier punto de vista, indirecto— con la realidad exterior. El valor ético de la *mimesis*, de la representación visual, según Platón, era bajo:

La pintura y en general todo arte mimético realiza su obra lejos de la verdad y se asocia con aquella parte de nosotros que está lejos de la sabiduría y que es su querida y amiga sin apuntar a nada sabio y verdadero (...) Por consiguiente, el arte mimético es algo inferior que, conviviendo con algo inferior, engendra algo inferior. (Platón c. 370 a. C., 470).

Curiosamente, el desfile de figurillas que Platón imaginó en su alegoría de la caverna recuerda a las sombras chinescas, consideradas como uno de los primeros antecedentes de la animación (Barry 2012, 13). En esta tesis no solo argumentamos en favor de la capacidad de las “artes miméticas” de representar la verdad, sino que sostenemos que, contrariamente a su idea de que la mimesis está un paso más lejos del “mundo de las ideas”, el carácter icónico de la animación acerca a este tipo de representaciones a los conceptos abstractos y universales.

En un contexto tecnológico y cultural en el que la realidad es comunicada a través de formatos tan variados como fotografías, infografías, documentales, videos y podcasts, entre muchos otros, no es difícil imaginarse su representación a través de los dibujos animados. Sin embargo, no es necesario imaginarlo: la no ficción narrada a través de la animación ha existido en nuestro país y en el mundo por más de cien años, desde sus mismos inicios.

**¿Qué es la animación no ficcional?** A simple vista un oxímoron, la animación no ficcional es un conjunto de géneros que surgen del entrecruzamiento del dispositivo de la animación con los macrogéneros de la no ficción (periodismo, documental, sátira, biografía, ciencia, etc). Se trata de una forma de narrar la realidad que implica la producción de dibujos animados. Como se ha demostrado en numerosas investigaciones, en las cuales ahondaremos en los próximos capítulos, la animación no solo es un lenguaje con el que potencialmente se pueden narrar y recrear hechos reales, sino que aporta a dicha representación un valor que ningún otro lenguaje puede ofrecer.

Trabajaremos este tema desde la semiótica, el área de la teoría de la comunicación que estudia los sistemas de signos humanos, comparando la relación indicial, icónica y simbólica entre el significante y el significado en el cine de acción real y en la animación desde su **producción, funcionamiento y recepción**.

En el primer eje, en la **producción**, estableceremos la validez de la realidad como referente de la animación. En el segundo eje, el del **funcionamiento**, ahondaremos en las cuatro funcionalidades clave de la animación no ficcional: mostrar lo que no ha sido registrado indicialmente; mostrar lo que no puede ser registrado indicialmente; enmascarar y habilitar la exposición de lo que no puede ser mostrado; y constituirse como un símbolo de sí misma. Finalmente, en la **recepción** es donde se valida por completo la animación no ficcional, cuando la audiencia lee el texto como representación de la realidad y no como una obra de ficción, gracias al proceso de indexación.

En la Argentina existe una larga tradición de no ficción animada, tan larga como nuestra historia de la animación, que nació con el ilustrador Quirino Cristiani a principios del siglo XX. Siguiendo la misma lógica con la que realizaba viñetas cómicas con temáticas sociales y políticas en los periódicos y revistas de su época, Cristiani y su socio Federico Valle introdujeron los dibujos animados en los rollos de noticias que se proyectaban en los cines porteños. La primera animación producida por Cristiani, en 1916, se tituló ***La intervención en la provincia de Buenos Aires (1916)*** y, como lo indica el título, satirizaba la anunciada intervención de Yrigoyen en la presuntamente corrupta administración de dicha provincia por parte del gobernador Marcelino Ugarte.

*La intervención en la provincia de Buenos Aires* fue solo el inicio de una prolífica carrera de animación para Cristiani, la mayoría de cuyos largometrajes y cortometrajes pueden clasificarse, parcial o totalmente, dentro de la animación no ficcional. Orientadas hacia un público adulto, gran parte de sus obras graficaron relevantes eventos y personajes de la actualidad argentina, en un

contexto de difusión periodístico (dentro de los ciclos de noticias). Además de dos largometrajes sobre el gobierno de Hipólito Yrigoyen (*El apóstol*, de 1917, el primer largometraje animado del mundo, y *Peludópolis*, de 1931, el primer largometraje animado sonoro del mundo), Cristiani representó en sus películas hechos de actualidad políticos, deportivos y científicos, como el hundimiento de la goleta argentina *Monte Protegido* por un submarino alemán, la visita a Buenos Aires del futuro rey de Italia Umberto di Savoia, partidos de fútbol y de boxeo, y dos intervenciones quirúrgicas. La obra de este artista pionero ha sido estudiada ampliamente bajo la lupa de la historia del cine de animación, pero no ha sido estudiada en sí como material de no ficción, que es algo que pensamos subsanar en esta investigación.

Las últimas décadas, a su vez, han visto un florecimiento de los documentales animados a nivel global; algunos de los más conocidos son *Persépolis* (2007), basada en el cómic autobiográfico de Marjane Satrapi, *Vals con Bashir* (2008), de Ari Folman, y *Loving Vincent* (2017), dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman. La industria del cine argentino no queda fuera de esta tendencia, en obras que están íntegra o parcialmente hechas en animación, como el documental sobre la apropiación de bebés durante la dictadura militar argentina de 1976-1983 *La parte por el todo* (2015), el corto *Una carta de Leticia* (2017), de Irene Blei, y el largometraje que combina acción real con animaciones *El señor de los dinosaurios* (2018), de Luciano Zito.

Sumado a esto, en la actualidad, la animación y otros dispositivos audiovisuales (el videojuego y la realidad virtual) se introducen en las narrativas experimentales del periodismo, por lo que comprender las características semióticas, formales e históricas de este conjunto de géneros se vuelve un tema urgente y fundamental para comprender y potenciar su desarrollo.

Para tratar todos estos temas, esta tesis se divide en cinco partes que abordan los aspectos necesarios para comprender la animación no ficcional en la actualidad:

- 1) Una posible clasificación de los lenguajes, géneros y dispositivos que, en sus entrecruzamientos, se utilizan para enunciar la ficción y la no ficción.
- 2) Un recorrido histórico por los más de cien años de la animación no ficcional en Argentina.
- 3) La discusión semiótica en torno a la capacidad de representar la realidad mediante índices, íconos y símbolos, en un enfoque comparativo entre el cine fotográfico y la animación.
- 4) Las funcionalidades que constituyen el valor añadido de la animación frente a otros dispositivos en la representación de la realidad.
- 5) La indexación, en tanto pacto de veracidad que el lector asume con los aspectos formales intrínsecos o contextuales extrínsecos para leer un texto como no ficcional.

Para cada uno de estos cinco focos a través de los cuales se analizará el tema, se ha definido una pregunta problema:

- 1) ¿Qué es la animación de no ficción?
- 2) ¿Cómo se ha enunciado la realidad a través de la animación de no ficción a lo largo de la historia en nuestro país?
- 3) ¿Cuál es la relación referencial de la animación con los hechos de la realidad?
- 4) ¿A través de qué mecanismos la animación aporta un valor diferencial a la hora de narrar la no ficción?
- 5) ¿A través de qué mecanismos se asegura la lectura no ficcional de los textos?

En cada capítulo se buscará argumentar para responder cada una de estas preguntas, cuyas respuestas convergerán finalmente en el capítulo 6, donde se tratarán estos temas en relación con la producción de no ficción actual, y los desafíos que presenta para los enunciadores de la no ficción, entre ellos periodistas y documentalistas, en una época en la que las relaciones referenciales tradicionales comienzan a tener límites cada vez más difusos.



# 1

## Lenguajes, dispositivos y géneros

**La representación de la realidad, la no ficción,** cuenta con una larga tradición de macrogéneros: el periodismo, el documental, el texto científico, la biografía y la sátira son algunos de ellos. Estos no solo tienen límites poco difusos que se encuentran, funden y transgreden entre sí, sino que también se expresan a través de una multiplicidad de lenguajes que habilitan distintas posibilidades en la representación: textos, fotografías, ilustraciones, películas, videos, infografías.

El lenguaje audiovisual tradicionalmente se utiliza para representar los hechos de la realidad a través del cine documental y del periodismo televisivo, con sus subsecuentes transposiciones mediáticas hacia los nuevos canales digitales de comunicación. Sin embargo, al margen de estos, existe una rama prácticamente inexplorada por la teoría en nuestro país: **la animación no ficcional.**

La no ficción y la ficción pueden considerarse como los dos grandes conjuntos (con una línea difusa en el centro, o incluso parcialmente superpuestos) de los textos enunciativos humanos. Por sus características, cada uno de estos comprende un gran número de **macrogéneros** que suelen adscribirse dentro de los límites de una u otra categoría. El periodismo, la biografía y la divulgación

científica, por nombrar algunos, necesariamente se agrupan dentro de la no ficción, mientras que la fantasía, el horror sobrenatural y la ciencia ficción son propios de la ficción. Por supuesto, hay excepciones y casos híbridos, como la ficción histórica, en la cual se desarrollan eventos ficticiales en escenarios históricos reales que pueden ser recreados por el autor con la precisión de un historiador.

A su vez, tanto textos ficticiales como no ficticiales son enunciados en distintos lenguajes. El **lenguaje audiovisual** es uno de los tantos sistemas de signos que habilitan la comunicación y la enunciación humana. Encuentra sus antecedentes y muchos puntos en común con otros lenguajes, como el visual, el escrito, el escénico y el sonoro.

Dentro del complejo sistema de signos de cada lenguaje, en relación con su contexto histórico y tecnológico, cada lenguaje habilita un conjunto de **dispositivos** mediáticos, como la fotografía, la pintura, el dibujo, el teatro, el videojuego, el libro, el cine fotográfico y el cine de animación. La animación, “un dispositivo audiovisual, que ha atravesado toda la historia del cine de no ficción” (Cock, 2008), es de los dispositivos de este panóptico con una de las historias más recientes, ya que la historia del cine en su conjunto suma unos 124 años al momento de presentación de esta tesis. Junto al cine de acción real y la animación, dentro del lenguaje audiovisual pueden hallarse otros dispositivos, como la televisión, el video, el videojuego, la realidad virtual y cualquier futuro dispositivo mediático basado en la imagen en movimiento y el sonido, cualquiera sea su materialidad. Así, los macrogéneros, que coinciden con las “funciones” de Bajtín (“científica, técnica, periodística, oficial, cotidiana”) (Bajtín 1979, 5), se entrecruzan, a su vez, con el concepto de *dispositivo* de Foucault.

Si bien la consideramos un dispositivo, la animación ha sido definida por distintos autores de otras formas: como técnica, como arte, como género y como medio. Hay definiciones más bien poéticas

de la animación, como la del animador que ganó el óscar al mejor corto documental en 1952<sup>1</sup>, Norman McLaren, quien decía que la animación “no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte del movimiento que es dibujado”<sup>2</sup> (Hann 2012, 9). No podemos negar que la animación esté conformada por un conjunto de técnicas (que van desde los recortes de papel hasta la animación digital 3D), que sea un arte, que comprenda convenciones de género y que funcione como un medio. Sin embargo, todas estas complejidades están captadas en la noción de que la animación es un *dispositivo* dentro del lenguaje audiovisual. Alejandro González así lo expresa en *Poéticas de la animación argentina* (2013a, 14-15):

La animación, entonces, supera la noción de género, estableciéndose como una forma audiovisual con derecho propio, tanto como la acción en vivo. De la misma manera que en el campo de éste último, en el de la forma animada podemos encontrar ficciones –que se corresponden con los géneros clásicos y con las actuales tipologías de géneros híbridos (comedia musical, drama histórico, comedia romántica de acción, etc.)– y documentales / no ficciones. El realizador contemporáneo puede elegir entre la animación o la acción en vivo para contar una historia, pero la forma audiovisual elegida provocará obviamente diferentes narrativas: no será posible contar lo mismo exactamente de igual modo, puesto que cada forma tiene sus elementos distintivos que la caracterizan.

Como puede verse en el fragmento anterior, no es inusual que se considere al cine de animación como *parte* del ‘cine de acción real’<sup>3</sup> y, por lo tanto, de todas las discusiones semióticas e históricas en torno a él. Entre las filas de los teóricos e historiadores de la animación, sin embargo, existe consenso sobre el hecho de que el cine *live action* y el cine de animación son dos dispositivos diferentes, si bien comparten gran parte de su historia y nacieron prácticamente en el mismo

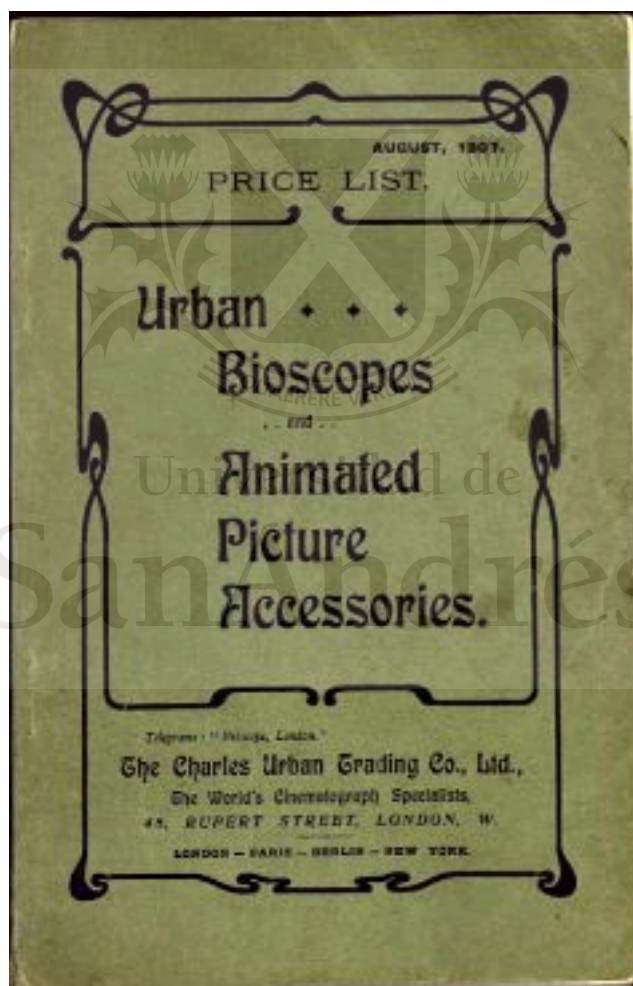
---

<sup>1</sup> El corto *Neighbours* (1952), con el que Norman McLaren ganó el Óscar a “Mejor corto documental” en 1952, difícilmente puede considerarse como un documental. Si bien la elección de este corto para dicha categoría fue y es controversial, se lo considera uniformemente como una alegoría satírica o una parábola sobre la guerra (Flahive, s/f; Webwire 2005).

<sup>2</sup> Texto original en inglés: “not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn”.

<sup>3</sup> A lo largo de esta investigación, consideraremos equivalentes los términos “cine de acción real”, “cine de acción en vivo”, “cine *live action*” y “cine fotográfico”.

momento. Académicos como Alan Cholodenko (Greenberg, p. 3) incluso han sugerido que el cine de acción real *es una forma* del cine de animación: “toda película es ‘animada’ en el sentido en el que las películas de acción real animan imágenes fijas llamadas ‘fotografías’”<sup>4</sup>. Lev Manovich define al cine digital como “un caso particular de animación”<sup>5</sup>, ya que el material en *live action* pasa a ser material primario para ser manipulado cuadro a cuadro (Kim 2011, 373). Incluso en los orígenes del cine, como puede verse en la siguiente imagen (la portada de un catálogo de cámaras Urban), se llamaba a las películas “fotografías animadas” (“animated pictures”).



Como puede verse en la portada de este catálogo de cámaras Urban de 1907, las películas de acción real eran llamadas “fotografías animadas” (“animated pictures”).

<sup>4</sup> Texto original en inglés: “every film is ‘animated’ in the sense that live-action films animate still images called ‘photographs’”.

<sup>5</sup> Texto original en inglés: “particular case of animation”.

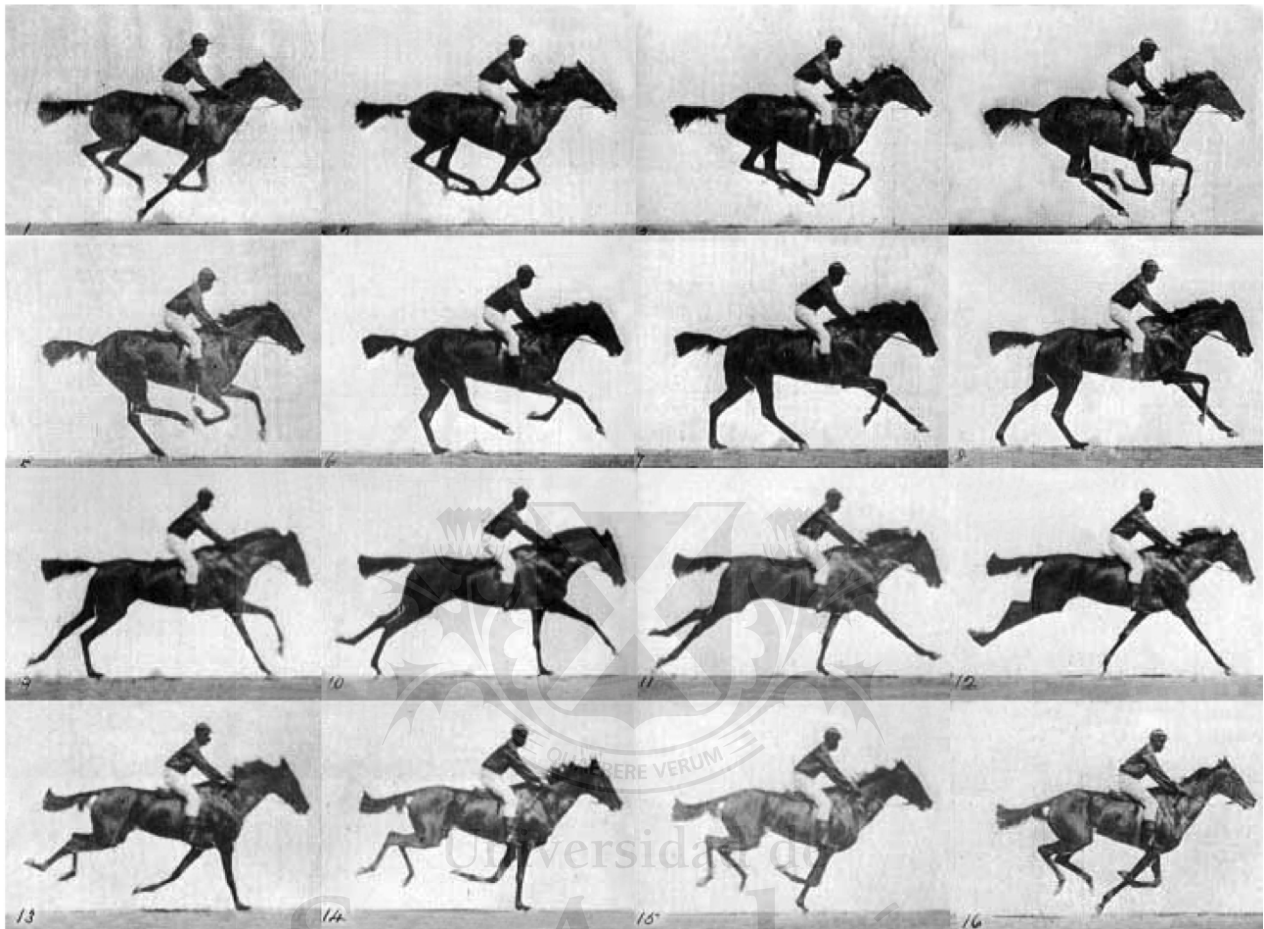
En 1873, Eadweard Muybridge inventó el obturador mecánico que le permitió capturar una secuencia de fotografías en las que se ve el movimiento de un caballo a galope como nunca se había visto antes. De hecho, tal era el desconocimiento sobre el movimiento real que hacían los caballos al correr, que no era extraño ver imágenes como esta:



En este cuadro, *Baronet*, por George Townly Stubbs c.1794, puede verse un caballo a galope en una posición irreal, que deja ver el desconocimiento que existía sobre el movimiento de estos animales.

Muybridge inventó, en 1879, el zoopraxiscopio, artefacto mediante el cual podían verse las fotografías en movimiento. Este aparato y la secuencia *El caballo en movimiento (1873)* son considerados como los antecedentes directos del cine. La redefinición del cine de Manovich en la era digital tranquilamente podría llevarse al cine filmico desde sus orígenes, ya que siempre existió en él la posibilidad de la edición de los fotogramas individuales. Muybridge, sin ir más lejos,

intervino las fotografías de su experimento pintando de negro la silueta del caballo para que se destacara sobre el fondo blanco y se pudiera apreciar mejor el movimiento de la figura.



*El caballo en movimiento (1873), por Eadweard Muybridge.*

Sin embargo, los dibujos ya eran animados antes de que Muybridge hiciera lo mismo con las fotografías: para el momento en que inventó el zoopraxiscopio ya eran populares numerosos artefactos (que habían proliferado durante el siglo XIX) que permitían la animación de series de dibujos (Cock 2008), como el zootropo. Pero ya sea fotográfico o animado el origen de la imagen en movimiento, el cine de acción real y la animación se constituyeron a lo largo de su historia como dos dispositivos estrechamente vinculados pero diferenciables, sobre todo (como ahondaremos en el capítulo 3) por sus características semióticas:

Lo que une a las producciones normalmente llamadas ‘de animación’ no son sus contenidos ni su estilo (como en un género), o la forma en la que son consumidas por la audiencia (como en un medio), o incluso el método por el cual son hechas (o programadas); es su significado básico, su habilidad de expresar conceptos, más que objetos. (Greenberg 2011, 5)

Dentro de ambos dispositivos, en su entrecruzamiento con los grandes macrogéneros transmediáticos, se ubican los **géneros** dentro de los que puede ubicarse a cada texto enunciativo, tomando la definición de Arthur Asa Berger que considera al género como el “conjunto de convenciones de contenido y estilo comunes a un grupo de textos que los lectores esperan cuando se acercan a un texto de dicho grupo”<sup>6</sup> (Greenberg 2011, 3-4).

A continuación, presentamos un esquema en el que se pueden ver, a modo de ejemplo, algunos macrogéneros de la ficción y de la no ficción, en su entrecruzamiento con los dispositivos de cada lenguaje. Este cuadro podría completarse indefinidamente para incluir cualquier tipo de obra enunciativa, teniendo en cuenta que estos macrogéneros, géneros, dispositivos y lenguajes se superponen y se transforman constantemente en la realidad, así como hay infinidad de textos cuya ubicación dentro del campo de la ficción y el de la no ficción podría ser objeto de largo debate.

---

<sup>6</sup> Texto original: “a set of content and style conventions common to a group of texts that readers come to expect when approaching a text of that group”.

	No ficción			Ficción		
Macrogéneros	Periodismo	Biografía	Divulgación científica	Fantasia	Horror	Ciencia ficción
Dispositivos	<b>Lenguaje audiovisual</b>					
Animación	Animación documental	Biografía animada	Animación científica			
Cine de acción real	Cine documental <sup>7</sup>	Biopics	Documental científico			
Videjuego	Newsgames	Videjuego biográfico	Videjuego científico			
Televisión (vivo)	Noticiero	Perfil televisivo	Programa de divulgación			
	<b>Lenguaje visual</b>					
Dibujo						
Fotografía						
Cómic						
	<b>Lenguaje sonoro</b>					
Radio						
Podcast						
Canción						



<sup>7</sup> Podría resultar polémica esta clasificación del documental como un género dentro del macrogénero del periodismo, sobre todo para un documentalista que provenga del mundo del cine. Sin embargo, en primer lugar, también este esquema lo considera como un género dentro del dispositivo del cine y, por otro lado, hay numerosos argumentos para considerarlo como un texto periodístico, por sus herramientas argumentativas y formales: entrevistas, testimonios, registros, material de archivo, datos. Finalmente, el documental en tanto disciplina puede encontrarse como orientación dentro de las carreras de cine (como la Maestría en Periodismo Documental de la ENERC en articulación con la UNTREF en Argentina), pero también dentro de las de periodismo (como la especialización en documental dentro del programa de Maestría en Periodismo de la Universidad de Columbia, en Nueva York). También el documental podría considerarse en muchos casos una forma audiovisual del macrogénero de la historia o, como se ve en el esquema de más arriba, una forma de la divulgación científica. Para los fines prácticos de esta investigación, sin embargo, no es particularmente relevante esta clasificación del documental como texto periodístico sino la lectura del documental o de cualquier texto audiovisual periodístico como no ficcional.



En el entrecruzamiento entre el dispositivo radial y el género de ciencia ficción, por ejemplo, podría ubicarse la versión radiofónica de Orson Welles de *La guerra de los mundos* de 1938, si bien algunos de sus oyentes hubieran ubicado la obra algunos casilleros más a la izquierda, ya que creyeron que se trataba de un boletín radial real.

Por otro lado, la no ficción podría encontrarse en todo tipo de dispositivos y lenguajes, incluso en la música: “The Lonesome Death of Hattie Carroll” (1964) y “Hurricane” (1975), ambas de Bob Dylan<sup>8</sup>, narran casos reales de injusticia social en tono de protesta.

Dentro del lenguaje visual, en el entrecruzamiento de los cómics con el periodismo podría ubicarse el trabajo del reportero gráfico Joe Sacco (como *Palestina*, de 1993, o *Reportajes*, de 2012) o *Verax: la verdadera historia de la vigilancia masiva y la guerra de los drones*, publicado en 2017 por el periodista Pratap Chatterjee y el dibujante Khalil Bendib.

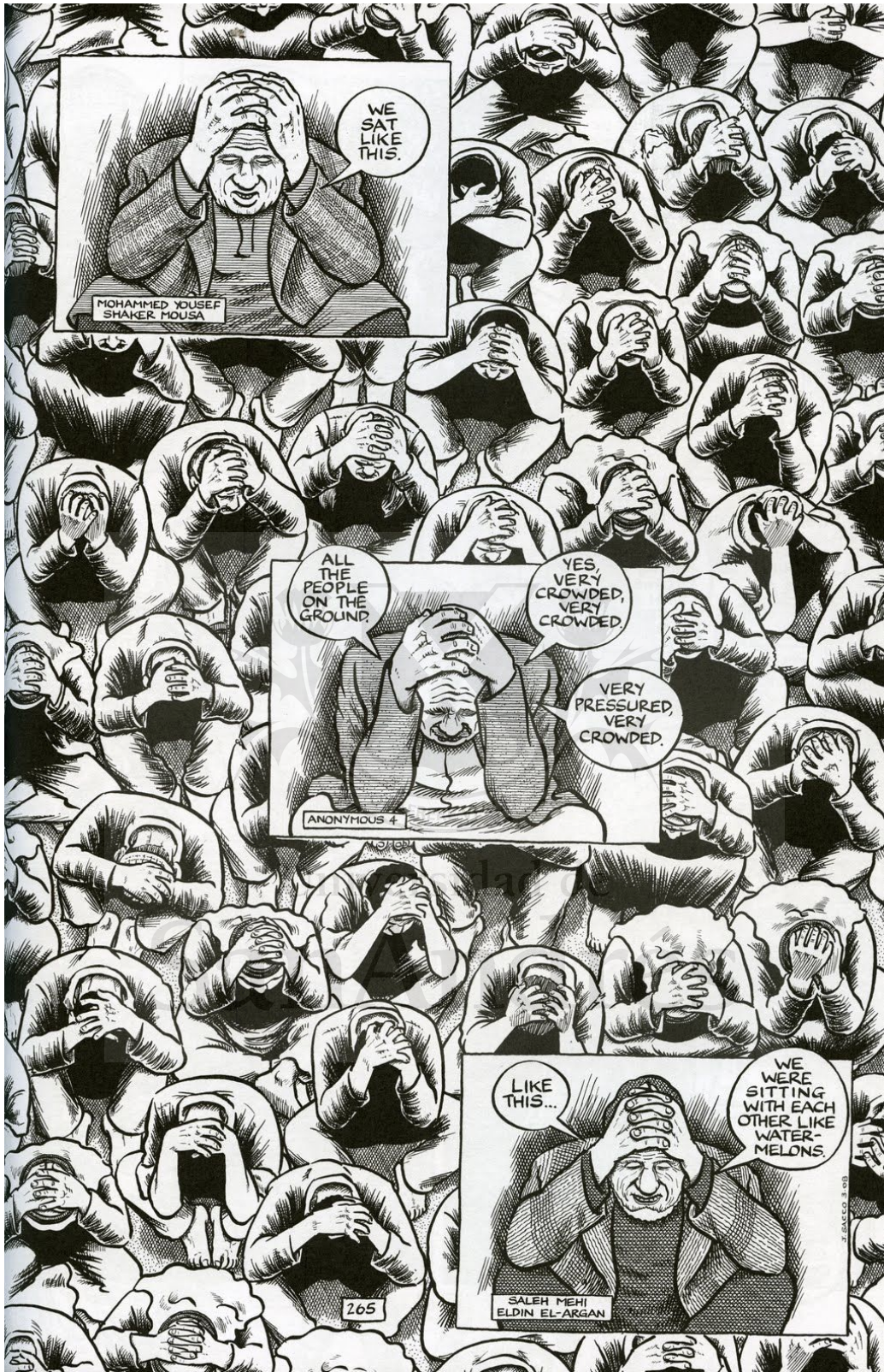
Un caso similar mucho más reciente es el reportaje en formato de cómic *La batalla de Mosul* (2019), de Ángel Sastre y Jon Sedano, que luego la empresa de animación Sinedie convirtió en un videocomic que se publicó en *El País Semanal*, la revista semanal del periódico español *El País*<sup>9</sup>.

La novela gráfica *Maus: Relato de un superviviente*, por otro lado, podría ubicarse dentro del cruce entre cómics y el macrogénero de “biografías” (más específicamente, pertenece al subgénero de ‘autobiografía’ o ‘memoria’), así como *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi, que luego fue adaptada para la pantalla.

---

<sup>8</sup> Ari L. Goldman, profesor y exreportero de *The New York Times*, presentó estas canciones como ejemplos de los elementos que debería tener un reportaje periodístico en sus clases de Reporting en la Maestría en Periodismo en la Universidad de Columbia en agosto de 2018.

<sup>9</sup> En la edición en papel se presentó el cómic con un código QR que enlaza al video (disponible en línea en [elpais.com/elpais/2019/08/29/eps/1567094903\\_071360.html](http://elpais.com/elpais/2019/08/29/eps/1567094903_071360.html)), junto con un artículo que explica el proceso de realización.



Una página de *Notas al pie de Gaza* (2009), de Joe Sacco.

El objeto de estudio de esta investigación, entonces, son los distintos géneros dentro del cruce del dispositivo de la animación con la no ficción: el documental animado, la biografía o memoria animada, la sátira animada, la animación científica y la animación técnica, entre otros.

Si bien estos géneros, que llamaremos en su conjunto “animación de no ficción”, cuentan con más de un siglo de historia, fue en los últimos años que empezó a indagarse en sus aspectos históricos y semióticos desde el mundo académico. Efectivamente, existe en la actualidad un conjunto de investigadores a nivel internacional dedicados a estudiar y a escribir sobre esta forma audiovisual de no ficción.

El hecho de que la mayoría de estos académicos se refieran a este conjunto de géneros como “documentales animados”<sup>10</sup>, a su vez considerados un subgénero dentro del documental (Siragusa y Asís Ferri 2013, 131), suele representar un problema etimológico, ya que la noción tradicional de “documental” no convive armónicamente con la construcción libre de imágenes que habilita la animación (Costa Luz 2016, 43). Efectivamente, muchos autores usan *documental animado*, *animación documental* o *animadoc* como sinónimos de “películas de animación que trabajan sobre materiales de no ficción” (Cock 2008), denominaciones que podría ser conveniente problematizar, como sugiere Annabelle Honess Roe (2016, 25), ya que pueden tornarse confusas.

El principal punto de conflicto es que la animación muestra, por definición, una realidad no profilmica (DelGaudio 1997, 190), mientras que la acción de “documentar” suele asociarse con el registro indicial de hechos reales. El oxímoron que genera en la mente de los lectores el encuentro de las palabras “documental” y “animación” implica un gran número de dificultades teóricas para definir tanto qué es un documental como qué es la animación:

---

<sup>10</sup> En inglés, normalmente “animated documentaries” o “documentary animation”.

La unión de la animación y el documental puede parecer una unión extraña, una combinación de opuestos, complicada por sus diferentes enfoques para representar nuestras experiencias del mundo.<sup>11</sup> (Annabelle Honess Roe 2011a, 3)

En la bibliografía sobre este tema, muchos autores se refieren a la “resistencia” ante la capacidad de la animación de representar la realidad. Sin embargo, Anabelle Honess Roe se pregunta si realmente existe tal resistencia y nota que las objeciones son en gran parte contra la *clasificación de género*, la noción de “documental animado”, y no contra la capacidad representacional de no ficción del lenguaje animado en sí (Honess Roe 2016, 21).

La autora destaca también la incredulidad de sus alumnos de grado de la carrera de Cine Documental respecto a la posibilidad de la existencia de los documentales animados, y al preconcepto general de que los documentales deberían “ser observacionales, no ser intrusivos, ser testigos de eventos reales, incluir entrevistas e, incluso, ser objetivos” (Honess Roe 2011a, 4). De forma similar, Paul Ward recuerda una respuesta en un artículo académico revisado por pares, en cuya edición recibió el comentario: “El autor luego discute la ‘animación documental’, como si tal cosa existiera”<sup>12</sup> (Ward 2013).

El problema de la definición del género de los documentales animados ocupa numerosos artículos académicos. Muchos autores toman como punto de partida las definiciones de lo que es el documental de teóricos como John Grierson, según quien el documental es “el tratamiento creativo de la realidad” (Honess Roe 2011a, 4) y Bill Nichols, quien define que “los documentales tienen como referente *el* mundo en el que vivimos, más que *un* mundo imaginado”<sup>13</sup> (Nichols 2001, xi). Sybil DelGaudio abrió en 1997 el debate en torno a este posible género en su artículo *If Truth Be*

---

<sup>11</sup> Texto original en inglés: “The marriage of animation and documentary may seem like an odd union, a matching of opposites, complicated by their different approaches to representing our experiences of the world”.

<sup>12</sup> Texto original en inglés: “The author then discusses ‘animated documentary’ – as if there is such a thing ...”

<sup>13</sup> Texto original en inglés: “Documentaries address *the* world in which we live instead of a world imagined by the filmmaker”. Cursivas en original.

*Told, Can Toons Tell It?*. Este mismo tema inquietó a Rima Lawandos en “Dibujo animado e impresión de realidad” (publicado en la revista *Comunicación y Medios*, de la Universidad de Chile, en 2002), donde analizó la indicialidad e iconicidad desde el enfoque semiótico, para concluir que el dibujo animado puede lograr un efecto de realidad a veces superior al del documental tradicional (Lawandos 2002, 165). Annabelle Honess Roe ha tratado este mismo tema durante muchos años y, casi veinte años después del libro de DelGaudio, sigue argumentando a favor de la capacidad de la animación de “documentar”, en artículos como el ampliamente citado “Against Animated Documentary?” (2016), publicado en el primer número de la revista *International Journal of Film and Media Arts*. Dicho fascículo estuvo dedicado especialmente al documental animado, la problemática de la representación de la realidad, la relación del espectador con la veracidad en los documentales tradicionales y los desafíos de la animación a la hora de narrar la realidad.

Como consecuencia de un incremento de interés en este tema (Khajavi 2011, 46), se dio en el período que va desde 1997 hasta la actualidad una suerte de institucionalización de la animación documental como un nuevo campo de estudio, a través de una sucesión de publicaciones académicas y animaciones no ficcionales de gran repercusión y reconocimiento internacional (Viveiros y Damásio 2016, 5). Algunas de estas son *Animation: An Interdisciplinary Journal* (Vol. 6, No. 3, 2011), donde se trataba el tema de la resistencia a la animación documental por parte de críticos y teóricos “fieles a la idea de que el género documental solo es posible con el uso de ‘imágenes reales’” (Viveiros y Damásio 2016, 5); *Animated Realism: A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, de Judith Krieger, de 2012; el libro de Annabelle Honess Roe *Animated Documentary*, de 2013; y el mencionado número de *International Journal of Film and Media Arts*. Además de estas publicaciones, esta institucionalización se materializó en festivales, como el Leipzig Festival for Documentary and Animation Film o la sección “Trazos de realidad: Documentales animados latinoamericanos” en la primera edición del Festival Internacional De

Animación Contemporánea De Madrid en 2018, y espacios académicos, como la conferencia ‘Animated Realities’, llevada a cabo en la Edinburgh College of Art en junio de 2011, para la cual se presentaron cerca de 40 artículos de investigación sobre la animación documental (Buchan 2011, 203).



Fotograma de *Vals con Bashir* (2008), de Ari Folman.

Destacamos la legitimación académica de la animación no ficcional, ya que se trata de un debate que tiene repercusiones fuera del plano meramente académico: su validación o falta de validación afecta directamente a los cineastas. Así fue en el caso de Ari Folman, quien, al buscar financiamiento para realizar *Vals con Bashir*, era instado por los fondos documentales a buscar financiamiento en fondos para animación y en los fondos de animación a buscar financiamiento en los fondos documentales (Hann 2012, 5).

En nuestro caso, como pretendemos abarcar más que los documentales, en lugar de utilizar el término “animación documental” o “documentales animados”, usaremos el término utilizado por

Luciana Pinotti (2015), “animación no ficcional” o su equivalente “animación de no ficción”, ya que consideramos que el término “animación documental” solo comprende una parte de los géneros dentro del gran abanico de la no ficción, en su cruzamiento con el dispositivo de la animación, dentro del lenguaje audiovisual.



## 2

### Un breve recorrido por la animación de no ficción en Argentina

No existe un unívoco origen de la animación no ficcional, sino múltiples casos que se desarrollaron de forma más o menos simultánea a nivel internacional (Honesty Roe 2011a, 7). En 1898, el ilusionista Georges Méliès reconstruyó con maquetas la explosión del acorazado estadounidense Maine en la Guerra de Cuba en el corto *Guerre de Cuba et l'explosion du Maine à La Havane* (1898) (Gionco 2012). El documentalista científico británico Percy Smith incluyó animaciones en técnica de *stop motion* en *Fight for the Dardanelles* (1915), que representaban las batallas navales que estaban sucediendo durante la Primera Guerra Mundial en mapas aéreos “de gran valor educativo en un momento en que el público tenía hambre de noticias de acción en el extranjero”<sup>14</sup> (Hammerton s/f). Un par de años después, en Estados Unidos, Max Fleischer realizaba films animados que eran utilizados en el entrenamiento de los soldados que se dirigían a las batallas en Europa (Honesty Roe 2011a, 8-9).

---

<sup>14</sup> Texto original en inglés: “...of great educational value at a time when audiences were hungry for news of action overseas”.



Por fuera de estos antecedentes, numerosos autores se refieren a *The Sinking of the Lusitania* (1918) como el primer documental animado distribuido comercialmente (Viveiros y Damásio 2016, 4; Buchan 2011, 203; Cock 2008; Ghâem-Maghâmi 2008, 4; DelGaudio 1997, 189-199; Ehrlich 2011; et al.), pero en nuestro país es posible encontrar un caso anterior.

Mientras que en el resto del mundo la animación había surgido orientada hacia un público infantil, en Argentina se usó, en sus comienzos, para trasladar al cine el humor político y las noticias de actualidad, necesariamente orientadas a público adulto (Peña 2012, 33). En nuestro país, la animación encontró su antecedente directo en la caricatura política, por parte del mismo caricaturista devenido en animador que la llevaría a la pantalla: **Quirino Cristiani**, uno de los tantos inmigrantes europeos que llegaron a la Argentina a principios del siglo XX.

La tradición de la caricatura política en la Argentina data del período colonial. A partir del siglo XIX, se editaron numerosas publicaciones periódicas dedicadas al humor gráfico político, de las cuales podemos mencionar a modo de ejemplo a *El Mosquito*, *Don Quijote*, *Caras y Caretas*, *PBT*, entre fines del siglo XIX y principios del XX, y, renovando la línea editorial, *Tía Vicenta*, *Humor* y *Fierro* entre las publicaciones de la segunda mitad del siglo XX. Es interesante mencionar que las primeras revistas de humor gráfico en la Argentina, así como las primeras producciones cinematográficas, estuvieron en manos de inmigrantes. (Gionco 2009, 179)

Luego de trabajar como dibujante y caricaturista en diversos diarios y revistas de Buenos Aires (Gionco 2009, 179), los inicios de Cristiani en la animación se remontan a su asociación con Federico Valle, quien había sido operador de cinematógrafos Lumière en Italia y alrededor del mundo, y luego había fundado la compañía Cinematografía Valle, donde producía documentales y el ciclo de noticias *Actualidades Valle*.

Federico Valle contactó a Cristiani porque buscaba para su noticiario, “de reconocido valor periodístico”, un dibujante que sumara el componente de “caricatura política”, por el cual el público

argentino tenía gran avidez (Gionco 2009, 179). Así como en las noticias impresas era corriente la presencia de viñetas políticas, Valle y Cristiani decidieron incluirlas en la modalidad cinematográfica. Las primeras no eran animaciones, sino capturas de la mano de Cristiani dibujando, que luego eran reproducidas a gran velocidad, al modo de los *Lightning Sketches* (1907) de James Stuart Blackton, considerados el antecedente directo de la animación.

Tomando el concepto de “transposición semiótica”, trabajado por autores como Oscar Traversa y Oscar Steimberg (Bermúdez 2008), podría decirse que las funciones que las viñetas de Cristiani cumplían en diarios y revistas se trasladaron de forma efectiva a su nuevo soporte, el filmico. Ejemplos similares a este fenómeno de transposición se darían con personajes de ficción como Popeye, en Estados Unidos, en su adaptación cinematográfica en la década del 30 (Traversa 2014), o Patoruzú, en Argentina, en su paso del cómic al corto animado *Upa en apuros*, en 1942 (Poggi 2019).

A partir de 1914, sin embargo, el desarrollo de la Gran Guerra significó un inmediato repliegue de la producción de películas europeas y, por lo tanto, de su exportación para el consumo en países como Argentina. Esto estimuló la producción nacional, sobre todo en el período entre los años 1916 y 1917, en el que se produjeron cerca de setenta films (Peña 2012, 20). Fue justamente en este momento cuando se produjo el primer corto animado nacional, luego de que llegara a manos de Valle y Cristiani el film *Les allumettes animées* (1908), de Émile Cohl (Bendazzi 2008, 43). Luego de estudiar la película y deducir cómo había sido realizada, Cristiani decidió intentar dar vida a sus propias ilustraciones. El resultado fue *La intervención en la provincia de Buenos Aires* (1916), una caricatura animada que satirizaba al gobernador conservador Marcelino Ugarte (González 2013b, 30) y que se proyectó en *Actualidades Valle* en 1916, veinte años después de que los primeros medios de filmación y proyección de imágenes llegaran al país. Esta breve película fue realizada en

técnica de *cutout*<sup>15</sup> en el piso de una terraza, con figuras de cartón bidimensionales articuladas con una puntada de hilo (Poggi 2014, 5). Tenía una duración de cerca de un minuto y mostraba a Ugarte golpeado por un martillo que rezaba “intervención”, antes de ser aplastado bajo su propio sombrero (Gionco 2009, 180). Más que satirizar un hecho político actual, el corto lo anticipaba, ya que se hablaba de la posible intervención de la provincia por parte de Yrigoyen, pero no sucedería sino hasta el año siguiente, 1917 (Gionco 2009, 180).

Inmediatamente después de la realización de este corto, decidieron que producirían un largometraje en esta misma técnica, también con un tema político de actualidad. Esta película sería *El Apóstol* (1917), para la cual se contaría con la participación del arquitecto y escenógrafo Andrés Ducaud y del dibujante Diógenes “El Mono” Taborda, uno de los caricaturistas más célebres del momento. Es esa época, este dibujante trabajaba en el diario *Crítica*, de Natalio Botana, donde, como lo expresa Pamela Gionco (2009, 183), “gracias al poder editorial del humor gráfico, Taborda sintetizó cómicamente la situación política de la Argentina”. En la película hubo una escena que se realizó gracias a Andrés Ducaud, en la que Buenos Aires ardía a causa de los rayos de Zeus. Se realizó una maqueta que reconstruía minuciosamente los monumentos y edificios más importantes de la ciudad. En una primitiva versión de efectos especiales, para dar la ilusión del fuego y las inundaciones que destruían la ciudad, se utilizaron sobreimpresiones y virajes de color (Bendazzi 2008, 54).

*El apóstol* satirizaba “los altos objetivos” del entonces presidente Yrigoyen, quien, recostado, reflexionaba sobre “los vicios morales de los argentinos”, antes de quedarse dormido y soñar que se encontraba con Zeus y otras divinidades y les contaba sobre las actitudes de los porteños. Los dioses, a pedido de Yrigoyen, destruían la Ciudad de Buenos Aires en un gesto purificador (Gionco

---

<sup>15</sup> Técnica en la que se animan figuras bidimensionales, normalmente de papel o cartón. Ver glosario.

2009, 183-184). Naturalmente, si bien Yrigoyen fue real, ninguno de los hechos narrados en este film pueden considerarse como no ficcionales, más que en su carácter simbólico:

La realización de *El apóstol* establece una representación visual de la caracterización mítica de Hipólito Yrigoyen, configurando una imagen (y una narración satírica) de la idea de rectitud moral del personaje político. A la vez, continúa la que consideramos una particular tradición de humor gráfico político argentino, según la cual la caricatura no sólo satirizaba a los políticos sino que también le daba publicidad a los actos de gobierno. Así como *El Mosquito* promovió los ideales liberales de la Generación del Ochenta, y Don Quijote enarboló las banderas de la Revolución de 1890 de la Unión Cívica, *El apóstol* ungió a la figura de Yrigoyen, plasmando visualmente su apostolado cívico, base de la sátira, exponiendo uno de los puntos más que relevantes en la recta política gubernamental del caudillo radical. (Gionco 2009, 184)

Tras su estreno el 9 de noviembre de 1917, *El apóstol* tuvo una respuesta en prensa elogiosa, que destacó su actualidad política, como cita Pamela Gionco (2009, 184) del diario *La Razón* en el día siguiente a su estreno: “El público porteño vuelve, como en los viejos tiempos, a reír de sus políticos, y el espíritu colectivo encuentra hoy mejor que en los días de Demócrito en su inolvidable Don Quijote el más moderno procedimiento para dar expansión a su inofensiva malicia, el dibujo animado”.

Luego de realizar *El apóstol* en 1917, Cristiani se embarcó en la producción de *Sin dejar rastros* (1918), sobre otro suceso de actualidad: el hundimiento de un barco mercantil argentino. La nave llevaba el nombre Monte Protegido y había sido alcanzada por el torpedo de un submarino alemán cuando se dirigía al puerto de Rotterdam, en plena Primera Guerra Mundial, con una Argentina neutral. El hundimiento había tenido lugar el 4 de abril de 1917 en una zona de bloqueo alemana (Gionco 2009, 185).



Fotograma de *Una visita a los Estudios Cristiani* (1931), donde puede verse cómo era la técnica de reemplazo de figuras bidimensionales que usaba Cristiani para lograr sus animaciones.

*Sin dejar rastros* (1918) era “claramente una obra que apuntaba a satirizar el conflicto desde una perspectiva crítica” (Gionco 2009, 186). El título hacía referencia a la orden que aparentemente había dado el embajador prusiano en Argentina, el Barón von Luxemburg, de hundir el Monte Protegido “sin dejar rastros”, frase que luego había trascendido a los medios y a los comentarios de la sociedad porteña (Gionco 2009, 186).

Es interesante destacar también el título de la película en cuanto refiere a la funcionalidad de *recreación* de la animación no ficcional, al dar una imagen a aquello que no “deja rastros” indiciales. Finalmente, una tercera curiosidad sobre el título es que podría aplicarse a la obra en sí, ya que desapareció “sin dejar rastros” tras ser confiscada por el gobierno municipal tras un día de exhibición, bajo el argumento de evitar un conflicto internacional (Gionco 2009, 186).

De cualquier forma, casi todas las producciones de Cristiani se perderían años más tarde en una serie de incendios, ya que el filmico con el que se hacían las películas en aquella época era altamente inflamable. Si bien *Sin dejar rastros* desapareció, afortunadamente sobrevivieron todos los tripulantes del Monte Protegido, y fueron ellos quienes dieron testimonios sobre lo ocurrido (Gionco 2009, 186).

Mientras Cristiani recreaba el hundimiento del *Monte Protegido*, el historietista y animador Winsor McCay concluía la producción del corto de temática similar, *The Sinking of the Lusitania*, en los Estados Unidos, citado en muchos de los artículos sobre animación documental como la obra pionera de este género. Curiosamente, como un argumento para asociar el concepto de “documentación” con una producción animada desde el foco de la época, la primera placa de la película de McCay enuncia: “De ahora en más, estás mirando el primer *registro* del hundimiento del Lusitania”<sup>16</sup>. Si bien era una animación, McCay establecía desde el primer momento que se trataba de un registro.



Uno de los dibujos originales de *The Sinking of the Lusitania* (1918), de Winsor McCay.

<sup>16</sup> Texto original en inglés: “From here on you are looking at the first record of the sinking of the Lusitania”. Cursivas añadidas.

La producción del corto, de 12 minutos de duración, tomó casi dos años de trabajo y 25.000 dibujos (Honest Roe 2011a, 23). McCay decidió utilizar en él una estética similar a la de las ilustraciones editoriales que en esa época aparecían en los periódicos y rollos de noticias, por lo que se constituyó como una recreación periodística convincente (Honest Roe 2011a, 8; DelGaudio 1997, 190).

En 1923, Cristiani animó dos encuentros de boxeo en los que participó el boxeador argentino de renombre internacional Luis Ángel Firpo, titulados *Fir-pobre-nan (1923)* y *Firpo-Dempsey (1923)*. Durante el año siguiente, produjo *Uruguayos for ever (1924)*, sobre el éxito de la selección uruguaya en los Juegos Olímpicos de París de 1924. En ese mismo año, realizó *Humbertito de garufa (1924)*, un corto sobre la visita a Buenos Aires del príncipe italiano (y futuro último rey de Italia) Umberto di Savoia, quien vio el corto, declaró haberlo disfrutado y personalmente invitó al animador a visitarlo a su palacio en Italia (según las palabras de Cristiani) (Bendazzi 2008, 82).

Al año siguiente, realizó *Gastrotomía (1925)* y *Rinoplastia (1925)*, las que probablemente hayan sido sus películas más rigurosas en términos de representación objetiva de la realidad. Se trataba de dos registros de operaciones quirúrgicas, que le encargaron los cirujanos “de fama mundial” José Arce y Oscar Ivanissevich, con el objetivo de ilustrar sus técnicas quirúrgicas (Bendazzi 2008, 90). En el siguiente fragmento del libro de Bendazzi (2008, 90), podemos leer no solo cómo fue el momento de la captura de la primera operación, sino también la recepción que tuvo la obra en el ámbito académico internacional como obra de no ficción:

Superada no sin dificultades la agitación de los primeros momentos, Cristiani, ubicado convenientemente por encima de la camilla donde se realizaba la intervención, siguió con papel y lápiz el trabajo de los dos cirujanos. Muy atento, tomó apuntes e hizo esbozos. Realizó dos películas, *Gastrotomía* y *Rinoplastia*, de extrema precisión y detallado realismo. El doctor Arce presentó las dos películas en el Congreso Médico de Sevilla de 1925, y recibió felicitaciones de los congresistas de varios países. Más tarde las películas fueron llevadas por el mismo Arce a París, y allí adquiridas por la Universidad de la

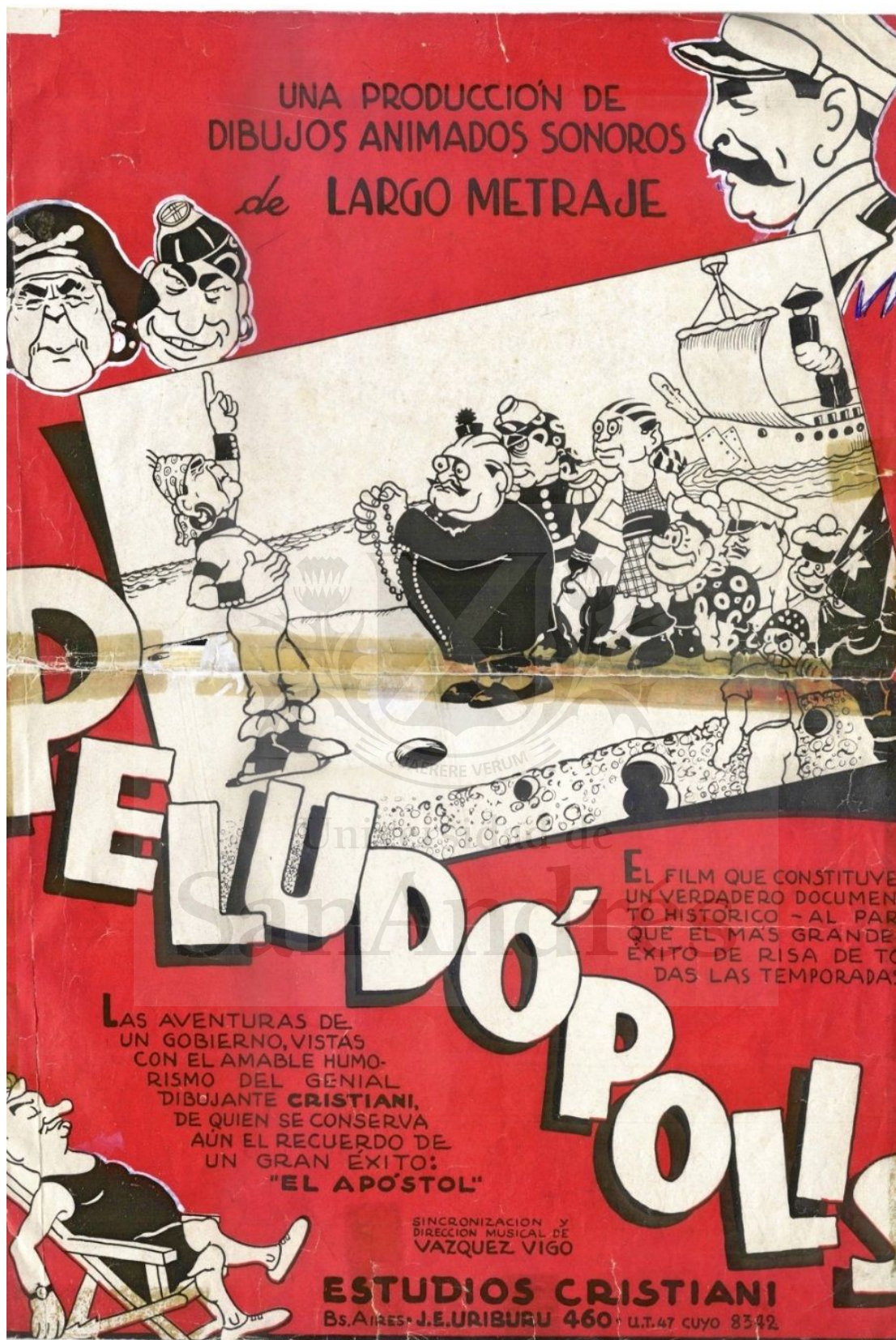
Sorbona, con fines didácticos. *Le Journal* escribió: "Hemos asistido a la proyección de una novedad en el campo del cine, notable realización técnica de un joven dibujante argentino". (Bendazzi 2008, 90)

En los años veinte, Cristiani produjo una película científica encargada por Federico Valle titulada *El maravilloso mundo de los insectos* (Bendazzi 2008, 73) y un **corto institucional sobre los trabajos de ampliación de Puerto Madero**, el cual Cristiani describió a Giannalberto Bendazzi:

Se veía todo el trabajo desde el principio: cómo se había quitado la tierra del río, después la construcción, todo; hasta que se veía la construcción total del puerto y los establecimientos balnearios. (Bendazzi 2008, 83)

En 1928 se inauguraron los Estudios Cristiani y se inició la producción de *Peludópolis (1931)*, un largometraje nuevamente dedicado a la sátira política, realizado entre el segundo gobierno de Yrigoyen (el "Peludo") y del golpe de Estado de Félix Uriburu de 1931. Fue la primera película animada sonora de la historia, "con momentos hablados y cantados" (Bendazzi 2008, 107). Originalmente centrada en el gobierno de Yrigoyen, *Peludópolis* tuvo que cambiar el foco en medio de su producción, ya que el 6 de septiembre de 1930 se llevó adelante el golpe de Estado encabezado por Félix Uriburu, hecho representado en la película.





En este póster de *Peludópolis* (1931) puede verse cómo la película se ofrecía tanto como "un verdadero documento histórico" además de "un éxito de risa".

El modo en el que se narran los acontecimientos reales de la política tanto en *Peludópolis* como en *El apóstol* distan de poder ser considerados como rigurosos u objetivos. De hecho, se aproximan a lo “fabulesco” (Gionco 2009, 190). Así presentaba Cristiani su película en los programas de mano entregados durante su proyección:

La nave del Estado divide las olas del océano, rodeada de tiburones. Algunos corsarios de hoy, guiados por un extraordinario personaje, El Peludo, toman la nave y expulsan a su capitán, El Pelado. Ya dueños del barco, los piratas continúan la navegación hasta que encuentran una apacible isla, la República Quesolandia, en donde se establecen. En la isla tienen lugar las más divertidas peripecias, hasta que un buen día aparece en el horizonte un pequeño barco de papel piloteado por el General Provisional, el cual, junto a Juan Pueblo, comienza una obra de reparación cuyo fin es volver a poner en su lugar a la isla desquiciada. (Bendazzi, 2008: 101)

En este tono de cuento infantil, Urriburu, “General Pepe Provisional”, abordaba el gobierno de Yrigoyen en un barco de papel que representaba el primer golpe de Estado de la historia argentina y el comienzo de la ‘Década Infame’ (Gionco 2009, 191). Así, si bien las acciones que aparecían en pantalla no eran estrictamente reales, las sátiras de Cristiani tenían un importante componente de actualidad y de comentario político:

La posibilidad de las sátiras animadas de abordar temas de inminente actualidad política es el valor agregado que marca la diferencia con otras producciones. Como hemos analizado, los numerosos personajes que se presentan en estos films eran parte activa del escenario político al momento de su realización y sus temáticas estaban íntegramente relacionadas con la práctica y con el discurso político de dichos actores, arraigados en la opinión popular. Basándose en la larga tradición de humor gráfico político en la Argentina, estas sátiras animadas llevaron a la pantalla un modo de expresión legitimado como la caricatura, que permitía a los dibujantes editorializar sobre la actualidad política, dando un punto de vista que no dejaba de ser un comentario de las situaciones cotidianas. Esta característica fue quizás la de mayor relevancia para el cine social y político

posterior, que en el futuro arbitraría diversos medios expresivos y técnicos para, en definitiva, hablar del propio presente político. (Gionco 2009, 193)

De este modo, puede inferirse que, al mismo tiempo que las obras de Cristiani habilitaban una lectura sobre la realidad, gracias a su tono satírico y al uso del lenguaje animado la audiencia también percibía un cierto nivel de ficción y una evidente ausencia de rigurosidad. Sus obras políticas, en definitiva, funcionaban como una columna de opinión cómica.

Después de *Peludópolis*, sin embargo, el cineasta italoargentino se alejaría de los temas políticos y de no ficción. En sus restantes años de carrera, realizaría algunos otros cortos de ficción, como el cortometraje infantil *El mono relojero (1938)*, que fue la única animación que realizó con técnica de animación tradicional con dibujos, en lugar de utilizar figuras articuladas. Esta, además, es la única película de Cristiani que ha sobrevivido hasta el día de hoy, además de algunas reconstrucciones posteriores de sus animaciones y de algunos cortos breves producidos para el noticiero de Valle, que fueron encontrados en el año 2009 en el Museo del Fin del Mundo por el historiador del cine Fernando Martín Peña.

En 1932, poco después del estreno de *Peludópolis*, los cinéfilos Carlos Connio Santini y Enrique de la Cárcova fundaron en Buenos Aires el Cine Club Argentino. Allí, gracias al impulso que dieron a los cortometrajes y al cine amateur, se destacaría la figura de **Víctor Aytur Iturralde Rúa**, también conocido por sus iniciales, **VAIR**. Iturralde Rúa era periodista, escritor, docente, documentalista, animador, crítico, investigador e historiador (Sel 2016, 43). Utilizando la técnica de animación directa sobre celuloide<sup>17</sup>, realizó durante los años cincuenta cortos como el film de denuncia *Petrolita (1957)*, que ganó el primer premio de Gevaert Argentina (Manrupe 2004, 42) y fue exhibido en el III Festival Internacional de Cine Documental y Experimental del SODRE de 1958

<sup>17</sup> La animación directa es una técnica de animación sin cámara en la que se raspa, dibuja o pinta directamente el celuloide. Ver glosario.

(SODRE 1958), en el que retrataba las consecuencias ambientales de la industria petrolera en Argentina. En el mismo año y con la misma técnica, realizó un comercial experimental para Sugus, que luego le significó pedidos similares por parte de empresas como YPF, Peugeot y La Campagnola (Manrupe 2004, 42). Más adelante, trabajaría en los programas de televisión *La luna de Canela* y *Cine Club Infantil* en la década de 1970, en *Taller del Sol* a partir de 1984 y en *Caloi en su tinta* desde 1990.



Fotograma de *Petrolita* (1957), de Víctor Iturralde Rúa.

En los años siguientes, dentro del magro conjunto de producciones animadas que se realizaron en el país, de cuya cuenta dan autores como Raúl Manrupe en su libro *Breve historia del dibujo animado en la Argentina* (2004), encontramos algunas obras que pueden categorizarse como no ficcionales.

Es el caso de *La primera fundación de Buenos Aires* (1959), producida por el cineasta **Fernando Birri** y por uno de los más importantes artistas de la historia del arte argentino, **León Ferrari**. Este mediometraje de poco más de 40 minutos ganó premios en Argentina y en el extranjero, y fue seleccionado para representar al país en el Festival de Cannes de 1959. Se trata de una recreación de

las memorias del soldado alemán Ulrich Schmidel, quien formó parte de la expedición de Pedro de Mendoza hacia el Río de la Plata en 1535.

La película es un paneo sobre una ilustración de 70 cm por 120 cm realizada por el ilustrador **Oscar Conti (Oski)**, en la que aparecen 500 personajes. Si bien no se trata de una animación en el sentido tradicional, el movimiento de las figuras se logró a través de los movimientos de cámara, que fueron posibles gracias a una mesa especial de captura vertical que Ferrari construyó para su producción, como lo cuenta Martín Schor a *Página 12*<sup>18</sup>:

Lo consulté a Birri, quien había filmado *La primera fundación de Buenos Aires* en color con dibujos de Oski, y él me mandó a verlo a León Ferrari a Castelar, para pedirle la mesa que él había usado para filmar. Ferrari la había armado en su taller en un tablón enorme de dos metros, para poner los dibujos. La cámara estaba montada en dos rieles con patines e iba y venía hacia adelante y hacia atrás. Para la toma vertical no había problema; para la horizontal, los movimientos los hacía el tablero. Ferrari me armó la mesa y la llevamos a un estudio; había dos pibes que manejaban los rulemanes para mover el panel de madera que se apoyaba y se movía.

En 1970, el historietista Carlos Loiseau, conocido como Caloi, realizaría una animación en la línea de la de Birri sobre la ilustración de Oski, titulada *Las invasiones inglesas* (González 2011, 43). Sin embargo, antes de llegar a los 70, encontramos más ejemplos aislados de animaciones que pueden categorizarse como no ficcionales en nuestro país. En octubre de 1961, como se registra en los archivos del Museo del Cine Pablo Ducrós Hicken, se difundió una **animación institucional en *Sucesos Argentinos*** realizada por **José Burone Bruché**, un dibujante que provenía del mundo de la publicidad y que, desde 1941, contaba con una prolífica producción de animaciones, entre las cuales también se destacan las históricas *Cumbres de la historia* y *El descubrimiento de América* (González 2011, 38). En este corto institucional para el noticiero cinematográfico *Sucesos*

<sup>18</sup> Bianco, Ana (2009). "Cuadritos históricos en movimiento", *Página 12*, 3 de septiembre de 2009. Disponible en: [pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/18-15169-2009-09-03.html](http://pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/18-15169-2009-09-03.html).

*Argentinos* se advierte de los peligros de la “diarrea de verano” en niños pequeños, por la cual, según el corto, morían 30 mil niños por año. El corto tenía la finalidad de transmitir las recomendaciones sanitarias del Ministerio de Asistencia Social y Salud Pública para evitar esta enfermedad.

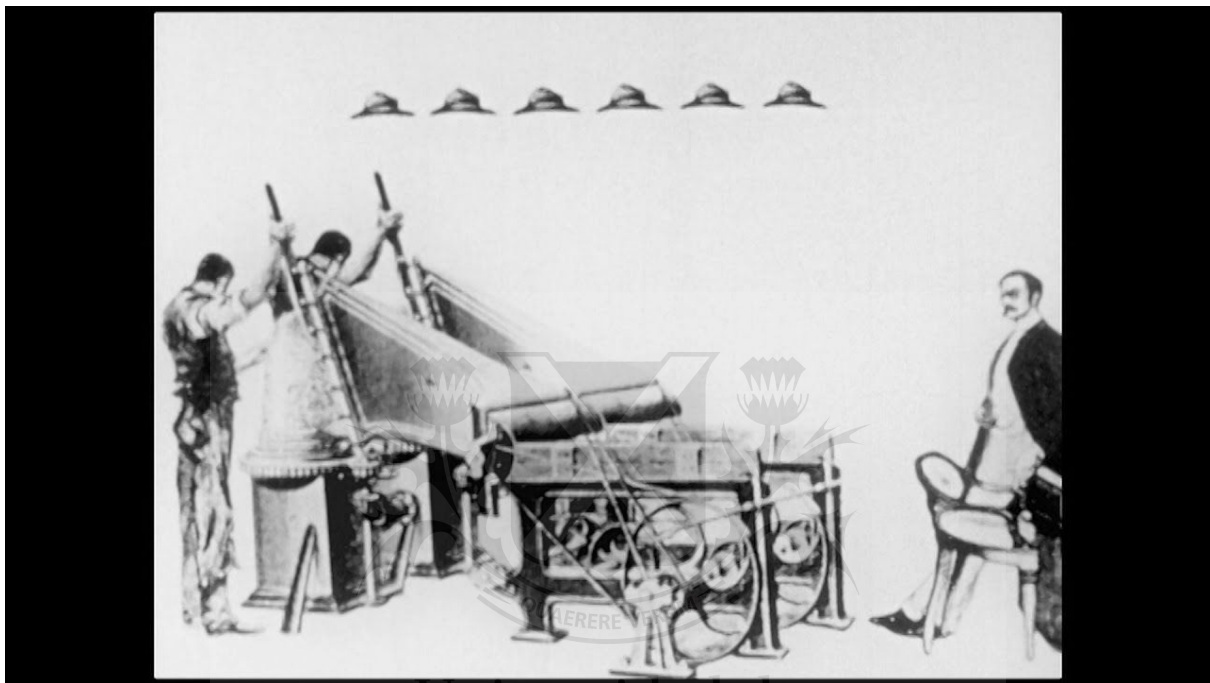


Fotograma de *Sucesos Argentinos* #1194 (1961), realizado por Burone Bruché.

A fines de los años cincuenta y durante la década del sesenta, **Héctor Franzi** se destacó en la realización de *stop motion* bidimensional. Realizó numerosas animaciones en técnica de recortes, como *Mambrú* (1958), o *Collage* (1962), una animación con antiguas tarjetas postales, en la cual reconstruía un panorama costumbrista del país desde principios de siglo hasta el momento de su realización. Con la misma lógica en la que mostraba la evolución de las imágenes, produjo *Kechuografías* (1964), un corto mudo de siete minutos, donde utilizó símbolos de la alfarería chaco-santiagueña, mostrándolos en su desarrollo a través del tiempo (Manrupe 2004, 52).

Desde el año en el que Franzi hizo *Kechuografías* hasta 1974, el documentalista **Raymundo Gleyzer** realizaría una decena de documentales. En el último de ellos, antes de ser

detenido-desaparecido durante la dictadura militar de 1976-1983, incluyó un fragmento animado. El documental se titula *Me matan si no trabajo y si trabajo me matan: La huelga obrera en la fábrica INSUD (1974)* y, como lo indica su nombre, es sobre una huelga obrera. En el fragmento animado con recortes, Gleyzer ilustra de forma simbólica el funcionamiento del capitalismo.



En *Me matan si no trabajo y si trabajo me matan* (1974), Raymundo Gleyzer explica con elementos gráficos una versión simplificada del funcionamiento del capitalismo.

Tras la última dictadura militar, quizá por su capacidad de mostrar aquello que no ha sido registrado, la animación ha sido utilizada ampliamente en los documentales de nuestro país para representar las desapariciones forzadas y otros hechos relacionados con la dictadura. Por ejemplo, en *Los Rubios* (2003), **Albertina Carri** representa con una animación en *stop motion* con muñecos Playmobil el secuestro y desaparición de sus padres:

En el complejo entramado de su narración metatextual, Albertina Carri utiliza pequeñas animaciones para reconstruir hechos que podrían haber ocurrido en ese pasado ambiguo de la memoria que se intenta vislumbrar. Estas animaciones de juguetes Playmobil con técnica de *stop motion* funcionan como hipótesis de momentos posibles, al punto de

plantear irónicamente la desaparición de sus padres con una abducción alienígena.  
(Gionco 2012)

En su artículo sobre la animación con muñecos industriales en el cine argentino, Jordana Blejmar (2017) describe *Los rubios* como:

[U]na docu-ficción celebrada internacionalmente sobre la desaparición de sus padres montoneros durante la dictadura de 1976-83 [...]. Una secuencia de *stop motion* en *Los rubios* que reconstruye el secuestro de los padres de la directora durante la dictadura con figuras de Playmobil provocó controversia entre críticos y académicos. Algunos argumentaron que el uso de juguetes por parte de Carri para abordar la desaparición trivializaba y despolitizaba el período más violento de la historia argentina. Otros defendieron la forma en que Carri jugaba con el trauma, argumentando que este episodio desvía la mirada de las experiencias de los sobrevivientes adultos hacia las de sus herederos, ofreciendo una nueva perspectiva infantil sobre el período dictatorial.<sup>19</sup>  
(Blejmar 2017, 227)



Fotograma de *Los Rubios* (2003), de Albertina Carri, donde representa la desaparición de sus padres con *puppet animation*.

<sup>19</sup> Texto original en inglés: "...an internationally celebrated docu-fiction on the disappearance of her Montonero parents during the 1976-83 dictatorship (...) A stop-motion sequence in *The Blonds* that reconstructed the abduction of the director's parents during dictatorship with Playmobile [sic] figures sparked controversy among critics and academics. Some argued that Carri's use of toys to address disappearance trivialized and depoliticized the most violent period of Argentine history. Others defended the way Carri toyed with trauma by arguing that this episode redirected our gaze away from the experiences of the adult survivors and towards those of their heirs, offering a new, childlike perspective on the dictatorial period".



Aún dentro de la misma temática, *Abuelas* (2011), de **Afarin Eghbal**, narra la historia de una señora que, en un departamento porteño espera el nacimiento de su nieto al cual, sin embargo, no conocerá hasta 30 años después. El corto, basado en testimonios reales, está animado con técnica de *pixilation* (más específicamente, *object motion*) (Serra 2017, 143).

Un uso similar se da a la animación en *La parte por el todo* (2015), donde los dibujos complementan las imágenes indiciales de tres testimonios de nietos restituidos, apropiados durante la última dictadura militar. Las animaciones de **Maxi Bearzi** son utilizadas para mostrar a los padres de los entrevistados, sus secuestros, sus detenciones, sus partos y la apropiación de sus hijos.

El multipremiado corto *Padre* (2013), de **Santiago Bou Grasso**, está realizado en técnica de *stop motion* y, si bien el personaje que aparece en él no representa una persona real en particular, está inspirado en la dictadura argentina y, como dice el autor en una entrevista a la Televisión Pública: “El corto tiene un audio documental en el que habla la presidenta de Madres de Plaza de Mayo. Es muy interesante que conviva algo tan imaginario o fantástico como puede ser la animación con algo documental en la misma obra”<sup>20</sup>. En cuanto a su recepción como documental, destacamos que se proyectó dentro del ciclo Trazos de Realidad: Documentales Animados Latinoamericanos en Animario 01, el Festival Internacional de Animación Contemporánea de Madrid de 2018.

Finalmente, mencionamos el corto de Irene Blei *Una carta de Leticia* (2017). Este film fue animado sobre las palabras de una carta que una joven llamada Leticia Veraldi, militante en la Unión de Estudiantes Secundarios del Colegio Nacional de Vicente López, escribió a una ex compañera desde Cipolletti, donde sus padres la habían llevado para protegerla. A pesar de esto, en julio de 1977, fue secuestrada a la salida de su nueva escuela.

<sup>20</sup> Entrevista con Alejo Álvarez Herrera para Visión 7, noticiero de la TV Pública argentina, el lunes 8 de septiembre de 2014, disponible en [youtube.com/watch?v=lvzagsmT75Kg](https://www.youtube.com/watch?v=lvzagsmT75Kg).



Fotograma de *Una carta de Leticia* (2017), de Irene Blei.

Además de estos ejemplos relacionados con las experiencias de las víctimas de la dictadura, en los últimos años se realizaron en Argentina animaciones documentales biográficas, como *Eva de la Argentina* (2011) y *El señor de los dinosaurios* (2018).

En *Eva de la Argentina*, se cuenta la historia personal y política de Eva Perón con Rodolfo Walsh como narrador; por momentos, el documental mismo cuestiona su carácter de realidad, del material de archivo, y destaca el rol de la interpretación “para transformar esa historia en un espacio poético” (Trombetta 2017, 369).

*El señor de los dinosaurios*, por otro lado, es un documental sobre la vida del escultor con pasado criminal Jorge Fortunsky, realizado por **Luciano Zito**. Si bien en algunos aspectos este documental sigue un formato clásico, se distingue de los documentales tradicionales por hechos como que el mismo protagonista, Fortunsky, lleva a cabo entrevistas con personas que trataron con él en

distintos momentos de su vida. Además, incluye una serie de secuencias animadas para recrear los hechos pasados narrados por el protagonista de la historia.



Fotograma de *El señor de los dinosaurios* (2018), de Luciano Zito.

También biográficos, *Conoce ud el mundo animado de Luis Bras?* (2010) y *Los misterios de Trulalá* (2012) son dos documentales que combinan acción real, material de archivo y animaciones para contar las vidas de los animadores Luis Bras y Manuel García Ferré. En estos, como mencionaremos en el capítulo 4, la animación cumple una función metasimbólica, similar a como funciona en la reconstrucción animada de los dibujos de Milo Lockett por parte de la animadora Mercedes Moreira para el documental *Rey Milo* (2012).

Mercedes Moreira también realizó el corto *Miedo*, en el que animó con *stop motion* tridimensional las respuestas de distintas personas a la pregunta: “¿Qué te da miedo?”, y *Camino hacia los derechos de la mujer* (2014), un corto institucional para la Asociación de Mujeres Jueces de

Argentina (AMJA), realizado con manipulación directa, *speed painting* y *stop motion* bidimensional.

Finalmente, nos gustaría mencionar dos series argentinas orientadas al público infantil con temas no ficcionales: ***Zamba* (2010)**, donde el protagonista recorre eventos y personajes históricos del país, e ***Historias olvidadas de la ciencia* (2016)**, una serie infantil argentina que muestra en cuatro episodios las historias de cuatro personajes ‘olvidados’ por los manuales escolares: Rosalind Franklin, Alfred Wallace, Hedy Lamarr y Rudolf Diesel.



Universidad de  
**San Andrés**

### 3

## Índices, íconos y símbolos para representar la realidad



### 3.1 ¿Una representación 'objetiva' de la realidad?

¿Cómo puede la animación, un dispositivo que “manufactura” la imagen, representar la realidad de forma objetiva?

Los films no ficcionales realizados con medios no fotográficos implican una escenificación manifiesta en el proceso de captura y representación de la realidad. Tal como lo veía Platón, dicha naturaleza no indicial puede ser leída como un grado de separación mayor con respecto al objeto de su representación (Ehrlich 2011), lo que de algún modo sugiere un tratamiento más subjetivo de los hechos representados que en las relaciones indiciales. Esta distancia, históricamente, se opone a las pretensiones de objetividad de los géneros en los cuales se inscriben estas producciones (periodismo, documental, ciencia, historia, etc.).

Toda no ficción, sin embargo, tiene como objeto de representación una realidad previa a su representamen; y el proceso de representación en sí implica una codificación que, de alguna forma u otra, transforma lo real de forma subjetiva. Así, en todo documental existe un “mundo proyectado”, como lo define Aida Vallejo Vallejo (2007), un universo diegético relacionado con la subjetividad propia del documentalista: tanto en los documentales de acción real como en los animados, este mundo proyectado es un punto intermedio entre la realidad y el discurso del realizador, por lo que tiene un carácter parcialmente ficticio.

Por eso, la pregunta sobre la capacidad de la animación de representar la realidad de forma objetiva puede extenderse a todas las formas de la no ficción, incluyendo la fotografía, el cine documental y el periodismo televisivo, que, en este sentido, no son más que sistemas de signos organizados para comunicar o representar la realidad de forma construida, tal como la animación (Khajavi 2011, 46). Después de todo, detrás de cámara no hay un ente mecánico, sino un sujeto que puede manipular e interferir en los eventos que registra (Serrazina 2016, 53). Si esto se suma a la concepción de la realidad como un constructo humano, el documental podría incluso ser considerado como el constructo de un constructo (Jessica Hann 2012, 7-8). Desde este punto de vista, no existe documental o texto alguno que represente la realidad de forma absolutamente fiel, lo que “no convierte al filme en una ficción”, pero sí a la historia que cuenta en una construcción de algún modo imaginaria (Vallejo Vallejo 2007, 96).

En conclusión, los documentales no solo no *tienen* que ser objetivos, si no que no *pueden* serlo (Honesty Roe 2016, 22), ya que son un constructo experiencial plagado de subjetividades del productor y del agente interpretante (Costa Luz 2016, 43). Como lo dice Rozenkrantz (2011): “El problema no es que la animación no pueda ser objetiva. Ninguna película puede. En el mejor de los

casos, la objetividad es un noble ideal por el cual luchar; en el peor de los casos, es una afirmación manipuladora”<sup>21</sup>.

Ahora bien, aunque la posibilidad de representar la realidad objetivamente ya es una idea continuamente cuestionada por periodistas, documentalistas, científicos y teóricos de todas las ramas de la comunicación, aún así se suele concebir a la imagen fotográfica como una forma más “objetiva” de representación de la realidad, frente a la ruptura del realismo visual que ofrece la animación (Elrich 2011).

Habiendo establecido que la objetividad es una aspiración de ciertos géneros más que una característica de la imagen indicial, cabe resaltar que, sean objetivos o no, existe una diferencia *discursiva* sustancial entre los textos de ficción y los de no ficción, estén contruidos en lenguaje cinematográfico o animado. Mientras que los textos de ficción, a través de una narrativa ficcional, cuentan una historia (tenga esta o no un discurso ideológico, moral, político, o de cualquier otro tipo imbuido en su historia), los textos no ficcionales necesariamente realizan aserciones sobre los eventos de la realidad y/o sugieren una representación precisa de los sujetos a los que retratan (Plantinga 1997, 25). En términos formales, este discurso se construye a través de la selección, el orden, el énfasis y la voz de los elementos presentados (Plantinga 1997, 85). Por supuesto, las motivaciones de las decisiones tras ese discurso no siempre son transparentes para el espectador.

A pesar del ‘prejuicio de subjetividad’ que pesa sobre ella, la animación tiene una ventaja importante en relación con el cine fotográfico a la hora de documentar y hacer aserciones sobre la realidad. Sumado al recorte que de por sí presupone la subjetividad del autor, al film documental

<sup>21</sup> Texto original en inglés: “The problem isn’t that animation cannot be objective. No film can. At its best, objectivity is a noble ideal to strive towards; at its worst, it is a manipulative claim”.

tradicional observacional se suma una preocupación histórica intrínseca en el modo de producción del *live action*, la materialidad el artefacto de captura:

Para capturar una imagen o un sonido es necesaria la utilización de una serie de aparatos mecánicos que siempre van a condicionar esa realidad. Pero la presencia de dichos aparatos altera esa realidad y por lo tanto no puede ser capturada. (Vallejo Vallejo 2007, 99)

En el documental observacional tradicional, como en la interpretación de la paradoja de Schrödinger que dice que los fenómenos son perturbados por la observación, el documentalista y su cámara afectan la realidad captada en los documentales observacionales. Este problema, sin embargo, no existe en los documentales basados exclusivamente en material de archivo (imágenes de televisión, capturas de cámaras de seguridad, films, fotografías, documentos, etc.), en los documentales reflexivos o metadocumentales, cuya cualidad de documentales es central en la narrativa (como *Los Rubios*, 2003, de Albertina Carri), ni en los documentales animados.

El concepto de *diégesis*, en los estudios filmicos de Étienne Souriau, es “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia relatada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Vallejo Vallejo 2007, 88). Cuando el espectador se plantea la *diégesis* en la ficción, se plantea el universo que rodea la historia que estamos viendo; el espectador puede plantearse si, dentro de ese universo, la historia tiene sentido: si es *verosímil*. En cambio, en el documental, el paralelo de la diégesis es el *mundo real*, que rodea el hecho capturado por el documentalista. También en el documental es posible que el espectador cuestione la verosimilitud de lo narrado, sobre todo ya que “no puede dejar de ser consciente de la presencia de la cámara” (Vallejo Vallejo 2007, 87). En otras palabras, quizá un documental animado permite una mayor *verosimilitud* del texto, en el sentido en el que el espectador no está considerando la intromisión de las cámaras y el documentalista en la escena. En otras palabras, si bien en los documentales tradicionales *live action* “el discurso que se



quiere crear documenta una realidad previa (o ajena) a la presencia de la cámara” (Vallejo Vallejo 2007, 91), en los documentales animados este problema no existe.

Esta limitación del documental fílmico ha sido reconocida hace tiempo: el documental contemporáneo ya ha abandonado sus pretensiones de “mosca en la pared”, como se lo suele llamar, de observador imparcial y no intrusivo de los hechos que narra de forma objetiva eventos de los cuales es un testigo. Por el contrario, se ha transparentado y enfatizado el valor de la observación personal y la interpretación subjetiva como componentes no solo inevitables sino fundamentales de la representación de la realidad (Skoller 2011, 209).

Sin embargo, aún habiendo aceptado e incorporado el elemento subjetivo que garantiza la transparencia del discurso, la relación indicial con el audio y el material fílmico permanecen indiscutidos en su carácter de prueba empírica de la realidad y, por lo tanto, el aspecto formal del documental dominante permanece fundamentalmente inalterado (Skoller 2011, 209). La animación no ficcional rompe completamente con este esquema.

Numerosos autores identifican y expresan este rechazo por la representación icónica de la realidad en el cine, como Stanley Cavell, que en 1979 expresaba que la animación, dentro del cine, podría considerarse como la más alejada de las proyecciones del mundo real (Beckman 2011, 259). En palabras de Carl Plantinga (1997, 32), este “disgusto contemporáneo” se debe parcialmente “a la noción de que la película documental debe registrar un evento profílmico no manipulado”<sup>22</sup>. De forma similar, Paul Ward argumenta que, en su representación de la realidad, los dibujos animados utilizan “dispositivos estéticos específicos” que parecieran, de alguna forma, distorsionarla o manipularla (Serrazina 2016, 53). Según Okwui Enwezor, finalmente, “desviarse de la simple regla

<sup>22</sup> Texto original en inglés: “The contemporary distaste for staging and reenactment in part stems from the notion that the documentary film must record an unmanipulated profilmic event”.

del documental que materializa en su inscripción una correlación directa con su referente físico lo destruye en tanto recipiente de credibilidad y confianza”<sup>23</sup> (Ehrlich 2011).

Estas nociones coinciden con la extendida creencia de que el documental y el periodismo audiovisual, como géneros, están necesariamente asociados con el “registro directo de un referente extradiegético verdadero” (Gionco 2012), que funciona como evidencia de autenticidad de los hechos de la realidad, a la manera de las pruebas presentadas en un juicio.

Por supuesto, huelga decir en este punto que, así como son considerados excelentes dispositivos para una representación referencial “objetiva” de la realidad, tanto la fotografía como el cine fotográfico se utilizan también para representar ficciones (Atencia-Linares 2012), lo que, al menos en el caso del cine, rara vez se pone en discusión, como sí se hace con la capacidad de la animación para narrar hechos reales. Con una relación paralela a la que tienen la fotografía y el dibujo, tanto el cine fotográfico como el animado pueden y se han utilizado históricamente para representar la realidad, si bien “el primero requiere y da evidencia de su referente, mientras que el segundo no lo hace” (Rozenkrantz 2011).

Universidad de  
San Andrés

### 3.2 La representación icónica de la realidad

El elemento representacional está presente en todas las formas del arte (Greenberg 2011, 5). Dicha representación de la realidad, sin embargo, implica una cierta paradoja que ha sido incluso plasmada en ejemplos icónicos de la tradición visual, como el cuadro *La traición de las imágenes* (1929), en el que Magritte enunciaba “Esto no es una pipa” bajo la imagen de una pipa, o la obra

<sup>23</sup> Texto original en inglés: “deviating from the simple rule of the documentary as embodying in its inscription a direct correlation to its physical referent shatters the vessel of both believability and trust”.

conceptual de Kosuth *Una y tres sillas* (1965), en la que una silla se exhibía junto a una fotografía de dicha silla y a la definición de la palabra “silla”.



*Una y tres sillas* (1965), por Joseph Kosuth, en el Museo de Arte Metropolitano (MoMA) de Nueva York.

Desde un punto de vista semiótico, las palabras, las imágenes, los sonidos, los gestos e incluso los objetos pueden ser percibidos como signos. Según el sistema de **Charles Sanders Peirce**, los signos pueden clasificarse en tres tipos, según su relación significativa con un referente: índices, íconos y símbolos (Rozenkrantz 2011). El **índice** es un *signo de existencia*: implica una relación causal física entre lo representado y su representación, como la fotografía de la silla de Kosuth. El **ícono** representa al objeto a través de su similitud con él, como en el caso de la pipa de Magritte. El

**símbolo**, finalmente, representa por convención cultural, como en el caso de la palabra “pipa”, o la definición de “silla” de Kosuth.

El referente fotográfico, como lo explicó Roland Barthes, es el objeto real que se encuentra frente a la cámara en el momento de la captura de la fotografía, por lo que da evidencia de la existencia de su referente (Rozenkrantz 2011). El cine fotográfico se presenta como un signo indicial, no solo por su semejanza con el objeto representado, sino por la relación de contigüidad física que sostiene con él, ya que basa su capacidad de representación en un mecanismo de impresión lumínica (Gionco 2012).

Por otro lado, la animación se relaciona icónicamente con la realidad (Lawandos 2002, 152; Rozenkrantz 2011), a través de construcciones visuales mediadas por el animador “en tanto representaciones visuales basadas en la similitud y la convención de uso en relación con aquello que representan” (Gionco 2012). Esta relación icónica permite a la animación, como a la pintura, crear una realidad sin necesidad de un referente real. Esta libertad que provee la independencia de un referente, sin embargo, puede constituir una limitación, una carencia, al no ser signo de evidencia del objeto representado (Rozenkrantz 2011). En términos indiciales, la animación solo puede dar evidencia de su propia materialidad, no del objeto representado, con el cual no tiene vínculo físico alguno (Lawandos 2002, 154).

Las categorías de índice, ícono y símbolo tienen límites difusos: una foto de un árbol representa un árbol particular de forma indicial, pero también puede funcionar como ícono del árbol representado, por su similitud, o como símbolo, al representar el concepto de “árbol” o de la naturaleza. Si bien las fotografías son principalmente indiciales, también hay quienes las consideran como signos icónicos, cifrados mediante la producción humana (Lawandos 2002, 153). Sumado a esto, ¿acaso no es física, por ejemplo, la impresión que hace el objeto representado en el ojo del artista? Al igual

que la pintura, el dibujo y la ilustración, la animación, en su carácter referencial, comprende obras con distintos niveles de naturalismo (cercanía indicial con su referente) o de abstracción (relación icónica con su referente), de forma que cada texto animado puede ubicarse en algún punto de una línea entre la mimesis y la abstracción (Ehrlich 2011; Khajavi 2011), sin que esto necesariamente implique una correlación entre naturalismo y factualidad del contenido: una animación extremadamente realista puede ser ficcional, así como una muy icónica puede narrar de forma precisa hechos de la realidad. Esto es particularmente destacable en un estadio de la evolución tecnológica de los medios de producción de la animación en el que es posible crear animaciones o efectos especiales indistinguibles del cine fotográfico (como en los recientes *deepfakes*<sup>24</sup>):

A medida que ocurren transformaciones epistemológicas, tecnológicas y estéticas en nuestra sociedad, el binarismo entre las afirmaciones de verdad del cine documental y el impresionismo del cine de animación parece cada vez más irrelevante. La aceptación popular de las formas híbridas recientes que integran imágenes animadas, ya sea dibujadas a mano o generadas digitalmente, en contextos documentales indica una conciencia cada vez más profunda de que las afirmaciones de verdad de las formas de no ficción ya no se encuentran en los “efectos de realidad” del registro fotográfico. Por el contrario, residen en una comprensión creciente de que las realidades que nos rodean y los eventos que estructuran nuestro presente no siempre son visibles, que sus significados no son claros y que la evidencia documental no siempre es posible, reveladora o clarificadora.<sup>25</sup> (Skoller 2011, 207)

<sup>24</sup> Los *deepfakes* son técnicas de efectos especiales con inteligencia artificial que permiten generar videos falsos de personas haciendo acciones o diciendo cosas aparentemente reales.

<sup>25</sup> Texto original en inglés: “As epistemological, technological and aesthetic transformations occur throughout our society, the binaries between the truth claims of documentary cinemas and the impressionisms of animated filmmaking seem increasingly irrelevant. The popular acceptance of recent hybrid forms that integrate animated – whether hand-drawn or digitally generated – imagery into documentary contexts signals a deepening awareness that the truth claims of non-fiction forms are no longer located in the ‘reality effects’ of the photographic trace. Rather, they reside in a developing understanding that the realities that surround us and the events that structure our present are not always visualizable, that their meanings are unclear, and that documentary evidence is not always possible, revealing or clarifying”.

Efectivamente, si bien hay numerosos ejemplos de animaciones no ficcionales con una estética realista (sobre todo aquellas rotoscopiadas<sup>26</sup>), no es en este carácter indicial sobre el cual se sostiene su argumento de veracidad. De hecho, según Aida Vallejo Vallejo (2007, 102-103), las “reconstrucciones” animadas en el documental suelen “buscar la máxima iconicidad posible”.

Pero no solo la animación se apoya en lo icónico: los animaciones no ficcionales suelen incluir (o estar inscriptas en) elementos indiciales y simbólicos. Muchas animaciones no ficcionales, por ejemplo, están basadas en entrevistas y narraciones que dan cuenta de hechos verídicos, que funcionan a la vez como índice (en tanto registro físico de la entrevista) y como símbolo (del hecho narrado).

Este carácter testimonial está muy presente en los documentales animados, ya que, mientras que la fotografía o el cine fotográfico implican una *huella* de lo real, el dibujo o la animación implican, como el texto escrito, *un testimonio* (Ward 2011, 295).

Universidad de

San Andrés

### 3.3. El uso de elementos indiciales en la animación no ficcional

Distinguir taxativamente el carácter icónico de la animación puede ser práctico para comprender cómo funciona en términos semióticos, pero no hay que dejar de lado que gran parte de las animaciones no ficcionales están entrelazadas con elementos indiciales y simbólicos. Uno de estos, como mencionamos recién, puede ser el **sonido**. Los llamados “radiodocumentales ilustrados”<sup>27</sup>, efectivamente, son la forma “más simple y menos controversial”<sup>28</sup> de la animación de no ficción (Driessen 2007).

<sup>26</sup> Calçadas sobre material fílmico o digital de acción real (ver glosario).

<sup>27</sup> La expresión “illustrated radio documentaries” es utilizada por varios autores, como Gionco 2012, Rozenkrantz 2011, Honess Roe 2016 y Driessen 2007.

<sup>28</sup> Texto original en inglés: “simplest, least controversial”.

En estos, la animación se basa en capturas reales de audio del hecho real representado o en entrevistas testimoniales a los protagonistas de dichos hechos:

El rol, la función y el estatus de la entrevista se encuentran en el centro de muchos debates sobre el documental animado, ya que a menudo funciona como el vínculo indicial clave con la ‘realidad’, especialmente cuando es la voz de un testigo específico, un experto o crítico conocido, un participante autorizado u observador relevante.<sup>29</sup> (Wells 2016, 11)



La fundación StoryCorps inició a producir sus radiodocumentales en 2003 y lanzó su primera serie de animaciones en 2010.

Es el caso, por ejemplo, de las animaciones no ficcionales de la organización periodística **StoryCorps**, que son realizadas sobre entrevistas. Como explica el fundador de este proyecto, Dave Isay<sup>30</sup>, si bien se trata de relatos de personas comunes que cuentan sus propias historias, todos los hechos narrados son verificados con técnicas periodísticas.

Otros ejemplos del uso indicial de la entrevista son el film *A is for Autism* (1992), en el que Tim Webb entrevista a niños y adultos con autismo y utiliza sus voces como narración en *off* sobre

<sup>29</sup> Texto original en inglés: “The role, function and status of the interview is at the heart of much debate about animated documentary since it often operates as the key indexical link to “reality,” especially when it is the voice of a specific witness, a known expert or critic, an authoritative participant or relevant observer”.

<sup>30</sup> En una charla dirigida a los alumnos de la Maestría en Periodismo de la Journalism School de la Universidad de Columbia, Nueva York, en agosto de 2018.

imágenes animadas (Hann 2012, 13); *His Mother's Voice* (1997), de Dennis Tupicoff, que se construye sobre una entrevista radial a una mujer que describe el momento en el que se entera de la muerte de su hijo durante un tiroteo (Wells 2016, 11); o *Vals con Bashir* (2008), en gran parte realizada sobre conversaciones de Ari Folman con otros veteranos de la guerra, antiguos compañeros que combatieron a su lado.



El corto *His Mother's Voice*, de Dennis Tupicoff, está realizado con técnica de rotoscopio sobre una entrevista real.

También entran dentro de estas animaciones basadas en audios reales *McLaren's Negatives* (2006), donde se integran las voces de periodistas que entrevistan a Norman McLaren y las respuestas del animador, “en una obra que fluye en pantalla mientras recorre audiovisualmente su historia” (Gionco 2012); *I Met the Walrus* (2007), de Josh Larkin, quien realizó este corto sobre una entrevista que el actor Jerry Levitan realizó a John Lennon en 1969, cuando tenía 14 años; y el corto de Jacqueline Goss *Stranger Comes To Town* (2007), en el que, a través de personajes del videojuego World of Warcraft, seis inmigrantes y viajeros cuentan con sus voces reales sus experiencias de ingreso a los Estados Unidos (Goss 2011, 247). Curiosamente, esta última película, que solo utiliza como recurso indicial el sonido, trata específicamente sobre el uso de registros biométricos indiciales (huellas digitales e imágenes digitales) en la frontera estadounidense.



Otro importante ejemplo en este subgénero de “radiodocumentales animados” o “entrevistas animadas” es el corto *Ryan* (2004) que, entre otros galardones, recibió tres premios en el Festival de Cannes y el Óscar a mejor corto animado de 2005 (Fore 2011, 281).

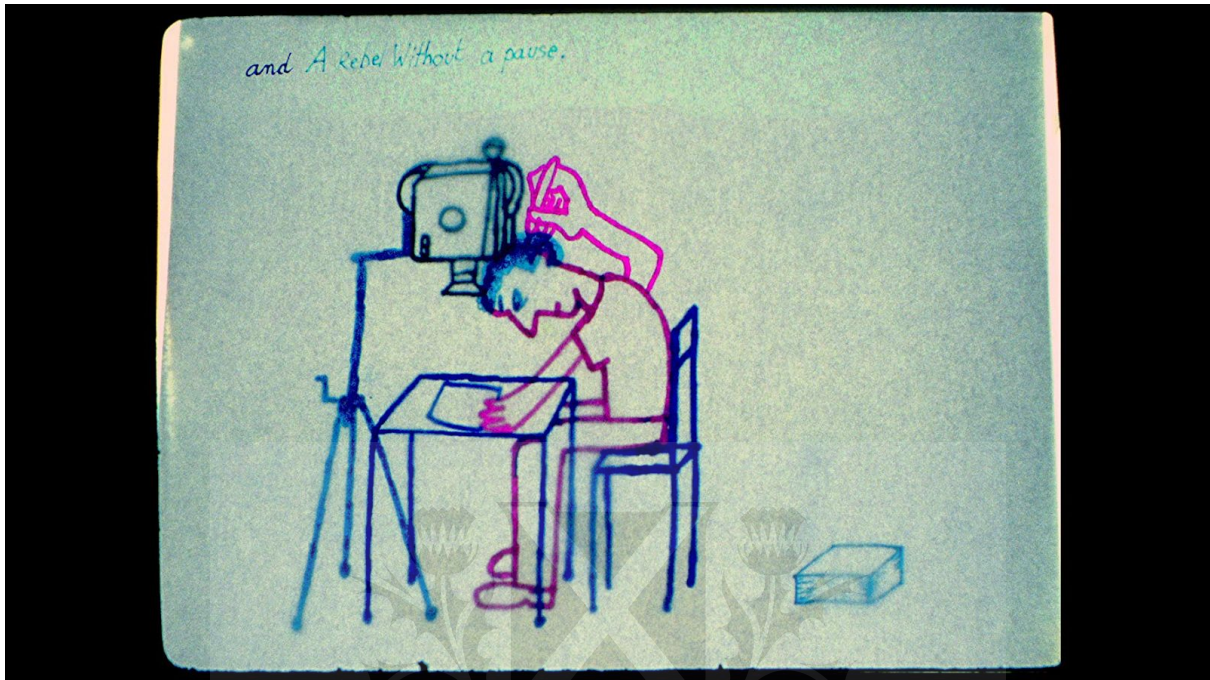


Fotograma de *Ryan* (2004), donde se ven los micrófonos que el animador usó para grabar sus conversaciones con el animador Ryan Larkin.

Se trata de un corto sobre el animador canadiense Ryan Larkin, quien, poco después del exitoso comienzo de su carrera como cineasta, se hundió en “un mar de problemas psicológicos y abuso de sustancias”<sup>31</sup> (Fore 2011, 281). El audio de *Ryan* consiste en las grabaciones de las conversaciones reales entre Ryan Larkin y Chris Landreth, el documentalista, además de los audios de otras entrevistas que realizó para el corto. La “evidencia” de que el audio es real aparece en el mismo film, donde se muestran los micrófonos junto a los personajes mientras conversan. La superposición del audio real y la representación visual de los traumas que intervienen las imágenes de otra forma fotorrealistas de los personajes genera una tensión entre lo indicial y lo simbólico (Fore 2011, 282).

<sup>31</sup> Texto original en inglés: “...well known in animation circles as a prodigiously tragic figure, having produced three very successful short experimental works through the National Film Board of Canada at the very start of his career, only to have his muse flame out almost completely amidst a sea of psychological problems and substance abuse”.

Destacamos también el largo *Is the Man Who is Tall Happy?* (2013), una animación de Michel Gondry sobre una serie de entrevistas que realizó al lingüista, filósofo y activista Noam Chomsky.



Fotograma de *Is the Man Who is Tall Happy?* (2013) en el que se ve a Michel Gondry, el director y animador, realizando la película.

Esta entrevista animada, en un estilo diametralmente opuesto al fotorrealismo de *Ryan*, dura casi una hora y media y no solo es un documento de la vida y el pensamiento de Chomsky, sino un constante experimento reflexivo de Gondry, quien en los primeros segundos del film, explica la técnica elegida con las siguientes palabras:

El cine y el video son manipuladores por su propia naturaleza: el editor/director propone y ensambla segmentos cuidadosamente seleccionados que tiene en mente. En otras palabras, el contexto se vuelve más importante que el contenido. Y, como resultado, la voz que parece provenir del sujeto en realidad proviene del cineasta. Es por eso que encuentro el proceso manipulador: el cerebro humano olvida los cortes, una facultad específicamente humana que, como aprenderé, Noam llama *continuidad psíquica*. El cerebro absorbe una continuidad construida como una realidad y, en consecuencia, se convence de presenciar una representación justa del sujeto. Por otro lado, la animación, que decidí usar para esta película, es claramente la interpretación de su autor. Aun cuando es posible transmitir

mensajes, o incluso propaganda, se le recuerda constantemente a la audiencia que no están mirando la realidad. Entonces depende de ellos decidir si están convencidos o no.<sup>32</sup>

Entre los ejemplos locales, en Argentina se encuentra este uso del sonido en películas como *El señor de los dinosaurios (2018)*, sobre la vida del escultor Jorge Fortunsky; en *La parte por el todo (2015)*, sobre la apropiación de bebés durante la última dictadura; y en *Eva de la Argentina (2011)*, película en la que se intercala la animación con material filmico y fotográfico y con registros sonoros. Entre el material sonoro real de esta última, encontramos algunos discursos de Eva Perón, según Jimena Trombetta (2017, 371) incluidos “como una manera de reponer esa cuota de realidad que se pierde en algunos momentos de ficción”.

Si bien Trombetta hace referencia a “momentos ficcionales” en el caso de *Eva de la Argentina*, no consideramos que el sonido como componente indicial sea el elemento no ficcional de los textos de este tipo, en oposición a la animación como un elemento ficcional o una “dramatización”. De hecho, en este sentido, el término “radiodocumental ilustrado” puede ser confuso porque sugiere que la parte de “documental” solo afecta a la parte de “radio”, dejando a la animación el lugar de mera ilustración. Como dice Honess Roe (2011a, 11) respecto a la serie *Animated Minds (2003)*: “Los relatos en primera persona sobre los problemas de salud mental en *Animated Minds* son más que radiodocumentales. La animación agrega algo muy específico a la forma en que interpretamos y entendemos las experiencias que se cuentan”<sup>33</sup>. Sally Arthur, directora de uno de los episodios de

<sup>32</sup> Texto original en inglés: “Film and video are both by their nature manipulative: the editor/director proposes and assemblage of carefully selected segments that he/she has in mind. In other words, the context becomes more important than the content. And, as a result, the voice that appears to come from the subject is actually coming from the filmmaker. That is why I find the process manipulative: the human brains forgets the cuts - a faculty specifically human, that, as I will learn, Noam calls psychic continuity. The brain absorbs a constructed continuity as a reality and consequently gets convinced to witness a fair representation of the subject. On the other hand, animation, that I decided to use for this film, is clearly the interpretation of its author. If messages, or even propaganda can be delivered, the audience is constantly reminded that they are not watching reality. So it's up to them to decide they are convinced or not”.

<sup>33</sup> Texto original en inglés: “The first-person accounts of mental health issues in *Animated Minds* are more than just radio documentaries. The animation adds something very specific to the way we interpret and understand the experiences being recounted”.

esta serie, sobre depresión posparto, explica en una entrevista cómo buscó una asociación visual entre el sentimiento de la entrevistada de ser “una ama de casa de los cincuentas” con un estilo gráfico y una paleta de colores que remitían a esa época, además de que ahonda en el valor agregado de la animación sobre las entrevistas:

Amé el desafío de representar los sentimientos visualmente (...). Creo que las metáforas que creamos ayudan a comprender los sentimientos dentro de la experiencia. La acción en vivo no podría hacer esto, pero la animación tiene este poder increíble.<sup>34</sup> (Mitchell 2016)

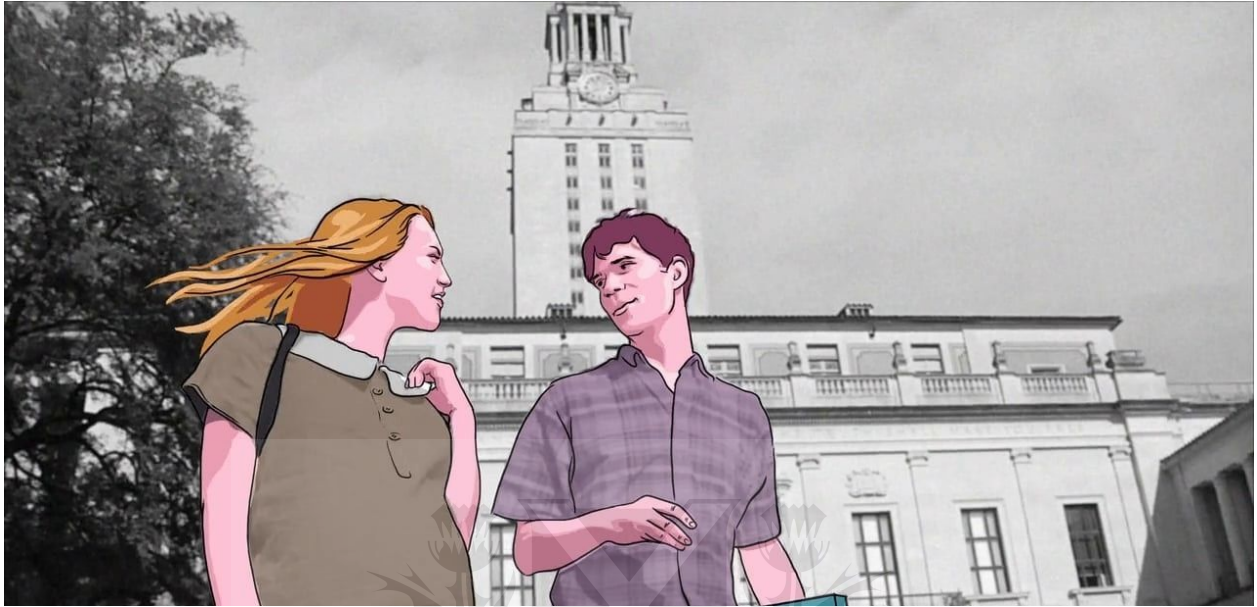


Fotograma del episodio “Tiff’s Story”, de la serie *Animated Minds* (2003).

También hay casos en los que se utiliza el sonido de forma similar a los radiodocumentales ilustrados, pero sin que se trate del registro real indicial: son películas que mantienen las características formales de la entrevista en el audio, pero reemplazan la banda sonora indicial por una icónica (Moore 2015, 46). Es el caso de la película *Tower* (2016), donde el relato está recreado,

<sup>34</sup> Texto original en inglés: “I loved the challenge of representing feelings visually (...). The metaphors we created I think help understanding of the feelings within the experience. Live action couldn’t do this and animation has this amazing power”.

con actores, sobre las entrevistas a sobrevivientes del tiroteo masivo de la torre del reloj de la Universidad de Texas de 1966.



Además de los entrevistados reales, en *Tower* (2016) se intercala la animación con capturas en material fílmico de acción real.

También tiene estas características el corto de Samantha Moore *The Beloved Ones* (2007), para el que recreó con actrices el sonido de entrevistas que hizo a mujeres de Uganda con HIV positivo. Según la autora del corto, el film fue recibido como documental de la misma forma que otras de sus obras (en festivales y compilaciones, por ejemplo), gracias a que “la huella indicial radica en las palabras que se dicen y en el estilo de presentación, no en la persona que las dice, al igual que en la imagen indicial, no es la similitud con el referente mismo lo que confiere indicialidad, sino el hecho de que la imagen es la huella ('prueba') de que el referente existía”<sup>35</sup> (Moore 2015, 46).

Es también, finalmente, el caso de la película *Chicago 10*, en la que se combinan secuencias animadas, realizadas a partir de transcripciones de la corte del juicio representado, con material de archivo, registros televisivos y sonoros de múltiples fuentes, y secuencias en las que se combina

<sup>35</sup> Texto original en inglés: “The indexical trace lies in the words being said and in the style of presentation, not the person saying them, just as in the indexical image it is not the similarity to the referent itself that confers indexicality but the fact that the image is the trace ('proof') that the referent existed”.

material de acción real con animación en el mismo plano (Beckman 201, 263). Las animaciones están rotoscopiadas sobre las actuaciones de actores que recrean los eventos, al mismo tiempo que sus voces se utilizan como audio. *Chicago 10* no intenta simular una ‘falsa indicialidad’, sino que combina una variedad de recursos audiovisuales para crear verosimilitud: la captura de movimiento real, la recreación de los diálogos y la inclusión de fragmentos de capturas filmicas (Honesty Roe 2009, 134-136).

Como se ve en muchos de estos ejemplos, es normal que se intercale la animación con registros indiciales audiovisuales, quizá debido a que, según su contexto, la sostenibilidad del pacto de lectura documentalizante depende también de convenciones formales y de lo que el espectador considere como una representación “aceptable” de la realidad (Vallejo Vallejo 2007, 86): en otras palabras, hay una “negociación” entre el espectador y el film (Vallejo Vallejo 2007, 87). Se trata de un recurso que existe desde los orígenes de la animación no ficcional, como en *The Sinking of the Lusitania (1918)*, obra en la que se muestran fotografías de algunas de las víctimas del hundimiento del barco, pero también en documentales recientes como el que mencionamos más arriba, *Tower (2016)*, en el cual se muestran los rostros y voces reales de los entrevistados al final de la película. También se aplica este recurso en *Vals con Bashir (2008)*: al final del film, aparecen imágenes en acción real de las secuelas de la masacre de civiles palestinos en el Líbano en 1982, el hecho histórico alrededor del cual se desarrolla toda la trama de la película, que refuerzan su estatuto de referencia al mundo real (Pinotti 2015, 163). El autor lo explica en su propio comentario de la película:

Desde el mismísimo comienzo de la escritura del guión sabía que terminaría con material en vivo (...). Quería prevenir una situación en la que alguien, en algún sitio, en cualquier sitio, viera *Vals con Bashir* y saliera del cine pensando que era una película animada muy buena, con dibujos y música geniales, y que se trataba de una película antibélica. Es mucho más que eso, y creo que esos 50 segundos de filmación en vivo ponen toda la

película en perspectiva. Ponen mi historia personal en perspectiva. Ponen la animación en perspectiva.<sup>36</sup> (Fenchel 2009)

En el mismo sentido, se utilizan los registros indiciales en el documental animado polaco-rumano ***Crulic, the path to beyond (2011)***, que cuenta la historia de Claudiu Crulic, un joven que fue encarcelado por un crimen que no cometió y que murió tras hacer una huelga de hambre en la cárcel polaca donde se encontraba. En la última secuencia del film se presentan imágenes de archivo de informes televisivos, “con el objetivo de reconfirmar la historia narrada” (Gionco 2012).

### 3.4 El uso de los símbolos en la animación documental

Finalmente, además de elementos indiciales, la animación incorpora frecuentemente el uso de elementos simbólicos, desde las narraciones verbales que, como ya mencionamos antes, funcionan también como registros indiciales, hasta sistemas de símbolos visuales metafóricos. Algunos ejemplos de símbolos visuales en películas de animación no ficcional nacionales son las garras que roban a las personas, como representación de la desaparición sistemática de personas, en ***La parte por el todo (2015)*** o los cuervos de ***Eva de la Argentina (2011)***:

...el mayor símbolo que une un signo de la realidad con una postura ideológica mediante la animación, anida en aquellas escenas donde la oligarquía y la familia oficial del padre de Evita se convierten en cuervos. Los cuervos se tornan en lo fantasmagórico y metafórico dentro del film. Los cuervos son la oligarquía, los militares y la Iglesia. Todos ellos persiguen tanto a la niña Eva como al propio narrador Walsh. En este caso, el movimiento de la oligarquía o la familia oficial hacia el dibujo de los cuervos, se aplica a una vinculación fantasiosa que se carga de ideología, y que entonces plantea el ejercicio de la memoria también contaminado por la ideología. (Trombetta 2017, 373)

<sup>36</sup> Texto original en inglés: “From the very beginning of writing the screenplay I knew it will end with live footage (...). I just wanted to prevent a situation where someone, somewhere, anywhere will see *Waltz with Bashir* and walk out of the theater and think that it’s a very cool animated film with great drawings and music and it’s an anti-war movie. It’s much more than that and I think those 50 seconds of live footage it puts the whole film into proportion. It puts my personal story into proportion. It puts the animation into proportion”.

Lejos de alejar a la animación de la rigurosidad, estas metáforas visuales son también utilizadas comúnmente en la animación científica, que en su intento de hacer visibles eventos, fenómenos y conceptos que de otra forma son difíciles de divulgar, utiliza estas estrategias retóricas para mejorar la comprensión de los procesos científicos (van Dijck 2006, 8). En la serie *The Elegant Universe* (2003) de la PBS, por ejemplo, se explica la mecánica cuántica con la construcción de la metáfora del “Quantum café”, una cafetería donde mediante la animación y los efectos espaciales se ilustra la coexistencia de distintas dimensiones.

Como hemos demostrado a lo largo de este capítulo, entonces, la animación ficcional tiene un carácter principalmente icónico, que representa la realidad por su similitud visual con ella, sin necesariamente tener una relación indicial (de impresión directa). Aún así, las representaciones icónicas pueden acercarse a lo indicial en sus representaciones más miméticas, o alejarse hacia el extremo icónico en las representaciones más abstractas. Al mismo tiempo, estos films, de carácter híbrido, suelen incluir elementos indiciales como fotografías, registros filmicos de acción real o registros de sonido real. Finalmente, este tipo de producciones utilizan símbolos de distintos tipos, desde textos y relatos orales hasta metáforas y simbolismos visuales. Como remarca Rozenkrantz (2011), ya sea indicial, icónica o simbólica, si bien la relación referencial entre la animación y la realidad no es directa, *existe*. Sin embargo, es necesario tener en cuenta, volviendo a *La traición de las imágenes* de Magritte, que ni una pipa fotografiada (indicial) ni una pipa pintada (icónica) ni la palabra “pipa” (simbólica) pueden fumarse. Esto no necesariamente iguala la relación semiótica entre un tipo de representación y el otro, sino que hace evidente que los dibujos animados pueden documentar, solo que “los dibujos documentan de forma diferente” (Rozenkrantz 2011).



## 4

Funcionalidades: ¿por qué hacer documentales animados?

En la sección anterior nos hemos preguntado cuál es la posible relación entre signo y realidad en los textos animados. A partir de esto, sin embargo, puede surgir la pregunta: *¿por qué* usar la animación para representar la realidad? ¿Por qué no usar el mucho más socialmente aceptable cine de acción real o, en caso de la imposibilidad del registro indicial, no acudir al texto escrito, de carácter simbólico? ¿Cuál es el valor agregado o el valor diferencial que ofrece la animación a la hora de contar la realidad?

Puedes llamar a las películas bajo discusión ‘documentales animados’, ‘animación documental’ o, incluso, si prefieres un término más oneroso, ‘reconstrucciones animadas de hechos y experiencias reales’; al final, no hace mucha diferencia. Ciertamente hace muy poca diferencia para las películas en sí mismas. Lo que es más interesante, y creo que más importante, que las sutilezas semánticas es pensar en **qué es lo que hacen estas películas y cómo lo hacen**.<sup>37</sup> (Honesty Roe 2016, 22)

<sup>37</sup> Texto original en inglés: “Call the films under discussion animated documentaries, or documentary animation or, even, if you would rather a term more onerous, animated reconstructions of factual events and experiences, it does not in the end make a lot of difference. It certainly makes little difference to the films themselves. What is interesting, and I think more important, than quibbling over semantics, is to think about what these films do and how they do it”. Negritas añadidas.

Gran parte de los autores teóricos que trabajan sobre la animación no ficcional se preguntan por las funcionalidades de este dispositivo en la representación de la realidad, al mismo tiempo que muchos de ellos han construido diversas categorizaciones para explicarlas. En *Representing Reality* (1991), **Bill Nichols** sugiere cuatro modos de representación que encuentra en el documental: expositivo (presenta información con un discurso evidente), observacional (busca mostrar eventos de forma no intrusiva), interactivo (evidencia la perspectiva del documentalista) y reflexivo (desafía el concepto mismo de documental y su capacidad de representar la realidad)<sup>38</sup>. Varios autores, entre ellos **DelGaudio** (1997, 192), sugieren que, dentro de los distintos *modos* propuestos por Bill Nichols, la animación documental puede encuadrarse mejor dentro del *modo reflexivo*, en tanto funciona como “metacomentario” del documental.

Muchos autores hacen referencia a estos “modos de representación” de Nichols, pero avanzan en la definición de categorías específicas. En “Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a framework for the study of animated documentary” (2011), **Annabelle Honess Roe** encuentra las funciones de *sustitución mimética*, *sustitución no-mimética* y *evocación*<sup>39</sup>, a partir de que la animación puede mostrarnos cosas de la vida real que son imposibles de filmar porque son muy remotas en tiempo (historia previa a la invención de las cámaras), en espacio (macrocosmos o microorganismos), o simplemente porque no han sido registradas en el momento de los hechos, ya sea que se trate de eventos históricos o de memorias personales. **High**, por su parte, distingue tres modos de uso de la animación, específicamente dentro del documental científico: el *simbólico-expositivo*, el *vérité gráfico* y el modo de *vigilancia invasiva*, cada uno de los cuales establece elementos que “avalan su valor referencial, es decir, su valor como documentos que remiten directamente al mundo histórico” (León 2010, 143). **John Halas** destacaba el valor de la

<sup>38</sup> En inglés: “expository”, “observational”, “interactive” y “reflexive”.

<sup>39</sup> En el texto citado, en inglés: “mimetic substitution”, “non-mimetic substitution” y “evocation”.

animación en cuanto tenía la capacidad de simbolizar, dar una imagen a lo invisible, penetrar lo impenetrable, seleccionar, exagerar y transformar los objetos reales, mostrar el pasado, predecir el futuro y controlar la velocidad y el tiempo (Wells 2016, 10). Sumadas a estas funciones, **Paul Wells** divide las producciones de animación no ficcional en *imitativas* (que replican de forma mimética los aspectos formales de los documentales fotográficos), *subjetivas* (que reflejan los pensamientos objetivos de un individuo), *fantásticas* (que utilizan metáforas fantásticas para narrar lo real) y *posmodernas* (que desafían las formas convencionales de representar la realidad y cuestionan la existencia de la realidad en sí misma) (Khajavi 2011, 49). **Pamela Gionco** (2012) explica que la animación puede representar la realidad “ya sea para representar hechos históricos que no pudieron ser registrados, para aportar la mirada propia sobre sucesos recientes que involucra a personas afílmicas, para configurar referentes visuales a producciones imaginarias, o registros sonoros, o bien para intentar explicar procesos de larga duración”. **Karen Beckman** explica que la animación no ficcional ofrece alternativas a las imágenes fotográficas en las que, por algún u otro motivo, el sujeto “está por fuera del alcance de la cámara”<sup>40</sup>; dichos motivos pueden ser su escala física, su subjetividad, un factor de riesgo para el sujeto a la hora de ser mostrado; o su surrealismo, su capacidad de mostrar la cara invisible del mundo (Beckman 2011, 262). **Luciana Pinotti** (2015), finalmente, divide las películas de animación no ficcional entre aquellas con *fines didácticos* en las que la animación es ilustrativa; aquellas críticas o de *denuncia social* que utilizan la animación con un fin argumentativo; los *films biográficos*, con un fin hiperbólico o reflexivo; y los *films de viaje*, con distintas funciones dependiendo del film.

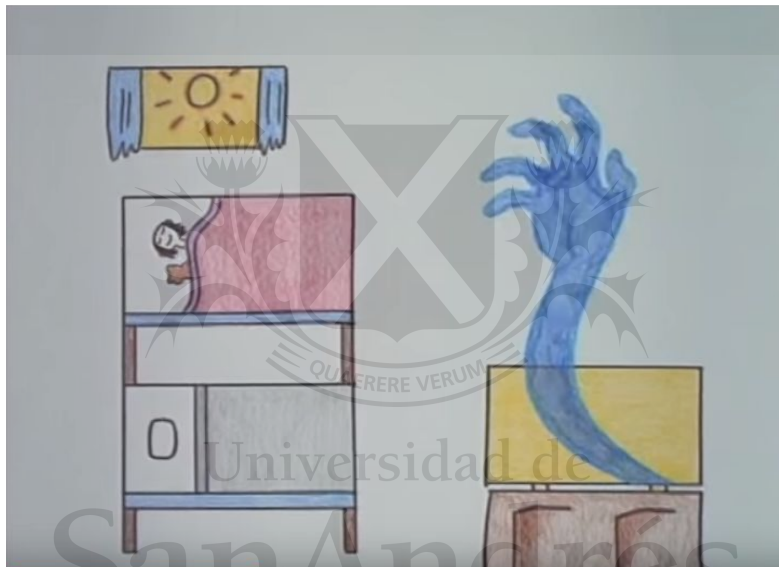
En esta investigación, a partir de las funcionalidades identificadas por estos autores, consideramos cuatro funcionalidades fundamentales de la animación no ficcional:

<sup>40</sup> Texto original en inglés: “the subject being documented lies outside the reach of the camera’s vision”.

- **Función de recreación:** la animación muestra lo que no ha sido registrado indicialmente.
- **Función de sustitución:** la animación muestra lo que no puede ser registrado indicialmente.
- **Función de enmascaramiento:** la animación muestra lo que no puede ser mostrado indicialmente.
- **Función metasimbólica:** la animación se constituye como un símbolo de sí misma.

Respecto a los *modos* en los que las animaciones cumplen estas funciones, dependiendo de cada obra lo hacen de modo mimético, icónico, abstracto, o a través de metáforas visuales simbólicas, como puede verse en los distintos ejemplos con los que ilustraremos cada función.

Como sucede con todas las categorías tratadas en esta investigación, las funcionalidades de la animación documental se entrecruzan, se superponen y se combinan dentro de los mismos textos. No se trata de hibridaciones, ya que las funcionalidades no son en ningún caso excluyentes entre sí. Hay casos que combinan dos, tres o toda estas funcionalidades. Por ejemplo, en el documental de la CBS de John Canemaker, *Break the Silence (1994)*, la animación es utilizada (intercalada con entrevistas registradas en capturas de acción real) para representar escenas de abuso infantil. Por un lado, entonces, la animación *recrea* la realidad, porque los hechos de abuso infantil no fueron registrados indicialmente; por otro lado, *sustituye* no miméticamente aquello que no puede ser registrado, o sea, lo que los niños sintieron ante el abuso; luego, *enmascara* algo que no puede ser mostrado: un abuso infantil es un hecho demasiado violento, explícito y sensible para ser ser mostrado en la CBS de forma literal o mimética, de modo que recurre a animaciones simbólicas, apoyadas en el testimonio oral de las víctimas; finalmente, la animación construye un símbolo de sí misma porque representa la infancia de las víctimas de abuso, no solo desde el dispositivo (la animación está asociada con la infancia), sino también desde el estilo (dibujos con un estilo infantil que parecen coloreados con crayones).



En el documental producido por la CBS *Break the Silence* (1994), las escenas de abuso físico, sexual y psicológico contra los niños son narradas en primera persona por las víctimas y animadas de forma simbólica por John Canemaker.

Según el realizador de estas secuencias, John Canemaker, el rol de la animación fue mostrar el abuso no *como sucedió*, sino *como se sintió* para los niños, para mostrar el aspecto psicológico. Para hacer esto investigó, por ejemplo, cuáles son los motivos recurrentes que dibujan las víctimas de abuso sexual, y se encontró con el motivo de las manos, que utilizó para llevar a la imagen la narración de una niña pequeña que cuenta el abuso sexual por parte de su padrastro (Wells 2016, 10-11).

## 4.1 Función de recreación

Esta funcionalidad coincide con lo que Honess Roe (2011a, 19) llama “función de sustitución mimética”. Los documentales en acción real utilizan de forma habitual las recreaciones, también en acción real: se trata de la escenificación de eventos frente a la cámara, que van en contra de la convención de que la indicialidad es necesaria para que una obra audiovisual sea clasificada como no ficcional (Fore 2011, 277-278).

La recreación de lo que no ha podido ser capturado por la cámara se presenta como una de las funciones más habituales y más comunes de la animación no ficcional desde sus orígenes, como en los casos de *The Sinking of the Lusitania* (1918) de Winsor McCay y *Sin dejar rastros* (1918) de Quirino Cristiani. Ambos mostraban hundimientos navales que no habían sido registrados en filmico, pero que pudieron ser recreados a través de testimonios personales y periodísticos (Buchan 2011, 203).

En una reseña de *The Sinking of the Lusitania* publicada en la revista *The Bioscope* en 1919<sup>41</sup>, puede verse que se refieren a la técnica y a las fuentes utilizadas del autor para permitir al espectador “ser testigo de la tragedia”<sup>42</sup>.

<sup>41</sup> Disponible en: [britishnewspaperarchive.co.uk/viewer/BL/0002396/19190327/262/0074](http://britishnewspaperarchive.co.uk/viewer/BL/0002396/19190327/262/0074).

<sup>42</sup> S/A (1919). "The Sinking of the Lusitania". *The Bioscope*, vol. 41, n.º 650. Pp. 74. 27 de marzo.

## “The Sinking of the Lusitania”

Trans-Atlantic (Special) 900 ft. (Rel. May 22)

Through the medium of his pen Winsor McCay has given the world a marvellously graphic and arresting picture of the greatest sea tragedy ever known—the sinking of the *Lusitania* without warning by a cowardly and brutal enemy.

Beginning with the introduction of the artist, we are given some idea of the enormous amount of work needed for this unique production. Next we are shown Augustus F. Beach, the first American newspaper man to interview the survivors. Following the war correspondent's report of the manner in which the huge vessel was twice torpedoed we witness the whole tragedy, from the moment of the first attack to the heartrending ending of a story that for callous massacre will ever bear witness against those responsible for its perpetration.

One of the greatest attractions ever offered on the open market, this remarkable little picture may be recommended most cordially to every exhibitor.

A realistic story of the settlers and acted throughout horsemanship and lovers of bygone domitable pluck

“

Trans-Atlantic

Featur

Margy, daughter of a newspaper, is engaged to the Captain's daughter. She gives her an engagement ring which is lost. In reality, she is a cub reporter who can get a scoop from whom O'Toole, a newspaper traffic agent, gets the paper, to name him by telling him. When Willie asks for a ring, he is snapping his da identical ring O

Esta es la traducción completa de la reseña:

A través de su pluma, Winsor McCay le ha dado al mundo una imagen maravillosamente gráfica y deslumbrante de la mayor tragedia marina<sup>43</sup> jamás conocida: el hundimiento del *Lusitania* sin previo aviso por parte de un enemigo cobarde y brutal.

Al comenzar con la presentación del artista, se nos da una idea de la enorme cantidad de trabajo necesaria para esta producción única. A continuación, vemos a Augustus F. Beach, el primer periodista estadounidense en entrevistar a los sobrevivientes. Tras el informe del corresponsal de guerra sobre la forma en que el enorme buque fue torpedeado dos veces, somos testigos de la tragedia completa, desde el momento del primer ataque hasta el final desgarrador de una historia que, por una cruel masacre, será testigo contra los responsables de su perpetración.

<sup>43</sup> Sin embargo, en el hundimiento del Titanic en 1912, tres años anterior, habían muerto 1.517 personas, mientras que en el hundimiento del Lusitania en 1915 murieron 1.191.

Una de las mayores atracciones jamás ofrecidas en el mercado abierto, esta notable pequeña película se puede recomendar con la mayor cordialidad a todos los expositores.<sup>44</sup>

Cuando la animación es utilizada principalmente con este fin de reemplazar directamente al aparato filmico, se ve una tendencia a la indicialidad, a la mimesis en las producciones, y, al cumplir el rol de ‘evidencia’, suele asociarse con temas más ‘serios’, como los bélicos, científicos históricos y judiciales.

En el caso de los temas históricos o científicos, la animación es habitualmente usada para recrear eventos o épocas históricas previos a la existencia de las cámaras. En estos casos, cuando muestran eventos remotos en el tiempo, naturalmente, hasta cierto punto especulan sobre “lo que podría haber pasado” (van Dijck 2006, 11), fundiéndose con la ficción sin dejar de ser textos de divulgación científica. Es el caso, por ejemplo, de la animación en *stop motion A Fearsome Fleet (2017)*, de National Geographic, sobre la tecnología y cultura naval de los vikingos, o *Walking with Dinosaurs (1999)*, una serie de la BBC sobre dinosaurios que, si bien muestra acciones por parte de estos animales prehistóricos que evidentemente jamás sucedieron, no deja de ser una reconstrucción precisa de las características físicas, entornos y comportamiento de los gigantes, en la que intervino un centenar de científicos (van Dijck 2006, 14). Esta serie combina la animación en 3D con escenarios reales capturados en acción real (similares a aquellos paisajes en los que presuntamente vivían los dinosaurios) y, por momentos, con *animatronics*<sup>45</sup> (van Dijck 2006, 13).

<sup>44</sup> Texto original en inglés: “Through the medium of his pen Winsor McCay has given the world a marvellously graphic and arresting picture of the greatest sea tragedy ever known—the sinking of the Lusitania without warning by a cowardly and brutal enemy.

“Beginning with the introduction of the artist, we are given some idea of the enormous amount of work needed for this unique production. Next we are shown Augustus F. Beach, the first American newspaperman to interview the survivors. Following the war correspondent’s report of the manner in which the huge vessel was twice torpedoed we witness the whole tragedy, from the moment of the first attack to the heartrending ending of a story that for callous massacre will ever bear witness against those responsible for its perpetration.

“One of the greatest attractions ever offered on the open market, this remarkable little picture may be recommended most cordially to every exhibitor”.

<sup>45</sup> Muñecos animados electrónicamente. Ver glosario.



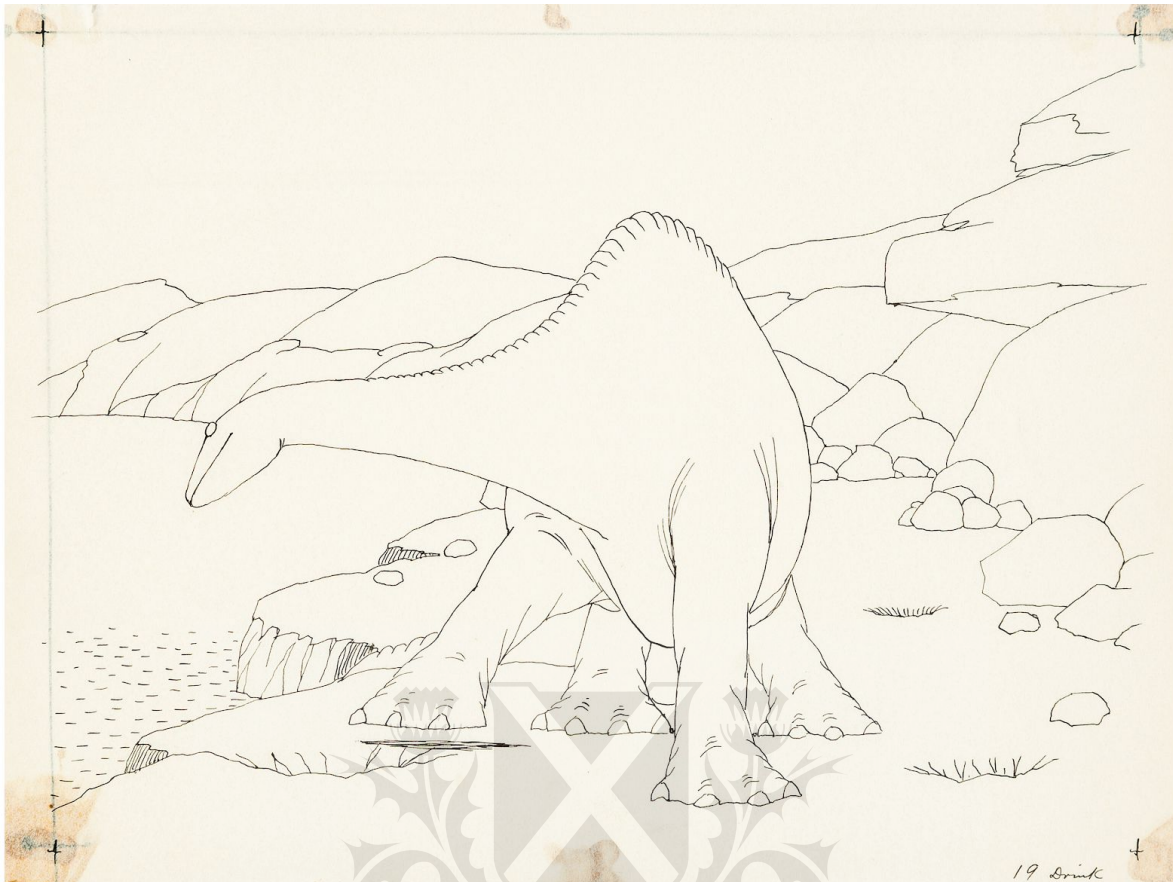


Fotograma de *Walking with Dinosaurs* (1999).

Curiosamente, Winsor McCay, cuatro años antes de animar el hundimiento del Lusitania, había realizado una animación con esta temática: *Gertie the Dinosaur* (1914). Gertie era una ficción que comenzaba con una “visita” de Winsor McCay al Museo de Historia Natural de Nueva York con varios colegas, tras pinchar una rueda frente al edificio. Allí, al ver el esqueleto de un dinosaurio, McCay apostaba a uno de sus amigos que podía “traer el dinosaurio de vuelta a la vida a través de una serie de dibujos”<sup>46</sup>; tras realizar 10.000 dibujos, McCay muestra al grupo en una cena “cómo cree que un dinosaurio se veía en la realidad”<sup>47</sup>.

<sup>46</sup> Texto original en inglés (de una placa del film): “...make the Dinosaur live again by a series of hand-drawn cartoons”.

<sup>47</sup> Texto original en inglés (de una placa del film): “...what he thinks a Dinosaur looked like in real life”.

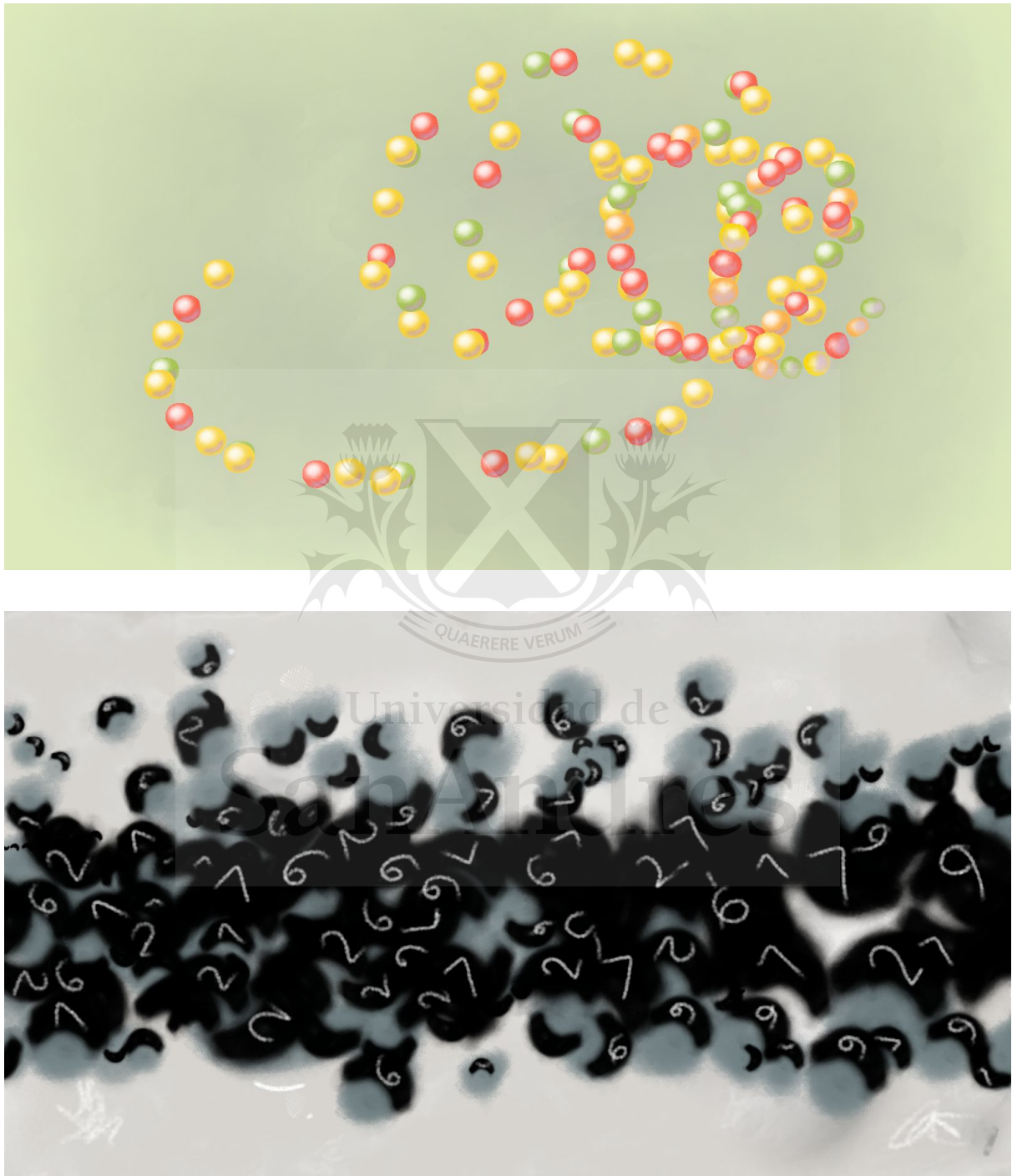


Fotograma de *Gertie the Dinosaur* (1914).

Un aspecto muy interesante destacado por van Dijck (2006, 14) es que, en casos como el de *Walking with Dinosaurs*, la animación no es meramente utilizada como una *ilustración* del conocimiento científico, sino que los gráficos por computadora constituyen una parte integral de la *construcción* del conocimiento científico, a través de modelos y representaciones visuales que pueden incluso demostrar visualmente hipótesis científicas.

Este tema, la representación como parte de la construcción del conocimiento científico, es investigado por **Samantha Moore** en colaboración con el Dr Serge Mostowy, de la universidad Imperial College London, en su corto *Loop* (2017), si bien en este predomina la función de sustitución más que la de recreación. Allí, Moore anima distintas representaciones visuales de la

dinámica y estructura del ensamblaje del anillo de septinas en células de un pez cebra, según el testimonio de varios científicos del mismo grupo.



Fotogramas de *Loop* (2017).

En un espíritu similar, en el caso de los temas judiciales, el uso de la animación ha seguido el camino de uno de los usos históricos de la ilustración de no ficción en el contexto periodístico: el retrato en la corte, cuando no se permiten cámaras en la sala. En la Argentina, por ejemplo, ante la prohibición de filmar o fotografiar en los juicios a los acusados por crímenes de lesa humanidad de la última dictadura, se inició una campaña en el entonces Instituto Universitario Nacional del Arte Buenos Aires (IUNA) para convocar a dibujantes que asistieran a estas audiencias públicas para registrar a los acusados y hacer públicos sus rostros (Blaseotto 2013, 3).



Retrato de Julio Alberto Poch, acusado de haber participado como piloto de los 'vuelos de la muerte', por María Paula Doberti<sup>48</sup>.

<sup>48</sup> Disponible en: [dibujosurgentes.weebly.com/](http://dibujosurgentes.weebly.com/).

La ilustración en las cortes se ha llevado a la animación documental en más de una película, como en el caso de *Chicago 10 (2007)*. Este documental, que mencionamos anteriormente, combina registros filmicos reales con animaciones que recrean el juicio a un grupo de activistas políticos que se manifestaban en contra de las políticas bélicas de los Estados Unidos durante la Guerra de Vietnam, acusados de conspirar e incitar a los disturbios durante las manifestaciones en Chicago en 1968. Las secuencias del juicio fueron realizadas a partir de los registros escritos de los juicios, que fueron interpretados por reconocidos actores, como Hank Azaria, Nick Nolte, Mark Ruffalo y Roy Scheider, y luego animados mediante técnica de rotoscopio, “de la misma forma que los dibujos de la corte que aún hoy en día se publican en los diarios en tanto documentos verídicos del proceso judicial” (Gionco 2012).



*Chicago 10 (2007)* es un documental animado sobre el juicio a un grupo de activistas políticos conocidos como “yippies” durante la Guerra de Vietnam.

Las animaciones también han tenido sus funciones *dentro* de las cortes, para servir como evidencia de lo no registrado, como la recreación del choque del avión Delta 191, en el Aeropuerto Internacional Dallas-Fort Worth en 1985 (Marcotte 1989). Como con las animaciones científicas, en

estos casos, las animaciones sirven como modelos que reúnen un conjunto de datos complejos que no pueden ser procesados por la mente humana (por ejemplo, la velocidad a la que viajaba el Delta 191, su ángulo de aterrizaje, la posición de la tormenta) y recrean lo sucedido en una imagen completa para la comprensión de los actores involucrados en el proceso judicial.

En el plano internacional, otros ejemplos de animación no ficcional que muestran hechos no registrados inicialmente son *Viagem a Cabo Verde (2010)*, en el que el guionista y director José Miguel Ribeiro registra con ilustraciones (luego animadas) un viaje de dos meses en las islas de Cabo Verde en el que no utilizó su teléfono celular ni una cámara (Abreu Lima 2010, 63-64); *The Blackout (2013)*, de Sharron Mirsky, quien animó un apagón que afectó a Toronto y una gran parte de la provincia canadiense de Ontario a partir de entrevistas (Serrazina 2016, 52); y *A Kosovo Fairytale (2009)*, donde se retrata la experiencia de emigración de una familia de refugiados de Kosovo hacia Finlandia dentro de un camión (Nals 2016, 29-30). En estos últimos dos ejemplos, la recreación se reconstruye sobre el registro de sonido indicial/simbólico de las narraciones y entrevistas de los protagonistas de los hechos, mientras que en el primer caso se trata de la recreación de una experiencia personal del animador.

En las animaciones documentales argentinas, además del caso de *Sin dejar rastros*, podemos ver la función de reconstrucción en los casos de los documentales sobre las desapariciones durante la dictadura militar, como en *Los rubios (2003)*, de Albertina Carri, y *La parte por el todo (2015)*, de Roberto Persano, Andrés Martínez Cantó y Santiago Nacif Cabrera.

## 4.2 Función de sustitución

La función de sustitución, en esta investigación, agrupa varias de las funcionalidades identificadas por otros autores para la animación no ficcional. Esta función indica que la animación es utilizada para representar eventos de la realidad que no pueden ser registrados indicialmente, por una serie de razones: porque **se salen de escala** (temporal o espacial); porque **son abstractos**; o porque **son intangibles**. Además de, como vimos en la sección anterior, la capacidad de la animación de recrear eventos no registrados indicialmente, el “potencial epistemológico único”<sup>49</sup> de la animación no ficcional (Honest Roe 2011a, 6) permite registrar aquello que es imposible de filmar y de “documentar lo indocumentable (...) desafiando mitos no solo sobre la ‘gnoseabilidad’ del mundo, sino también sobre la capacidad del cine de representarlo”<sup>50</sup> (DelGaudio 1997, 192).

La sustitución para representar **eventos que se salen de escala** está muy presente en el documental científico animado. Los documentales científicos han incorporado la animación a lo largo de toda su historia, sobre todo en las últimas décadas, en las que las nuevas tecnologías en animación han habilitado la producción de “imágenes con las que ilustrar cualquier conocimiento científico” (León 2010, 141).

Cuando hablamos de ‘escala temporal’ no nos referimos a eventos necesariamente anteriores a la invención de las cámaras, sino a la captura de eventos demasiado extendidos en el tiempo como para ser capturados, como los procesos geológicos mostrados en *Europe: A Natural History (2005)* (León 2010, 141). En cuanto a la escala física, un ejemplo sencillo son los eventos astronómicos, como en la película *Of Stars and Men (1964)*, de John y Faith Hubley, basada en el libro

<sup>49</sup> Texto original en inglés: “unique epistemological potential”.

<sup>50</sup> Texto original en inglés: “documenting the undocumentable (...) challenging myths, not only about the ‘knowability’ of the world,35 but also about cinema’s capacity to represent it”.

homónimo del astrónomo Harlow Shapley, quien también es el narrador de la película; o la serie *Cosmos: A Spacetime Odyssey* (2014), presentada por el astrofísico Neil deGrasse Tyson. Si bien *Of Stars and Men* está realizada en un estilo mucho más icónico y en *Cosmos* la animación es tan naturalista que por momentos es indistinguible de la acción real, ambos utilizan metáforas visuales simbólicas continuamente.

Así como los eventos fueras de escala, está muy presente en la animación de divulgación científica la sustitución de **elementos abstractos**, que explican conceptos físicos, matemáticos, sociales o procesos históricos. Tal como funcionan los gráficos y las infografías, la animación es ideal para explicar conceptos que son difíciles de explicar con palabras o con imágenes indiciales.

En nuestro país, una animación que explica conceptos abstractos de un fenómeno social en un tono satírico es el *cutout* de Raymundo Gleyzer, crítico y director de cine desaparecido durante la última dictadura militar, incluido en *Me matan si no trabajo y si trabajo me matan* (1974) (Gionco 2012).

En él, se explica con recortes el funcionamiento del capitalismo.



En *The Story of Stuff* (2007), Annie Leonard explica el circuito material de producción y consumo.

En un tono muy similar, esta función se utiliza también en la actualidad en una gran cantidad de videos animados en tono explicativo, como el corto *The story of stuff* (2007), sobre el ciclo de vida



de bienes y servicios en el sistema capitalista; los fragmentos animados de *Deudocracia* (2011), sobre la crisis financiera global iniciada en 2008; o *Españistán* (2011), una explicación audiovisual en tono cómico sobre la crisis financiera española.

La representación a través de signos, al mismo tiempo, adquiere nuevos matices en distintas culturas visuales. En la representación de lo abstracto, por ejemplo, podemos incluir la animación caligráfica que explora las tradiciones seculares y religiosas del mundo islámico en relación con la palabra, que es considerada como una manifestación de lo invisible (Skoller 2011, 210).

Algunos ejemplos son *L'alphabet rouge* (1994), *His Face, the 99 Names of God* (1999), *Arabesque: homage à Jackson Pollock* (1997) y *World (no. 1)* (2003) de Kutlug Ataman. Estos videos representan no solo los movimientos necesarios para la escritura de letras o palabras, sino también su tendencia a transformarse y su relación icónica con las formas figurativas que representan (Marks 2011, 307). En cuanto a la relación referencial con el objeto representado, en estos casos podría decirse que la animación es un registro indicial de la escritura:

...la animación caligráfica indexa un proceso, que reproduce en tiempo real. Al documentar el proceso de inscripción más que cualquier evento profilmico, es como las películas estructurales que documentan el proceso de su propia producción. La animación indexa la mano que la hizo, el trabajo y el tiempo que le llevó.<sup>51</sup> (Marks 2011, 309)

Por otro lado, además de la sustitución de eventos fuera de escala o abstractos, la animación permite capturar experiencias **intangibles**. En muchos casos, puede tratarse de la representación simbólica de sentimientos subjetivos, lo que coincide con la “función de evocación” de Honess Roe (2011a, 20):

<sup>51</sup> Texto original en inglés: “...calligraphic animation indexes a process, which it reproduces in real time. Documenting the process of inscription more than it does any pro-filmic event, it is like structural films that document the process of their own production. Animation indexes the hand that made it, the labor and time that went into it”.

Ciertos conceptos, emociones, sentimientos y estados mentales son particularmente difíciles de representar a través de imágenes de acción en vivo. Históricamente, los cineastas han utilizado varios dispositivos ópticos, como líneas onduladas, difuminando los bordes de la imagen y alteraciones de la paleta de color y el material de la película para indicar la representación de estados mentales subjetivos [...] Al visualizar estos aspectos invisibles de la vida, a menudo en un estilo abstracto o simbólico, la animación que funciona de esta manera evocativa nos permite imaginar el mundo desde la perspectiva de otra persona.<sup>52</sup> (Honesty Roe 2011a, 20-21)

Un caso ejemplar de memoria animada cuyos eventos no podrían haber sido capturados completamente por medios indiciales como la fotografía o el cine es *Vals con Bashir (2008)*, de Ari Folman, que hemos mencionado y seguiremos mencionando en varias secciones de esta investigación. Nos referimos, en este caso, a los eventos vividos en primera persona por Folman en 1982, durante la masacre de palestinos refugiados en Sabra y Chatila, durante la primera guerra entre Israel y El Líbano (Kroustallis 2014, 132). A partir de sus propias memorias y de conversaciones con soldados con los que Folman participó en estos eventos, el director evoca aspectos subjetivos de lo ocurrido con interpretaciones psicoanalíticas y secuencias surrealistas de sueños y alucinaciones que se superponen con los hechos (Kroustallis 2014, 132).

Otro ejemplo es el film *Silence (1998)*, de Orly Yadin y Sylvie Bringas, en el cual los cineastas representan los recuerdos de un sobreviviente del Holocausto. Según Hann (2012, 15-16), fácilmente puede ubicárselo dentro de la categoría de sustitución no-mimética, ya que usa animación para reconstruir eventos reales, pero no intenta representar de forma naturalista la realidad:

<sup>52</sup> Texto original en inglés: "Certain concepts, emotions, feelings and states of mind are particularly difficult to represent through live action imagery. Historically, filmmakers have used various optical devices such as wavy lines, blurring the edges of the image and alterations of colour palate and film stock to indicate the representation of subjective states of mind [...] By visualizing these invisible aspects of life, often in an abstract or symbolic style, animation that functions in this evocative way allows us to imagine the world from someone else's perspective".

A lo largo de la película, el estilo de animación surrealista, ya sea grabado en madera o en acuarela, no intenta retratar la realidad tangible, sino las emociones intangibles que rodean la experiencia aterradora y confusa de una niña pequeña judía que vivía en Alemania durante la Segunda Guerra Mundial.<sup>53</sup> (Hann 2012, 15-16)

Esta funcionalidad se utiliza con frecuencia para representar la percepción de la realidad por parte de sujetos que la perciben de forma diferente al resto de las personas. En el corto *Snack and Drink* (2000), Bob Sabiston<sup>54</sup> entrevista a un adolescente autista y nos muestra su forma particular de percibir los colores (Costa Luz 2016, 46) o, en palabras de Annabelle Honess Roe (2011b, 33), su experiencia al interactuar con el mundo, que se presenta como un contraste de cosas que llaman su atención y otras que simplemente percibe como ruido de fondo.



Fotograma de *Snack and Drink* (2000), de Bob Sabiston.

<sup>53</sup> Texto original en inglés: "Throughout the film the surreal animation style, whether woodcut or watercolor, does not attempt to portray tangible reality, but rather the intangible emotions that surround the terrifying and confusing experience of a young Jewish girl living in Germany during World War II".

<sup>54</sup> Bob Sabiston sería más adelante reconocido por su participación en los films animados en técnica de rotoscopia dirigidos por Richard Linklater *Waking Life* (2001) y *A Scanner Darkly* (2006). Antes, sin embargo, había desarrollado Rotoshop, un programa para animar en técnica de rotoscopia en soporte digital, y lo había utilizado para realizar varias entrevistas animadas, como *Snack and Drink* (Honess Roe 2011b, 26).

Otros ejemplos de animación utilizada para capturar la experiencia particular de personas con condiciones físicas o mentales particulares son *Running in Darkness* (2007), un corto que representa visualmente, a partir de varias entrevistas, la experiencia de sufrir enfermedad de Alzheimer, y el multipremiado *Orgesticularismus* (2008). En este último, el animador Mathieu Labaye presenta durante la introducción del corto una serie de fotografías de su padre, inmovilizado por la esclerosis múltiple, al mismo tiempo que escuchamos su testimonio sobre cómo dentro de su mente recrea los movimientos que ya no puede realizar físicamente en “un espacio interior que lo libera”. Tras la introducción con fotografías, sigue una animación donde Labaye representa este “espacio interior” de la mente de su padre.



Fotograma de *Orgesticularismus* (2008), de Mathieu Labaye.

En *An Eyeful of Sound* (2009), Samantha Moore representa visualmente la sinestesia, una condición neurológica en la que el sujeto experimenta una suerte de entrecruzamiento de los sentidos (como ver un sonido o saborear un color) (Honesty Roe 2011a, 21). En este caso, el sonido es indicial en dos sentidos: en primer lugar porque pueden oírse frases y palabras de los sujetos con

sinestesia al ser entrevistados y, en segundo lugar, por la forma en la que el film fue producido: Moore reprodujo el *soundtrack* del corto para que los individuos con sinestesia describieran qué era lo que veían al escucharlo. Así, entonces, el sonido *es el objeto representado*, junto con su representación visual, por lo que es un elemento indicial que sostiene todo el film (Poggi 2019b), de manera similar a como sucede en el corto de Norman McLaren *Begone Dull Care (1949)*, una animación abstracta que representa la música de jazz que funciona también como *soundtrack*<sup>55</sup>. *An Eyeeful of Sound* fue descrito por el festival Imagine Science de Nueva York, donde ganó el premio al mérito científico de la revista científica *Nature*, como “un *cocktail* de ciencia, imaginación y narrativa”<sup>56</sup> y, según explica su realizadora, se inspiró en el concepto de “psicorrealismo” de Chris Landreth, el director de *Ryan (2004)*:

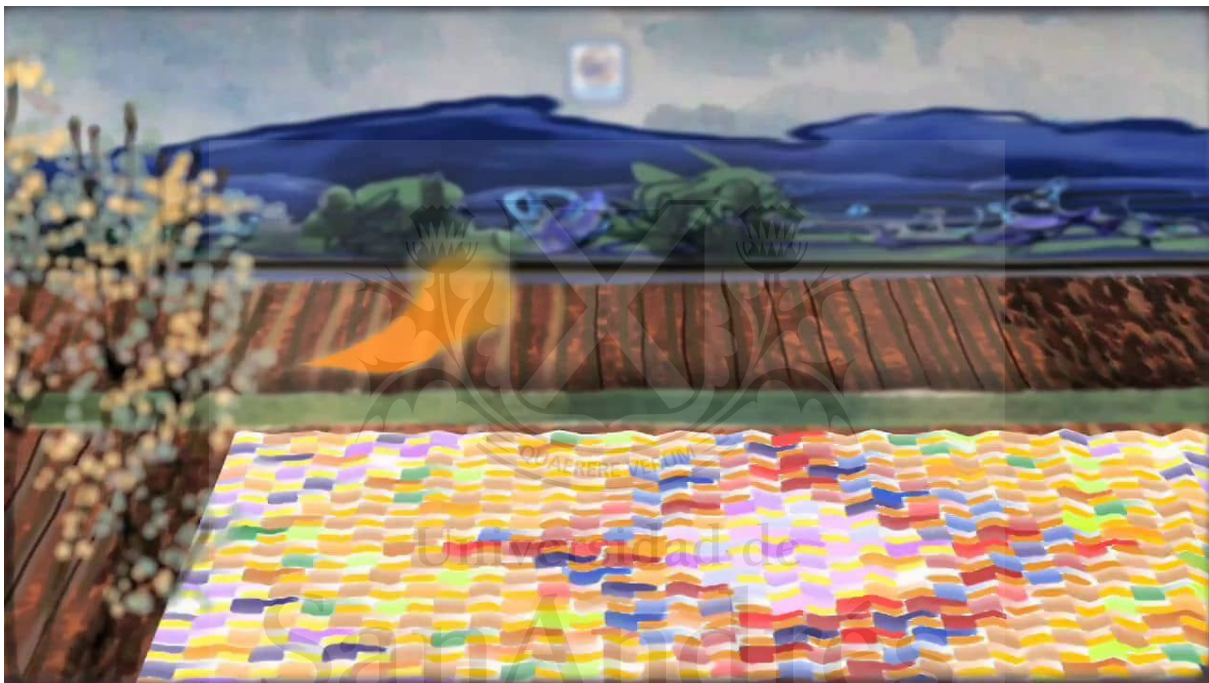
Parecía encapsular una forma en que la animación de no ficción puede dejar de lado los argumentos bien ensayados sobre la indicialidad e ir al punto de lo que la animación puede hacer tan bien en un contexto documental, que es representar lo interno. (...) La película intenta mostrarle a la audiencia lo que es tener sinestesia desde adentro hacia afuera. La experiencia que muestra no puede ser capturada de forma fotorrealista, ya que el proceso perceptual que produce sinestesia es completamente interno y único para cada individuo. Por lo tanto, se utiliza animación digital, tanto en 2D como en 3D, junto con algunos elementos de *stop motion*, para transmitir las reacciones sinestésicas lo más cerca posible de la experiencia real. Por supuesto, como con todos los fenómenos cerebrales, no hay un evento profilmico con el que comparar la veracidad del resultado interpretado. La única forma de verificar si lo que estábamos animando era ‘realista’ era mediante un sistema de verificación y reverificación del material con los entrevistados.<sup>57</sup> (Moore 2011)

<sup>55</sup> Este corto, basado en la música del canadiense Oscar Peterson, ganó el segundo premio en la categoría “Films culturales y documentales” en la primera edición del Festival Internacional de Cine de Berlín, en 1951.

<sup>56</sup> En el artículo “Synaesthesia animator wins international award”, publicado el 17 de noviembre de 2010 en la BBC, disponible en [news.bbc.co.uk/local/shropshire/hi/people\\_and\\_places/newsid\\_9200000/9200004.stm](https://www.bbc.com/news/local-shropshire-hi/people_and_places/newsid_9200000/9200004.stm). Texto original en inglés: “a cocktail of science, imagination and storytelling”.

<sup>57</sup> Texto original en inglés: “It seemed to encapsulate a way in which non-fiction animation can side step the well-rehearsed arguments about indexicality and get to the point of what animation can do so well in a documentary context, which is to represent the internal. (...) The film attempts to show the audience what it is like to have synaesthesia from the inside out. The experience that it shows cannot possibly be captured photo-realistically since the perceptual processing that produces synaesthesia is entirely internal, and unique to each individual. Therefore it uses digital animation, both 2D and 3D along with some elements of stop motion, to

En su tesis doctoral de 2015, titulada “Fuera de vista: usando la animación para documentar estados cerebrales perceptuales”<sup>58</sup>, Samantha Moore relata, además de sus experiencias en la animación de la sinestesia, cómo llevó al plano visual las experiencias perceptuales de personas con síndrome del miembro fantasma (la percepción de sensaciones y, a menudo, dolores, relacionados con un miembro que ha sido amputado) y prosopagnosia (también conocida como ‘ceguera facial’, es la incapacidad de reconocer y recordar rostros humanos) (Moore 2015).



El corto *An Eyeful of Sound* (2009), Samantha Moore representa lo que ven sus entrevistados con sinestesia audiovisual cuando les hace escuchar lo que será el *soundtrack* del corto<sup>59</sup>.

Un ejemplo similar relacionado con experiencias perceptuales imposibles de capturar de forma indicial son las alucinaciones. En *Point and Shoot* (2014), Marshall Curry muestra la experiencia de Matthew VanDyke, un fotógrafo *freelance* que se unió a las fuerzas rebeldes en Libia durante la

convey the synaesthetic reactions as closely to the real experience as possible. Of course, as with all brain phenom, there is no profilmic event to compare the veracity of the interpreted outcome with. The only way to check whether or not what we were animating was ‘realistic’ was to have a system of checking and re-checking the material with the interviewees”.

<sup>58</sup> Título original en inglés: “Out of sight: using animation to document perceptual brain states”.

<sup>59</sup> Según explica la documentalista en el artículo “Synaesthesia animator wins international award”, publicado el 17 de noviembre de 2010 en la BBC, disponible en [news.bbc.co.uk/local/shropshire/hi/people\\_and\\_places/newsid\\_9200000/9200004.stm](http://news.bbc.co.uk/local/shropshire/hi/people_and_places/newsid_9200000/9200004.stm).

Primavera Árabe (Murphy 2014). La animación, por un lado, recrea la experiencia no capturada por la cámara del período en el que VanDyke es encerrado en una celda oscura; y, por el otro lado, recrea sus alucinaciones dentro de dicha celda a lo largo de su período de confinamiento.

Otro ejemplo reciente que utiliza en forma protagónica la animación para explicar aspectos abstractos y representaciones subjetivas es la miniserie documental de Netflix *La mente, en pocas palabras* (2019), cuyos cinco capítulos son “Recuerdos”, “Sueños”, “Ansiedad”, “Conciencia plena” y “Alucinógenos”. En ellos, mediante los testimonios orales de individuos entrevistados y mediante la animación de sus representaciones mentales y de otros conceptos abstractos, se busca explicar a los espectadores, por ejemplo, cómo funciona la alteración de los recuerdos, cómo es la experiencia de una persona que tiene sueños lúcidos o qué es lo que ve alguien que consume alucinógenos.

En el caso de las animaciones biográficas, históricas o periodísticas basadas en experiencias humanas, los eventos subjetivos intangibles son a veces representados mediante la animación porque los testigos no son capaces de dar testimonio oral. Como lo expresa Agnieszka Piotrowska (2011) en su artículo sobre la representación de experiencias de refugiados en el documental *Running for Freedom* (2003/2004), se trata de casos en los que “se muestra lo que no se puede decir” y el recurso de la animación es una decisión ética que evita al documentalista ponerse en la posición de presionar al entrevistado para lograr una narración completa o un efecto emotivo.

Esta situación de lo inenarrable y de la reconstrucción de la memoria y del discurso a través de las imágenes se muestra también de forma explícita en *Vals con Bashir*, cuyo director, Ari Folman, intenta recuperar a través de la realización del documental la memoria de los eventos que presenció y de los que fue partícipe. Su incapacidad de recordar los eventos es el eje en torno al cual se organiza el documental (Pinotti 2015, 157) y Folman hace explícita esta situación psicológica frente

al trauma a través de las distintas perspectivas desde las cuales se conceptualiza verbal y visualmente la memoria. Puntualmente, lo hace a través de uno de los testimonios que se muestran durante el film, de un psicólogo, quien le explica que la memoria es una construcción dinámica en la que cabe la artificiosidad, hipótesis a favor de la cual se argumenta a lo largo de toda la película (Pinotti 2015, 158).

### 4.3 Función de enmascaramiento

Además de utilizarse para reconstruir eventos no registrados o no pasibles de ser registrados indicialmente, la animación ofrece una tercera función que es la de habilitar la visualización de sujetos o eventos que no pueden ser mostrados indicialmente por una variedad de motivos: puede tratarse de un tema demasiado explícito, tabú o sensible para ser mostrado en pantalla, o porque la intimidad o seguridad de las personas retratadas podría vulnerarse.

Un ejemplo de un tema tabú o demasiado explícito para la pantalla es el del abuso infantil en *Break the Silence* (1994), que mencionamos anteriormente. Respecto a la seguridad de las personas entrevistadas, podemos mencionar *Survivors* (1997), en el que su autora, Sheila Sofian retrata mujeres golpeadas, utilizando la animación para proteger sus identidades y, así, permitirles narrar sus testimonios (Beckman 2011, 262).

El artículo “Le documentaire animé, un nouveau regard sur le monde”, de Rokhsâreh Ghâem-Maghâmi, sobre la animación documental en Irán, detalla cómo en ese país existe una larga tradición del documental animado. Según lo expresa la autora, el valor agregado de la animación en Irán es que permite proteger la identidad de las víctimas de los problemas sociales, especialmente



de las mujeres, y posibilita saltar la censura en temas morales y religiosos (Ghâem-Maghâmi 2008, 10-11), además de los más tradicionales usos expresivos, educativos y reconstructivos.

Podemos mencionar también el corto *Hidden* (2002), de David Aronowitsch, Hanna Heilborn y Mats Johansson, en el que se entrevista a una familia de inmigrantes en Suecia, particularmente uno de ellos, un niño de 8 años, que no tiene permiso para quedarse en el país. Los sujetos son representados con animación 3D, ‘escondiendo’ sus identidades (Costa Luz 2016, 46).

Un último ejemplo de la animación utilizada para la protección de los sujetos mostrados (de una víctima/victimario, en este caso) es *Z32* (2008), de Avi Mograbi, sobre un soldado israelí que participó en acciones de represalia contra policías de Palestina, actualmente consideradas crímenes de guerra (Ehrlich 2011). A lo largo del documental, en el que vemos al joven interactuando con el documentalista, teniendo conversaciones con su novia y visitando el lugar del crimen de guerra, los rostros son cubiertos por distintas máscaras animadas que protegen su anonimato al mismo tiempo que realizan un comentario simbólico sobre los hechos narrados, al enfatizar el hecho del encubrimiento.



Fotograma de *Z32* (2008), de Avi Mograbi.

En este caso, como destaca Nea Ehrlich (2011), más que ocultar, las máscaras *permiten mostrar* una realidad que de otro modo permanecería oculta. Las máscaras de los personajes de *Z32* cambian constantemente. En un momento de la película, incluso, parece que finalmente se ve el rostro real del joven soldado israelí, hasta que se ‘desenmascara’ el hecho de que solo se trata de una máscara en animación 3D hiperrealista.

Como un comentario sobre las potencialidades de la animación, cabe mencionar que si bien este documental ya tiene casi una década, la tecnología del enmascaramiento facial hoy está más viva que nunca gracias a los *face-filters*, al alcance de cualquier usuario de teléfonos inteligentes. Utilizados por periodistas o documentalistas, los *face-filters* podrían ser una herramienta rápida, barata y accesible para entrevistar a personas cuyas identidades por uno u otro motivo deben permanecer ocultas y, por lo tanto, mediante el enmascaramiento, mostrar aquello que de otra forma no podría mostrarse con el lenguaje audiovisual.

Finalmente, en los casos en los que el enmascaramiento protege la intimidad, podemos incluir dos cortos basados en entrevistas sobre sexualidad de principios de la década del 2000. En *Never Like the First Time (2006)*, Jonas Odell ilustra con animación las primeras experiencias sexuales de cuatro entrevistados. Los relatos van desde el recuerdo grandioso de un señor cuya experiencia narrada sucedió en 1927, hasta el caso de una adolescente cuya historia sugiere una violación mientras se encontraba inconsciente en la casa de un adulto desconocido. Los estilos visuales de cada una de las secciones del film varían de acuerdo con los tonos y el carácter de las narraciones (Costa Luz 2016, 46), aportando un valor visual expresivo que predispone la lectura de un modo diferente en cada caso.

Por otro lado, en el corto de Liz Blazer *Backseat Bingo (2003)*, sobre la vida sexual de un grupo de personas mayores, el resguardo de la intimidad habilitado por la animación fue lo que permitió a la

autora el acceso a las fuentes, que originalmente realizaron las entrevistas bajo condición de ocultar sus identidades (Honesty Roe 2011a, 20). Sin embargo, una vez que Blazer concluyó el film, los entrevistados accedieron a que sus fotografías y sus nombres reales aparecieran en la película (Honesty Roe 2011a, 24).

#### 4.4 Función metasimbólica

Finalmente, hay producciones en las que la animación no es utilizada para recrear aquello no capturado inicialmente, aquello imposible de registrar por otros medios o incluso para ocultar aquello que no puede ser mostrado. En lo que llamamos la ‘función metasimbólica’, la animación es elegida por ser animación en sí, convirtiéndose en un símbolo de sí misma. Es el caso, como lo explicamos anteriormente, del documental *Break the Silence (1994)*, en el que la animación cumple una función metasimbólica porque puede relacionarse con el tema del film (infancia).

Otro corto relacionado con lo infantil es *A Kosovo Fairytale (2009)*, en el que una familia de refugiados de Kosovo narra, con ayuda de los directores, su viaje hacia Finlandia. Por un lado, la animación es metasimbólica porque las figuras bidimensionales que son animadas en corto son autorretratos creados por los mismos miembros de la familia (Nals 2016, 29). Por otro lado, la estética ‘infantil’ que habilita la animación (incluso su título, que hace referencia a los cuentos de hadas) tiene que ver con que la narración es dirigida a Albin, el bebé de dos años que dejaron atrás, en su país de origen, a quien explican por qué se fueron (Nals 2016, 34).



El corto *A Kosovo Fairytale* (2009) cuenta cómo una familia huye de Kosovo en la parte de atrás de un camión hacia Finlandia, con figuras hechas por los mismos miembros de la familia.

En *A is for Autism* (1992) Tim Webb realiza un procedimiento similar, ya que las animaciones del documental se realizan a partir de los dibujos realizados por las personas con autismo sobre las que habla (Rozenkrantz 2011), si bien en este caso se trata tanto de niños como de adultos.

Un uso diferente, pero que también consideramos metasimbólico, es el de la instalación audiovisual *The Simpson Verdict* (2002), realizada por el artista alemán-japonés Kota Ezawa, quien recrea con animación el anuncio del veredicto del juicio a OJ Simpson del 2 de octubre de 1995 (Beckman 2011, 262), evento que recientemente se recreó con acción real en la temporada *The People v. O. J. Simpson* (2016) de la serie *American Crime Story*.

La particularidad de esta pieza, en relación con otras recreaciones de juicios como las que mencionamos en 4.1, es que este evento sí fue capturado por las cámaras, por lo que su función no es de recreación, sino simbólica: “al transformar las imágenes de la cámara en dibujos a color,

Ezawa parece eliminar de la grabación parte de su impacto afectivo en el espectador para habilitar la reflexión sobre cómo funcionaban las imágenes del juicio<sup>60</sup> (Beckman 2011, 264). Según el artista, su trabajo comenzó como una exploración formal alrededor de cómo la abstracción afectaría la lectura por parte de los espectadores (Fischer 2010).

Así, este corto se apropia del material en acción real ya visto por más de 150 millones de espectadores (Beckman 2011, 267) y lo reconstruye en una copia cuadro a cuadro del material televisivo de archivo, con técnica digital. Su forma de exposición fue en una instalación dentro de un museo de arte, con un monitor de televisión como soporte físico (Beckman 2011, 263).



Fotograma del corto *The Simpson Verdict* (2002), de Kota Ezawa, en el que se recrea con animación el anuncio del veredicto del juicio a OJ Simpson del 2 de octubre de 1995.

Una búsqueda estética similar, en la que también se anima sobre registros televisivos, históricos o actuales, es el trabajo en animación deportiva del británico Richard Swarbrick, quien entre otros

<sup>60</sup> Texto original en inglés: “in transforming camera images into colored drawings, Ezawa seems to strip the recording of some of its affective grip on the viewer in order to enable reflection on how the trial images functioned”.

eventos deportivos animó el famoso gol de Maradona contra Inglaterra en México en 1986, en *Fantasia: el arte del número diez* (2012).



Fotograma de *Fantasia: el arte del número diez* (2012), por Richard Swarbrick.

Finalmente, otros casos habituales de la función metasimbólica de este lenguaje en los textos no ficcionales se dan cuando el tema del documental tiene relación con la animación misma, como en las biografías o memorias de animadores. En términos semióticos, curiosamente, cuando son utilizadas animaciones cuyos autores son protagonistas de la obra, la animación se convierte en un elemento indicial, ya que son el objeto del cual se está hablando. Sin embargo, estos documentales animados normalmente incluyen también animaciones originales.

Entre los casos internacionales de ‘meta-animación’, como la llaman Cristina A. Siragusa y Paula Asís Ferri (2013, 130), encontramos ejemplos como *Ryan* (2004), la entrevista animada al animador Ryan Larkin; *McLaren’s Negatives* (2006), una representación visual animada sobre entrevistas al animador Norman McLaren; y *Rocks in my pockets* (2014), la autobiografía animada de Signe Baumann. En Argentina, pueden destacarse *Conoce ud el mundo animado de Luis Bras?* (2000),

del rosarino Pablo Rodríguez Jáuregui, y *Los misterios de Trulalá* (2012), un “animadoc” sobre Manuel García Ferré cuyas secuencias animadas fueron realizadas por la Cooperativa de Animadores de Rosario, donde se combina material de archivo, fragmentos de animaciones, entrevistas y una “expansión del mundo ficcional dado que Larguirucho aparece al mismo tiempo como personaje y como enunciador” (Siragusa y Asís Ferri 2013, 132).

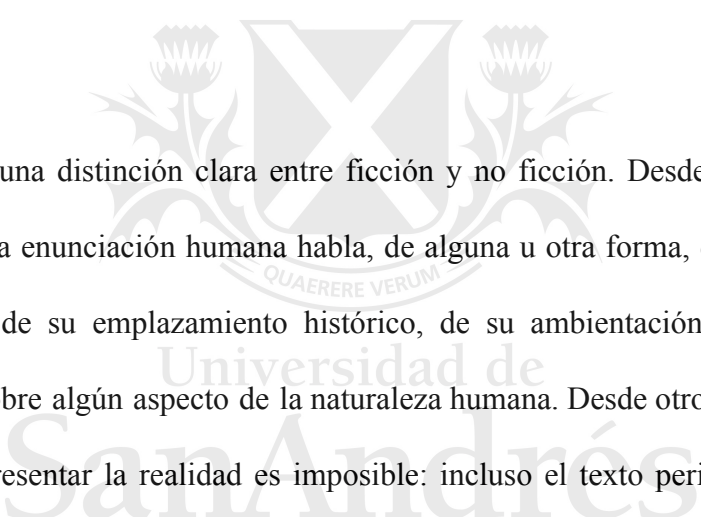
Un último caso que vale la pena mencionar es un film reciente que no está dedicado a un animador sino a un pintor, y hace referencia a los materiales, técnica y estilo que este utilizaba para pintar: se trata de *Loving Vincent* (2017), de Dorota Kobiela y Hugh Welchman, sobre la vida de Vincent van Gogh, realizada en técnica de rotoscopia y manipulación directa con pintura al óleo sobre vidrio.



Fotograma de *Loving Vincent* (2017).

## 5

### Indexación: pacto de veracidad y contrato de lectura



No es fácil encontrar una distinción clara entre ficción y no ficción. Desde cierto punto de vista, podría decirse que toda enunciación humana habla, de alguna u otra forma, de la realidad, ya sea a través de sus temas, de su emplazamiento histórico, de su ambientación cultural o, de forma simbólica, al hablar sobre algún aspecto de la naturaleza humana. Desde otro punto de vista, podría argumentarse que representar la realidad es imposible: incluso el texto periodístico o documental más riguroso está atravesado no solo por la mediación de un dispositivo representacional, sino, en mayor o menor medida, por las decisiones subjetivas de un realizador.

Así, como hizo Jonathan Rozenkrantz en su artículo “Colourful claims: towards a theory of animated documentary” (2011), podríamos poner una junto a la otra estas dos citas: “Toda película es un documental”<sup>61</sup> (Bill Nichols 2001) y “No hay tal cosa como un documental”<sup>62</sup> (Trinh T. Minh-ha 1993).

<sup>61</sup> Texto original en inglés: “Every film is a documentary”.

<sup>62</sup> Texto original en inglés: “There is no such thing as documentary”.



En esta sección intentaremos dar una respuesta concreta a la gran pregunta que atraviesa la discusión semiótica que se despliega a lo largo de esta tesis: ¿qué es lo que hace que un texto, ya sea animado o no, pueda ser considerado no ficcional?

El significado de un texto es “negociado” entre el productor y el contexto social en el cual el texto es recibido, mediante la lectura (Khajavi 2011, 47). Lo que hace que un texto sea leído como no ficcional es la **indexación**, una palabra que, al igual que *indicialidad*, proviene del término *índice*, pero en este caso denota su *categorización* como tal (Vallejo Vallejo 2007, 85-86). Hay elementos intrínsecos que pueden indexar: es innegable que los documentales tienen, históricamente, ciertas características formales que nos indican que se trata de un documental.

En la actualidad, sin embargo, existen cada vez formas más experimentales del documental y formas de la ficción que imitan a los documentales. Lo que define la recepción de la película, entonces, son sus metadatos, su indexación extrínseca.

Gracias a la indexación, podemos identificar obras como el mockumentary<sup>63</sup> *This is Spinal Tap* (1984) o la película de terror *El proyecto de la bruja de Blair* (1999) como obras de ficción; y películas como *Persépolis* (2007) y *Vals con Bashir* (2008) como no ficcionales. Lo mismo, naturalmente, sucede con la literatura de no ficción. La obra de Truman Capote *A sangre fría* podría ser leída perfectamente como una obra de ficción, si uno no supiera que el asesinato múltiple de la familia Clutter, en el tranquilo pueblo de Holcomb, fue un hecho real.

Un caso histórico en el que se dio un error en la indexación de una obra de ficción como texto periodístico fue *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells, adaptada para la radio por el reconocido director de cine Orson Welles. Si bien durante cuatro ocasiones los radioescuchas fueron advertidos sobre el carácter ficcional del relato de ciencia ficción en el que se detallaba la llegada de marcianos

---

<sup>63</sup> Falso documental cómico. Ver glosario.

a la tierra y la destrucción de Nueva York en la noche de Halloween de 1938, muchos de ellos creyeron que se trataba de un hecho real y sucumbieron al pánico (Naremore 2015, 31). Dejando de lado que este episodio de confusión entre los límites de lo ficcional y lo no ficcional fuera prácticamente accidental, Welles volvió a retorcer esta frontera más adelante en su carrera: en 1973 lanzó *F de falso* (1973), un film experimental en el que se mezclan hechos reales e irreales en un “vértigo de mentiras” en forma de documental al principio del cual él avisa, de todas formas, que es “un embustero” (Naremore 2015, 278). Welles trabajaría aún más en estas ideas en su documental, publicado recientemente de forma póstuma, *Al otro lado del viento* (2018), sobre un director de cine que tiene dificultades financieras para terminar su película. Irónicamente, Welles no pudo terminar esta película en vida por dificultades financieras. Al mismo tiempo que *Al otro lado del viento*, en 2018, se lanzó el documental *Me amarán cuando esté muerto* (2018), en el que se relata este paralelo entre la ficción y la realidad de la última película de Welles.

La teoría de la indexación, desarrollada por Noël Carroll en 1983, explica que los productores, distribuidores y otros agentes involucrados en hacer que una película llegue al público indexan la obra, le ponen rótulos. Tomando lo desarrollado por Carroll, así lo explica Carl Plantinga en *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*: “Es posible que no encontremos nada intrínseco en una película o un libro que lo marque claramente como ficción o no ficción. La distinción entre ficción y no ficción no se basa únicamente en propiedades textuales intrínsecas, sino también en el contexto extrínseco de producción, distribución y recepción” (Plantinga 1997, 16)<sup>64</sup>. En menos palabras, Bordwell (2009) dice: “ningún tipo particular de imágenes garantiza que una película sea un documental”<sup>65</sup>. Aida Vallejo Vallejo llama a esta construcción de sentido “pacto de veracidad”,

---

<sup>64</sup> Texto original en inglés: “We may find nothing intrinsic in a film or a book that clearly marks it as fiction or nonfiction. The distinction between fiction and nonfiction is not based solely on intrinsic textual properties, but also on the extrinsic context of production, distribution and reception”.

<sup>65</sup> Texto original en inglés: “no particular sort of images guarantees a film to be a doc”.

la cual define como “el proceso de mediación que condiciona la recepción del documental y su lectura” (Vallejo Vallejo 2007, 83).

Así, un lector desprevenido que nunca hubiera oído del asesinato múltiple de la familia Clutter en Kansas en 1959 y no tuviera idea de la vida de Truman Capote podría disfrutar tranquilamente de *A sangre fría* como una novela de ficción si encontrara el libro en la estantería equivocada de una librería. Sin embargo, la indexación no solo se sostiene por una rúbrica explícita de “no ficción”, o porque la obra esté ubicada en la sección de la tienda dedicada al *true crime*. La indexación puede ser explícita o puede ser indicada por un número de factores: como el autor, el medio o el formato: cada noticia individual de un periódico no está etiquetada como no ficcional, sino que hay una serie de convenciones culturales sobre diversos medios (como el periódico) que predisponen al lector a la lectura ficcional o no ficcional de los contenidos.

Lo que define a un texto de no ficción (por ejemplo, un documental) es entonces una noción que el cineasta o la industria crean en torno a la película a partir de múltiples indicadores. Algunos de los medios para indexar un texto son los títulos, los créditos, menciones explícitas en la promoción publicitaria, entrevistas y el boca en boca (Plantinga 1997, 16). A esto se suman los espacios de difusión, como festivales de cine de no ficción, colecciones de obras de no ficción, rúbricas en librerías, bibliotecas y archivos, metadatos, etc. Honess Roe (2011a, 5) define los documentales animados, entre otras cosas, como textos audiovisuales que “han sido presentados como documentales por sus productores y/o han sido recibidos como documentales por audiencias, festivales o críticos”<sup>66</sup>.

Volviendo a una de las animaciones que mencionamos antes, el corto sobre la sinestesia de Samantha Moore, *An Eyeful of Sound* (2009), ganó los siguientes premios: el premio de la revista

---

<sup>66</sup> Texto original en inglés: “has been presented as a documentary by its producers and/or received as a documentary by audiences, festivals, or critics”.

científica *Nature* por mérito científico en el festival Imagine Science (Nueva York, 2010); el premio a la mejor animación experimental en el festival internacional del cine científico Scinema (Australia, 2010); y el diploma al mejor documental en el festival internacional de animación Flip (Reino Unido, 2010). A partir de su recepción, proyección y premiación en estos festivales y en esas categorías en particular, podemos notar que *An Eyeful of Sound* ha sido recibido por su contexto no solo como un texto documental, sino como un texto científico, que representa hechos no ficcionales y que aporta una nueva luz sobre una realidad imposible de ser capturada por el ojo y por la cámara. Otro ejemplo es el documental animado *Vals con Bashir* (2008), que ganó el premio al mejor guión de documental en los Writers Guild of America en 2009, por el que compitió con documentales como *Gonzo: The Life and Work of Dr. Hunter S. Thompson* (2008), de Alex Gibney, e incluso con otro documental animado, *Chicago 10* (2007).

A partir de la indexación de las obras en ficción y no ficción, entonces, se produce la “lectura documentalizante”, como la llamó Roger Odin, quien destaca que el sentido del texto no solo se produce en el espacio del emisor, sino también en el espacio del receptor (Vallejo Vallejo 2007, 85; Gionco 2012; Serra 2017, 15-16). El abordaje semiopragmático de Odin considera tanto los elementos internos como los externos para hablar de la producción de sentido; así, considera que cuando un film de animación es expuesto en el contexto de un festival de cine documental, esto lleva a una lectura documentalizante (Serra 2017, 21), del mismo modo que proyectar las películas de Cristiani en un cine junto con los rollos de noticias generaba una lectura editorial. La lectura de los textos indexados como no ficción es completamente distinta a la de los textos indexados como ficción, ya que estimula otro tipo de actividad espectral (Plantinga 1997, 16); mientras que ante

los textos de ficción el espectador asume una “postura ficcional”, frente a los textos de no ficción asume una “postura asertiva”<sup>67</sup> (Plantinga 1997, 17).

Así, si los radioescuchas confundidos por la producción de *La guerra de los mundos* de Orson Welles la hubieran leído como ficcional, no habrían sucumbido al pánico. En ese caso en particular, es evidente que si bien hay características formales que suelen identificar al género, estas pueden (y suelen) transgredirse, como en el caso de los documentales animados, por lo que la lectura ficcional o no ficcional depende casi completamente de la indexación que, al ser extrínseca, puede fallar. Efectivamente, uno podría leer *A sangre fría* como una novela de ficción, o huir de los alienígenas al oír el falso boletín radiofónico de Orson Welles. Como lo explica Plantinga, “la indexación es un fenómeno social, y hasta cierto punto es independiente de los usos individuales de la película”<sup>68</sup> (Plantinga 1997, 20).

En el caso de la animación, ya que no coincide formalmente con los tipos más difundidos de textos no ficcionales (documentales fotográficos, periodismo televisivo), la indexación se torna clave para su identificación en tanto no ficción. Es por esto mismo que, cuando se juega con los límites formales establecidos entre la ficción y la no ficción, las etiquetas tienen una necesidad de ser más explícitas. Así, tanto textos no ficcionales que utilizan formatos de medios normalmente dedicados a la ficción suelen tener que marcarse explícitamente como tales (como los films que comienzan la leyenda “basado en una historia real”) como textos ficcionales que usan formatos o medios normalmente usados para la no ficción (como las cuentas de redes sociales satíricas etiquetadas como “fakes” o los periódicos satíricos rubricados como “humor” o con advertencias en portada).

---

<sup>67</sup> En inglés, “fictive stance” y “assertive stance”.

<sup>68</sup> Texto original en inglés: “*indexing is a social phenomenon, and to a degree is independent of individual uses of the film*”. Cursivas en original.

Tanto con las animaciones como con las reconstrucciones en acción real o en otras formas experimentales del texto no ficcional, el pacto de veracidad es flexible, en el sentido de que el lector interpreta y asume que la relación con la realidad no es indicial y, por lo tanto, no necesariamente cada acción, movimiento e imagen intenta representar los hechos de forma literal. Aida Vallejo Vallejo (2007, 94) describe así la “recreación profilmica” del documental científico *L'Odyssee de l'espèce* (2003): “Se mantiene el pacto de veracidad por el estatuto del filme y su categorización en el mercado, pero los elementos puramente lingüísticos se leen en clave de ficción. El espectador no piensa que había una cámara grabando a los hombres primitivos sino que sabe que es una reconstrucción; sin embargo da por ‘verídica’ o ‘real’ la historia que se le cuenta”.

La indexación, en definitiva, es una construcción social compleja que puede constituirse por un conjunto de características formales del género del texto, puede ser explícita a través de metadatos e información extrínseca que habla de la obra, o puede ser intuida por otras circunstancias circundantes del texto, como sus espacios de circulación y consumo. Así, aunque los nombres para los géneros de la animación no ficcional no hayan comenzado a ser formulados hasta hace pocos años (el término “animación documental” no apareció sino hasta los años noventas) (Ghâem-Maghâmi 2008, 4), esto no significa que las animaciones no ficcionales previas no hayan sido indexadas, de una u otra forma, como obras de no ficción. A esto se suma que la indexación tiene el potencial de generar en el espectador, además del conocimiento del carácter ficticio o real de los contenidos del texto y de una predisposición diferente para la lectura, acciones concretas: “El etiquetado de una película hace sólidas las peculiaridades de la obra y la definición que podría hacerse de ella incluso antes de su proyección pública”<sup>69</sup> (Ghâem-Maghâmi 2008, 3).

---

<sup>69</sup> Texto original en francés: “En effet, l’étiquetage d’un film avant même sa projection publique fige les particularités de l’oeuvre et la définition qui pourrait en être faite”.

## 6

### Discusión: la representación de la realidad en la era postindicial

Como una posible conclusión de esta tesis, sostenemos que tanto para el periodismo como para cualquier disciplina investigativa es fundamental comprender las cuestiones semióticas y las construcciones de género que rodean la representación de la realidad, ya que solo este conocimiento “viabiliza el camino mejor para ‘romperlos’ y encontrar la voz propia, porque siendo estos la gramática del lenguaje periodístico deviene, por tanto, la base del estilo propio” (Rodríguez Betancourt 2004, 323). No comprender las posibilidades representacionales de distintos lenguajes y dispositivos como los que tratamos en este trabajo limita, por otro lado, no solo la producción periodística en sus formas sino en sus contenidos, sobre todo si se adhiere a una clasificación tradicional de los géneros periodísticos que, históricamente, “contribuye a reforzar el mito de la objetividad periodística” (Rodríguez Betancourt 2004, 327).

En este **contexto *post-objetivo* y *post-indicial* del periodismo y de los géneros de la representación de la no ficción**, la animación consiste en un dispositivo que puede ofrecer nuevos recursos para un periodismo narrativo verdaderamente 360°. En el pasado, debido a su carácter

icónico y simbólico, la animación no ficcional ha debido responder frecuentemente a la pregunta que los films en acción real raramente se han encontrado, “¿Por qué este lenguaje?”, bajo la implicación de que la animación solo es válida en circunstancias en las que la acción real no es capaz de lograr el registro del objeto (Hann 2012, 22). Incluso en nuestras “funcionalidades” se ve de algún modo esta justificación de la animación en relación con la existencia o no de registros indiciales (“mostrar lo que no ha sido registrado indicialmente”, “mostrar lo que no puede ser registrado indicialmente”, etc.).

Aún así, no creemos que la animación solo sirva o deba ser empleada para informar o reconstruir eventos de la realidad solo en los casos en los que no puede cumplir su función el cine *live action* o la fotografía, sino que la animación cumple funcionalidades específicas en su representación de la no ficción. Preguntarse por las funciones de la animación, más que preguntarse cómo puede suplir la ausencia de indicialidad, tiene que ver con preguntarse qué puede ofrecer la animación a la hora de representar la realidad que ningún otro dispositivo puede, ya que la animación tiene la capacidad de ampliar y expandir el potencial epistemológico de los géneros tradicionales de la no ficción:

...los documentales animados nos ofrecen una perspectiva mejorada de la realidad al presentar al mundo en una amplitud y profundidad que la acción en vivo por sí sola no puede. La vida es rica y complicada en formas que no siempre están disponibles para la observación, algo que se refleja en la diversidad de estilos y temas de los documentales animados contemporáneos.<sup>70</sup> (Honesty Roe 2011a, 23)

“los documentales de animación (o animaciones documentales), películas de animación que trabajan sobre materiales de no ficción, han estado siempre vigentes en la historia del cine. No obstante, es en la contemporaneidad del documental, en lo que se ha denominado el cine de no ficción posverité, cuando este terreno transfronterizo cobra una mayor

---

<sup>70</sup> Texto original en inglés: “...animated documentaries offer us an enhanced perspective on reality by presenting the world in a breadth and depth that live action alone cannot. Life is rich and complicated in ways that are not always available to observation, something that is reflected in the diversity of style and subject matter of contemporary animated documentaries”.



relevancia, al constituirse en una de las vetas más innovadoras, creativas y personales no solo del documentalismo actual, sino de la cinematografía en general” (Cock 2008).

Sin embargo, lejos de ser un lenguaje marginado con un potencial sin explotar, la animación está ocupando un espacio cada vez más omnipresente en la narrativa periodística y documental en los medios masivos, en el *infotainment*<sup>71</sup> y en todos los aspectos de nuestras vidas (Buchan 2011, 204), lo que “cambia nuestra idea de animación de una tecnología destinada a capturar la fantasmagoría de mundos imposibles imaginados a uno que encarna la idea de movimiento en la sociedad actual”<sup>72</sup> (Skoller 2011, 210). Efectivamente, vemos animaciones cada vez que encendemos las pantallas de nuestros teléfonos, cada vez que vemos un televisor o una computadora, a medida que los dispositivos comienzan a converger y sus límites se tornan más y más difusos: la animación rara vez se presenta no acompañada por imágenes indiciales y el cine fotográfico, el video y la televisión raramente se muestran sin la compañía de la animación (aunque sea solo en títulos y placas); todos estos, a su vez, se integran en textos multimediales.

No solo son difusos los límites de los dispositivos. Como explicamos en el último capítulo, los géneros rompen sus definiciones continuamente: la sátira y el periodismo se unen en diarios satíricos como *Barcelona*, *El Jueves*, *Mongolia*, *The Onion* o la página de humor de El Mundo Today en la revista semanal de *El País*. Por otro lado, así como el formato epistolar fue canónico para la literatura gótica de terror por el efecto de realidad que generaba en los lectores (libros de ficción como *Drácula* y *Frankenstein* están conformados por cartas intercambiadas entre los personajes, además de recortes de diarios y otros documentos escritos que se corresponden a los géneros de la no ficción), muchos films de terror actuales toman la forma del documental o de

---

<sup>71</sup> Es conocido como *infoentretenimiento* y *soft news*: se trata de una combinación de información y entretenimiento. Ver glosario.

<sup>72</sup> Texto original en inglés: “changes our idea of animation from a technology intended to capture the phantasmagoria of imagined impossible worlds to one which embodies the idea of movement in today’s society”.

videos caseros para hacer películas de terror que logran un mayor efecto de verosimilitud por utilizar un formato que parece capturar directamente la realidad. Algunos ejemplos son *El proyecto de la bruja de Blair*, de 1999, *REC*, de 2007, o *Creep*, de 2014. También son difusos, y siempre lo han sido, los límites entre ficción y no ficción: en la sátira se ve claramente, como en el caso de las películas de temas políticos de Quirino Cristiani, en las que personajes reales realizaban acciones ficcionales (en clave humorística) para representar una realidad ‘editorializada’ de forma simbólica.

Otros ejemplos de límites difusos entre ficción y no ficción son gran parte de las *biopics*, en las que suele retratarse la vida de un personaje histórico real con diálogos y acciones ficcionales, y las ficciones basadas en entornos históricos reales, como la película animada *La tumba de las luciérnagas* (1988). Esta no es una película de no ficción, pero está basada en la novela semiautobiográfica de Akiyuki Nosaka del mismo nombre. La historia cuenta cómo dos niños deben sobrevivir tras el bombardeo de la ciudad japonesa de Kobe en los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial. El argumento del autor para que la película fuera animada en lugar de realizarse en acción real fue “Hubo muchas ofertas para convertir el libro en una película, pero nunca se materializaron. Era imposible recrear la tierra árida y chamuscada que debía ser el escenario de la historia, y pensé que los niños de hoy jamás podrían representar a los personajes principales en acción real”<sup>73</sup>.

A la inversa, capturas indiciales de la realidad pueden ser utilizadas para componer textos ficcionales. Esto es real para todas las películas ficcionales en acción real, pero también para las capturas de la realidad no escenificadas, como los cortos humorísticos *Creature Comforts* (1989), en los que se utilizan ‘audios encontrados’<sup>74</sup> de conversaciones reales, que son luego caricaturizados al ponerlos fuera de contexto, en cuerpos animados de animales. Si bien sostienen el humor sobre el

---

<sup>73</sup> "The Animerica Interview: Takahata and Nosaka: Two Grave Voices in Animation" (1991). *Animerica*, vol. 2, n.º 11. Pp. 6-11.

<sup>74</sup> En inglés, *found footage*.

carácter real del *soundtrack*, los cortos de *Creature Comforts* no son indexados como textos no ficcionales (Bordwell 2009). Lo mismo sucede con los videos del argentino Gabriel Lucero, bajo el nombre ***Gente Rota (2017-)***<sup>75</sup>, en los que toma audios de WhatsApp y los anima en cortos humorísticos.

Estos límites flexibles entre los géneros y los dispositivos permiten en la efervescencia tecnológica actual una multiplicidad de nuevos géneros para narrar la no ficción, para todas las formas del periodismo y el documental. Así, por un lado, dispositivos en pleno desarrollo como los videojuegos o la realidad virtual comienzan a utilizarse para informar eventos periodísticos (cuyos ejemplos más modernos probablemente sean el periodismo inmersivo y los *newsgames*) (Peribáñez Faguas 2019), y por otro lado, las formas tradicionales mutan y comienzan a integrar, a medida que las posibilidades tecnológicas lo habilitan, nuevos elementos multimediales, incluida la animación.

Así, si bien a principio del siglo pasado la animación no ficcional podía verse únicamente en el cine, hoy en día aparece en el cine, en televisión, en plataformas de videos en internet, pero también integrada dentro de los nuevos artículos *longform*<sup>76</sup> multimediales. Como los periodistas y editores han incorporado técnicas narrativas propias de la literatura en el periodismo para dar variedad a la narrativa periodística (Jacobson, Marino, Gutsche 2015, 528), se han comenzado a incorporar recientemente en el texto elementos multimediales.

El antecedente de este uso de la animación en el periodismo narrativo, en los primeros años de expansión de internet, fue la serie de 29 artículos digitales ***La caída del halcón negro***<sup>77</sup>, de 1997, producido por Mark Bowden y publicado en el sitio web del *Philadelphia Inquirer*. Esta serie (que dos años después se publicó como libro y en 2001 se convirtió en una película de Ridley Scott)

---

<sup>75</sup> Al momento de realización de esta tesis, los videos de Gabriel Lucero cuentan con más de 100 millones de reproducciones en YouTube y en 2018 consiguieron un Martín Fierro Digital.

<sup>76</sup> En inglés, se llama *longform* a los artículos narrativos de largo formato, ya sean en papel o digitales.

<sup>77</sup> Disponible en: [inquirer.philly.com/packages/somalia/nov16/default16.asp](http://inquirer.philly.com/packages/somalia/nov16/default16.asp).

incluye textos, videos, audios, imágenes e hipervínculos. Jacobson Marino y Gutsche (2015) analizan en particular una pieza multimedial de 2012 en la que se integran elementos narrativos de la animación y los multimedios: *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*<sup>78</sup>, publicado por el *New York Times*. *Snow Fall* combina texto con videos, animaciones 3D, fotos, hipervínculos, galerías de imágenes, imágenes satelitales e infografías animadas en una narración de seis partes que avanza con el lector a medida que hace *scrolling*<sup>79</sup>. Este artículo multimedial tuvo 3,5 millones de visitas y ganó un premio Pulitzer a la mejor crónica en el año siguiente a su publicación. El impacto de *Snow Fall* fue tal que en las redacciones surgió un nuevo verbo: *snowfallear*<sup>80</sup>.

Jacobson, Marino y Gutsche (2015, 535) analizaron 50 artículos *longform* de 2012 y 2013, en los cuales encontraron que el 46% se valieron de la animación. Su conclusión es que “Las características multimediales de este periodismo *longform* no son solo representaciones de las habilidades tecnológicas de los periodistas de la actualidad, sino también la fuerza impulsora detrás de un nuevo período del periodismo narrativo”<sup>81</sup> (Jacobson, Marino, Gutsche 2015, 528). En este nuevo período, la animación se integra cada vez más y más dentro de otros elementos (Greenberg 2011, 4), saliendo incluso del recuadro del video embebido y fundiéndose entre el texto, los hipervínculos, las ilustraciones y los elementos iniciales.

Desde ese momento hasta la actualidad, la incorporación de animaciones y elementos multimediales en las noticias es cada vez más frecuente. El artículo de principios de 2019 *Fight the Ship: Death and valor on a warship doomed by its own Navy*<sup>82</sup> fue escrito por T. Christian Miller, Megan Rose

---

<sup>78</sup> Disponible en: [nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html](http://nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html).

<sup>79</sup> Acción de desplazarse (normalmente hacia abajo) dentro de un sitio web.

<sup>80</sup> Como lo describen Jacobson, Marino y Gutsche (2015, 530): “Se habló tanto de la presentación que los periodistas en todo el país comenzaron a hacerse una pregunta común sobre sus historias: ‘¿Podemos *snowfallear* esto?’” (“The presentation was talked about so much that journalists across the country started asking a common question about their stories: ‘Can we “snowfall” this?’”).

<sup>81</sup> Texto original en inglés: “multimedia features of this long-form journalism are not just representations of the technological adeptness of today’s journalists but also the driving force behind a new period of literary journalism”.

<sup>82</sup> Disponible en: [features.propublica.org/navy-accidents/uss-fitzgerald-destroyer-crash-crystal/](http://features.propublica.org/navy-accidents/uss-fitzgerald-destroyer-crash-crystal/).

y Robert Faturechi, diseñado por Xaquín G.V. y publicado por *ProPublica*. Esta compleja pieza incluye textos, infografías animadas, ilustraciones, videos e hipervínculos para contar el accidente naval del USS Fitzgerald del 17 de junio de 2017, como una versión moderna de *Sin dejar rastros* o *The Sinking of the Lusitania*. Uno de los puntos en común en ambos artículos es la utilización de *parallax scrolling* (el avance de la animación a medida que el usuario se desplaza hacia abajo en la página), lo que añade a las piezas un carácter de interactividad cuyo epítome probablemente sean los *newsgames*, videojuegos informativos, o *docugames*. Entre estos últimos, podemos mencionar el español *Montelab*<sup>83</sup>, producido en 2014 por Lab RTVE, sobre la burbuja inmobiliaria de 2007 (Peribáñez Faguas 2019), que invita a sus usuarios a vivir “la experiencia de ser propietario” en primera persona.

Esta combinación de la animación con la interactividad que habilita el dispositivo del videojuego permite una lectura *subjetiva*, no en el sentido de imprecisa o poco rigurosa, sino en el sentido en el que narra desde el punto de vista de los *sujetos* afectados. Así, al igual que la animación, estos textos permiten crear representaciones miméticas de pensamientos, sentimientos y experiencias personales que permiten la empatía con las experiencias desde el punto de vista *interior* (Buchan 2011, 204).

La posibilidad de generar empatía, justamente, es una de las características más importantes que ofrece la animación no ficcional: mientras que el índice representa a *un sujeto específico* y, por lo tanto, algo que ha sucedido a alguien ajeno al espectador, el ícono, sobre todo cuando se aleja de la mimesis, representa a *un sujeto genérico*, sin rasgos definidos, con el que un espectador potencialmente puede sentirse identificado.

---

<sup>83</sup> Disponible en: [lab.rtve.es/montelab/](http://lab.rtve.es/montelab/).

Entonces, podemos decir que la animación, por su carácter icónico, permite universalizar la experiencia no solo a través de la representación de experiencias subjetivas, sino porque habilita la identificación con personajes que no son personas concretas, sino ‘tipos’ humanos cuyos cuerpos cualquiera puede ocupar. Según Honess Roe (2016, 23), la animación permite un nivel más universal de identificación, por el carácter abstracto y simbólico de los personajes: mientras que solo una persona se identifica con el rostro de un retrato fotográfico, hay lugar para que muchos más se identifiquen con un rostro animado. A partir de esto, podríamos decir que, contrariamente a lo que pensaba Platón, la mimesis a través de la representación gráfica de la realidad no nos aleja un paso de los ideales abstractos y universales, sino que nos acerca un paso al mundo de las ideas, lo que permite traducir la experiencia personal a la experiencia universal.

En este sentido, Landesman y Bendor (2011, 368) concluyen en su análisis de *Vals con Bashir* (2008) que las decisiones estéticas de la película, desde el estilo de la animación, los colores y el sonido hasta la superposición de hechos fácticos con experiencias subjetivas, ayudan a convertir a la Guerra del Líbano en “una experiencia colectiva que pueden compartir todos los espectadores de la película: los que realmente la presenciaron y los que no”<sup>84</sup>. Paul Wells (2016, 12), por otro lado, identifica un giro desde lo “particular” a lo “universal” en el progreso del corto *His Mother's Voice* (1997), de Dennis Tupicoff, que va desde el registro hacia una documentación que invita a la empatía y al “compromiso público” de los espectadores. Según Jan Nals (2016, 37), la animación no ficcional es una herramienta para generar empatía e identificación por parte de los espectadores, quienes pueden reconectarse con una “humanidad común”.

Esto responde a una de las preguntas centrales de esta investigación: ¿qué puede aportar la animación al periodismo y, en general, a los géneros de la no ficción, en la actualidad? A las

---

<sup>84</sup> Texto original en inglés: “...a collective experience that can be shared by all of the film’s spectators – those who actually witnessed it and those who did not”.

funciones de reconstrucción, de sustitución, de enmascaramiento y a la función metasimbólica se suma, entonces, una fuerte capacidad de generar empatía gracias a su carácter icónico, en una época en la que la lectura subjetiva de los hechos de la realidad está no solo habilitada sino que es cada vez más requerida.

Actualmente, de forma similar al momento en el que la invención de la fotografía sacudió completamente los modos de registro y representación de la realidad, estamos entrando en una suerte de *era postindicial*, en la que los teóricos y críticos ya están al tanto de que “la tecnología digital ha desplazado las propiedades materiales y técnicas de la fotografía y, por lo tanto, socavado su valor semiótico como índice”<sup>85</sup> (Kim 2011, 374). Por lo tanto, a medida que la evidencia de realidad pierde su fuerza en la presunción de indicialidad, gana nuevos volúmenes en la reconstrucción, la interpretación simbólica, la opinión, el argumento y se sostiene en pactos de veracidad a través de la lectura indexada del género, de contratos de lectura con el medio y con el productor, y con una mirada crítica y desconfiada por parte de las audiencias, proporcional al nivel de pretensión de realidad y de objetividad que estas sugieren.

Es importante notar que el pacto de veracidad se sostiene sobre la confianza de la audiencia que funciona en dos sentidos: así como un contenido ficcional puede cobrar un carácter de no ficcional de forma errónea por su indexación o por el contexto en su medio, los medios y las indexaciones mismas pueden perder la confianza de los espectadores al traicionar el pacto. Por ejemplo, esto se da con el caso de canales televisivos que tradicionalmente emiten contenidos de divulgación científica (o sea, de no ficción), al producir documentales contruidos sobre premisas falsas, como ***Dragon’s World: A Fantasy Made Real* (Animal Planet, 2004)** y ***Alien Planet* (Discovery, 2005)**, basados en torno a planteos ficticios o no comprobados, como que los dragones existieron o que hay

---

<sup>85</sup> Texto original en inglés: “digital technology displaced photography’s material and technical properties and thereby undermined its semiotic value as index”.

planetas habitados por alienígenas que pronto se pondrán en contacto con los humanos (León 2010, 146). Estos, elaborados con elementos narrativos y formales típicos del género del documental, entremezclan información científica con “especulaciones sin fundamento” que, por su forma y contexto, pueden ser leídas como información científica (León 2010, 146-147).

Así como es posible esta “traición” del carácter ficcional/no ficcional del contenido con el documental científico, puede suceder con los otros géneros de la no ficción, como en los textos científicos y técnicos. Se pueden considerar como casos paradigmáticos de este tipo la publicación del artículo del Dr. Andrew Wakefield que vinculaba la vacunación con el autismo en la prestigiosa revista médica *The Lancet* en 1998 (que, si bien fue motivo de una retractación y una investigación periodística de *The Times* que denunció el falseamiento de los resultados por parte del autor<sup>86</sup>, impulsó un gran movimiento antivacunas que persiste a nivel global) o, en Argentina, el falseamiento de las estadísticas del INDEC durante el período 2007-2015 (como fue denunciado, entre otros medios e instituciones, por *The Economist*<sup>87</sup>).

Esto sugiere que, finalmente, la coincidencia entre el carácter no ficcional de los textos y su indexación (en el sentido ampliado que incluye la sugerencia de su indexación a partir del medio en el que es divulgado) reposan solo sobre la **ética** del productor.

En 1997, en su libro *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Carl Plantinga mencionaba algunos de los primeros casos (recientes, en ese momento) de manipulación de la imagen en contextos periodísticos, como el caso de 1982 en el que *National Geographic* movió una de las pirámides de Giza para que cupiera dentro de su portada, o la famosa polémica por la edición del color en la portada del *mugshot* de OJ Simpson en la revista *Time*:

---

<sup>86</sup> Disponible en: [thetimes.co.uk/article/mmr-doctor-andrew-wakefield-fixed-data-on-autism-mgj82qsk50g](http://thetimes.co.uk/article/mmr-doctor-andrew-wakefield-fixed-data-on-autism-mgj82qsk50g).

<sup>87</sup> Disponible en: [economist.com/leaders/2014/06/20/dont-lie-to-me-argentina](http://economist.com/leaders/2014/06/20/dont-lie-to-me-argentina).



¿Cuánto tiempo pasará antes de que tales manipulaciones, aparentemente inocentes, se conviertan en fabricaciones de documentales de televisión con fines políticos? Aunque en el momento de escribir este artículo solo existen formas primitivas y costosas de tecnología digital para el periodismo televisivo, y la manipulación por computadora de las imágenes en movimiento (como en la coloración) es un proceso lento y costoso, pronto será posible manipular imágenes en movimiento digitales de forma rápida y económica en la oficina y en el hogar.<sup>88</sup> (Plantinga 1997, 65)

Si bien Plantinga parecía preocuparse por una suerte de futuro *in crescendo* del engaño posible habilitado por la edición de la fotografía y del cine, ¿por qué no preocupaba a Plantinga que la *National Geographic* o la revista *Time* ‘fabricaran’ realidad con el lenguaje que ocupaba en su interior quizá más espacio que la fotografía: el texto? Después de todo, el texto es mucho más barato y fácil de trucar. Nuevamente nos encontramos con una relación ética que toma forma en el contrato de lectura según la confianza entre el espectador y el medio. Una vez pasados los noventa y la primera década del nuevo milenio, los usuarios de los textos de no ficción conocen las posibilidades actuales de manipulación de fotografías y material filmico, por lo que la confianza en los medios periodísticos vuelve a ser todo lo que sostiene su lectura como textos de no ficción y potencialmente objetivos.

Respecto a esto, al carácter objetivo o subjetivo de los textos, ya mencionamos el valor de la subjetividad en tanto la empatía del espectador/usuario con los sujetos involucrados en los hechos. Por otro lado, en cuanto a la subjetividad leída como posición discursiva del realizador, es posible argumentar que, en la era de los *deepfakes*, la animación documental es capaz de aportar una capa

---

<sup>88</sup> Texto original en inglés: “How long will it be before such seemingly innocent manipulations become fabrications of television documentaries for political purposes? Although at the time of this writing, only primitive and expensive forms of digital technology exist for television journalism, and the computer manipulation of moving pictures (as in colorization) is a slow and expensive process, it may soon be possible to manipulate digital moving images swiftly and inexpensively at the office and at home”.

mayor de transparencia, en relación con el texto no ficcional fotográfico, sobre el tratamiento de la realidad.

Si consideramos la animación no ficcional como un texto reflexivo según la definición de Bill Nichols, entonces comprendemos que nos permite ver la realidad no a través de ella, sino como lo que es: una representación explícita (Nichols 2001: 125). La animación presenta necesariamente un punto de vista transparente y autoconsciente en su tratamiento de los eventos reales ya que no puede concebirse como un mero registro indicial de los hechos: mientras que en el documental tradicional la transparencia se asocia con que la presencia del documentalista se note lo menos posible (y, por lo tanto, que supuestamente afecte los hechos observados lo menos posible), en el caso de la animación no ficción implica la visibilidad del medio a flor de piel. Así, la animación invita a la audiencia a reflexionar, aunque sea inconscientemente, sobre la capacidad de la representación cinematográfica, además de la relatividad de los “hechos” (DelGaudio 1997, 192-93; Rozenkrantz 2011). La artificialidad evidente, la estilización de los eventos, en lugar de posicionarse como una visión objetiva, se plantea como una propuesta de intensificación de la percepción de los eventos a través de los ojos de los involucrados o a través de metáforas simbólicas visuales que capturan un significado más amplio (Bordwell 2009).

Esto evidencia que el cine fotográfico y la animación no son dispositivos *igualmente válidos* para representar la realidad, sino dispositivos que documentan la realidad y la representan de formas completamente distintas, para las cuales no pueden ignorarse las diferencias culturales en la recepción y lectura:

En la realidad actual, las cámaras digitales continúan utilizándose para grabar eventos y todavía falta para que seamos engañados por "actores" generados por computadora. Por el momento, me atrevo a concluir que se puede dudar de la veracidad de la película digital,

pero en la animación no hay duda de que lo que se ve no es una grabación de un referente real, sino una representación icónica de uno posible.<sup>89</sup> (Rozenkrantz 2011)

Las palabras que enuncia Rozenkrantz en 2011 ya deberían actualizarse, ya que estamos ingresando en la era de los *deepfakes* y la animación digital indistinguible por el ojo humano. Por lo tanto, tal vez en la cultura audiovisual actual, la animación y la acción real pasen a ser, indiscutiblemente, medios igualmente válidos para todos los públicos para representar la realidad, aún sin el “ingrediente fundamental de evidencia que se asocia tradicionalmente con el documental: el material fotográfico crudo”<sup>90</sup> (Rozenkrantz 2011), de modo que la demarcación entre el material de acción en vivo y la animación ya no es estable (Ehrlich 2011).

Así, en tanto enunciación estética, la animación no ficcional constituye un acto de registro social (Wells 2016, 9) y, según Nea Ehrlich, así como la fotografía impulsó el desarrollo de el arte abstracto y expresionista, de forma similar las nuevas posibilidades tecnológicas hiperrealistas de la animación podrían llevar a una exploración de formas no indiciales para referenciar el conocimiento de la realidad (Ehrlich 2011).

La animación pone continuamente en discusión lo que es real y lo que no, cuestionando de forma explícita también su capacidad de representar dicha realidad. En comparación con lo meramente indicial (lo fotográfico), al procesarla y reconstruir la realidad mediante la iconicidad y el simbolismo, la animación muestra una realidad de algún modo aumentada, interpretable, atravesada por subjetividades que, objetivamente, existen en el mundo real. Por otro lado, en comparación con lo meramente simbólico (el texto), la animación ofrece una construcción un paso más cercana a la

---

<sup>89</sup> Texto original en inglés: “In present reality, digital cameras continue being used to record events and we have yet to be fooled by computer generated ‘actors’. For the time being I dare to conclude that the veracity of digital film may be doubted, but in animation there is no doubt that what is seen isn’t a recording of an actual referent, but an iconic representation of a possible one”.

<sup>90</sup> Texto original en inglés: “fundamental evidential ingredient that is traditionally associated with documentary film: the photographic raw material”

sensorialidad con la que percibimos normalmente los hechos reales: con imágenes, movimientos y sonidos. Por lo tanto, en definitiva, lo que ofrece la animación en el tratamiento de la realidad es una experiencia más humana.

## Bibliografía

**Abreu Lima, M. Alexandra (2010).** "Animation Documentaries and Biodiversity Issues. Is 'Plant Blindness' a Concept Worth Keeping? Insights from the Portuguese animation documentary 'Viagem a Cabo-Verde'". *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 62-68. 20 de abril de 2016. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5144](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5144).

**Atencia-Linares, Paloma (2012).** "Fiction, Nonfiction, and Deceptive Photographic Representation". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 70, n.º 1. Pp. 19-30. Disponible en: [academia.edu/9298911/Fiction\\_and\\_Non-fiction\\_in\\_Photography](http://academia.edu/9298911/Fiction_and_Non-fiction_in_Photography).

**Bajtín, Mijaíl (1979).** "El problema de los géneros discursivos". En *Estética de la creación verbal*. Pp. 3-25. 1998. Siglo Veintiuno Editores.

**Barry, Vivienne (2012).** *Animación: La magia en movimiento*. Pehuén.

**Beckman, Karen (2011).** "Animation on Trial". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 259-275. Disponible en: [journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711416568](http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711416568).

**Bendazzi, Giannalberto (2008).** *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación: Dos veces el océano*. Ediciones de la Flor: Buenos Aires.

**Bermúdez, Nicolás Diego (2008).** "Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros". *Estudios Semióticos*, n.º 4. Disponible en: [fflch.usp.br/dl/semiotica/es](http://fflch.usp.br/dl/semiotica/es).

**Blaseotto, Azul Martina (2013).** "Dibujar los juicios por crímenes de lesa humanidad: la testigo que dibuja". VI Seminario Internacional Políticas de la Memoria "30 años de democracia en Argentina. Logros y desafíos". 7, 8 y 9 de noviembre de 2013. Buenos Aires. Disponible en: [academia.edu/37707277/Dibujar\\_los\\_juicios\\_por\\_cr%C3%ADmenes\\_de\\_lesa\\_humanidad\\_la\\_testigo\\_que\\_dibuja](http://academia.edu/37707277/Dibujar_los_juicios_por_cr%C3%ADmenes_de_lesa_humanidad_la_testigo_que_dibuja).

- Blejmar, Jordana (2017).** "Children's Toys, Argentine Nationhood and Blondness in Albertina Carri's *Barbie Gets Sad Roo* and Néstor F. and Martín C.'s *Easy Money*". En Stephanie Hemelryk Donald, Emma Wilson, Sarah Wright (eds.), *Childhood and Nation in Contemporary World Cinema: Borders and Encounters*. Pp. 225-242. Bloomsbury Publishing: USA. Disponible en: [books.google.es/books?id=hG\\_BDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=hG_BDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
- Bordwell, David (2009).** "Showing what can't be filmed". *David Bordwell's on cinema*. Disponible en: [davidbordwell.net/blog/2009/03/04/showing-what-cant-be-filmed/](http://davidbordwell.net/blog/2009/03/04/showing-what-cant-be-filmed/).
- Buchan, Suzanne (2011).** "Editorial". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 203-205. Disponible en: [journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/17468477118763569](http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/17468477118763569).
- Cock, Alejandro (2008).** "Documental y animación: realidad des-dibujada?". *Docus: Pensando en el cine de no ficción* [Blog]. Disponible en: [docuscolombia.blogspot.com/2008/08/documental-y-animacin-realidad-des.html](http://docuscolombia.blogspot.com/2008/08/documental-y-animacin-realidad-des.html).
- Costa Luz, Filipe (2016).** "Animation Documentaries and Reality Cross-Boundaries". *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 42-49. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5084](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5084).
- DelGaudio, Sybil (1997).** "If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation". *Film History*, vol. 9, n.º 2. Pp. 189-199. Disponible en: [jstor.org/stable/3815174?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://jstor.org/stable/3815174?seq=1#page_scan_tab_contents).
- Driessen, Kees (2007).** "Animated documentaries". International Documentary Film Festival Amsterdam website [idfa.nl]. 18 de noviembre de 2007. Disponible en: [idfa.nl/en/article/65671/animatiedocumentaires](http://idfa.nl/en/article/65671/animatiedocumentaires).
- Ehrlich, Nea (2011).** "Animated Documentaries as Masking". *Animation Studies Online Journal*, n.º 6. Disponible en: [journal.animationstudies.org/nea-ehrich-animated-documentaries-as-masking/](http://journal.animationstudies.org/nea-ehrich-animated-documentaries-as-masking/).
- Fenchel, Luke Z. (2009).** "The Futility of Truth or Reconciliation in Waltz with Bashir". *PopMatters*. 25 de junio de 2009. Disponible en: [popmatters.com/107142-the-futility-of-truth-or-reconciliation-in-waltz-with-bashir-2496045478.html?rebelltitem=1#rebelltitem1](http://popmatters.com/107142-the-futility-of-truth-or-reconciliation-in-waltz-with-bashir-2496045478.html?rebelltitem=1#rebelltitem1).
- Fischer, Jack (2010).** "Reality Twice Removed". *Stanford Magazine*, julio/agosto 2010. Stanford University. Disponible en: [stanfordmag.org/contents/reality-twice-removed](http://stanfordmag.org/contents/reality-twice-removed).
- Flahive, Gerry (s/f).** "Neighbours" [artículo web]. Tiff: Canada on Screen. Disponible en: [tiffcanadaonscreen.com/animation/neighbours](http://tiffcanadaonscreen.com/animation/neighbours).
- Fore, Steve (2011).** "Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 277-292. Disponible en: [citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.831.90&rep=rep1&type=pdf](http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.831.90&rep=rep1&type=pdf).

**Ghâem-Maghâmi, Rokhsâreh (2008).** “Le documentaire animé, un nouveau regard sur le monde”. *La Revue de Teheran*, n° 31. Disponible en: [teheran.ir/?article720](http://teheran.ir/?article720).

**Gionco, Pamela (2009).** "Primeras manifestaciones argentinas de sátira política animada. El humor gráfico político en movimiento". En Lusnich, Ana L.; Piedras, Pablo (eds.), *Una historia del cine político y social en la Argentina (1896-1969)*. Pp. 179-194. Nueva Librería: Buenos Aires.

Disponible en:

[academia.edu/37359665/Primeras\\_manifestaciones\\_argentinas\\_de\\_s%C3%A1tira\\_pol%C3%ADtica\\_animada.\\_El\\_humor\\_gr%C3%A1fico\\_pol%C3%ADtico\\_en\\_movimiento](http://academia.edu/37359665/Primeras_manifestaciones_argentinas_de_s%C3%A1tira_pol%C3%ADtica_animada._El_humor_gr%C3%A1fico_pol%C3%ADtico_en_movimiento).

**Gionco, Pamela (2012).** “La animación en el cine documental”. *El Ángel Exterminador: Revista digital de cine*. Disponible en: [elangelexterminador.com.ar/articulosnro.19/animadoc.html](http://elangelexterminador.com.ar/articulosnro.19/animadoc.html).

**González, Alejandro R. (2011).** "La Animación en Argentina". En Rodríguez Jáuregui, Pablo (comp.), *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Pp. 31-47. Escuela para Animadores de Rosario. Disponible en: [issuu.com/flvracar/docs/haciendo\\_dibujitos\\_en\\_el\\_fin\\_del\\_mundo](http://issuu.com/flvracar/docs/haciendo_dibujitos_en_el_fin_del_mundo).

**González, Alejandro R. (2013a).** "La invisible indefinición sobre la animación". En González, Alejandro R. y Siragusa, Cristina (eds.), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010*. Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Pp. 12-22. Editorial La Barbarie. Disponible en: [animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas\\_de\\_la\\_animaci%C3%B3n\\_argentina.pdf](http://animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas_de_la_animaci%C3%B3n_argentina.pdf).

**González, Alejandro R. (2013b).** "Argentina, ¿cuna de animadores?". En González, Alejandro R. y Siragusa, Cristina (eds.), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010*. Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Pp. 30-38. Editorial La Barbarie. Disponible en: [animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas\\_de\\_la\\_animaci%C3%B3n\\_argentina.pdf](http://animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas_de_la_animaci%C3%B3n_argentina.pdf).

**Goss, Jacqueline (2011).** "Drawing Voices". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 247-258. Disponible en: [journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711416563](http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711416563).

**Greenberg, Raz (2011).** "The Animated Text: Definition". *Journal of Film and Video*, vol. 63, n.º 2. Pp. 3-10.

**Hammerton, Jenny (s/f).** "Fight for the Dardanelles (1915)" [sinopsis en línea]. British Film Institute (BFI). Disponible en: [screenonline.org.uk/film/id/594391/index.html](http://screenonline.org.uk/film/id/594391/index.html).

**Hann, Jessica Susan (2012).** “A Case for the Animated Documentary”. Tesis de maestría, Montana State University. Disponible en:

[scholarworks.montana.edu/xmlui/bitstream/handle/1/2874/HannJ0812.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://scholarworks.montana.edu/xmlui/bitstream/handle/1/2874/HannJ0812.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

**Honess Roe, Annabelle (2009).** “Animating documentary”. Tesis, University of Southern California. Disponible en: [digitallibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll127/id/257788](http://digitallibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll127/id/257788).

**Honess Roe, Annabelle (2011a).** "Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary". *Animation: An Interdisciplinary Journal*,

vol. 3, n.º 6. Pp. 25-37. Disponible en:

[academia.edu/5796008/Absence\\_Excess\\_and\\_Epistemological\\_Expansion\\_Towards\\_a\\_Framework\\_for\\_the\\_Study\\_of\\_Animated\\_Documentary](http://academia.edu/5796008/Absence_Excess_and_Epistemological_Expansion_Towards_a_Framework_for_the_Study_of_Animated_Documentary).

**Honess Roe, Annabelle (2011b).** "Uncanny Indexes: Rotoshopped Interviews as Documentary".

*Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 7, n.º 1. Pp. 215-230. Disponible en:

[academia.edu/5796007/Uncanny\\_Indexes\\_Rotoshopped\\_Interviews\\_as\\_Documentary](http://academia.edu/5796007/Uncanny_Indexes_Rotoshopped_Interviews_as_Documentary).

**Honess Roe, Annabelle (2016).** "Against Animated Documentary?". *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 20-27. Disponible en:

[academia.edu/26828990/Against\\_Animated\\_documentary](http://academia.edu/26828990/Against_Animated_documentary).

**Israel, Estrella; Pou, María José (2011).** "Indagaciones interculturales sobre orígenes y religiones en el humor periodístico". *Cuadernos de información*, n.º 29. Pp. 161-172. Disponible en:

[cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/246/239](http://cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/246/239).

**Jacobson, S., Marino, J., Gutsche, R. E. (2015).** "The digital animation of literary journalism".

*Journalism*, vol. 4, n.º 17. Pp. 527-546. Disponible en:

[robertgutschejr.com/wp-content/uploads/2011/01/Gutsche-digital-literary-Journalism.pdf](http://robertgutschejr.com/wp-content/uploads/2011/01/Gutsche-digital-literary-Journalism.pdf).

**Khajavi, Javad (2011).** "Decoding the Real. A Multimodal Social Semiotic Analysis of Reality in Animated Documentary". *Animation Studies*, vol. 6, n.º . Pp. 46-54. Disponible en:

[journal.animationstudies.org/javad-khajavi-decoding-the-real-a-multimodal-social-semiotic-analysis-of-reality-in-animated-documentary/](http://journal.animationstudies.org/javad-khajavi-decoding-the-real-a-multimodal-social-semiotic-analysis-of-reality-in-animated-documentary/).

**Kim, Ji-Hoon (2011).** "Animating the Photographic Trace, Intersecting Phantoms with Phantasms: Contemporary Media Arts, Digital Moving Pictures, and the Documentary's 'Expanded Field'".

*Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol.3, n.º 6. Pp. 371-386. Disponible en:

[academia.edu/2366257/Animating\\_the\\_Photographic\\_Trace\\_Intersecting\\_Phantoms\\_with\\_Phantasms\\_Contemporary\\_Media\\_Arts\\_Digital\\_Moving\\_Pictures\\_and\\_the\\_Documentary\\_s\\_Expanded\\_Field](http://academia.edu/2366257/Animating_the_Photographic_Trace_Intersecting_Phantoms_with_Phantasms_Contemporary_Media_Arts_Digital_Moving_Pictures_and_the_Documentary_s_Expanded_Field).

**Kroustallis, Vassilis (2014).** "Failure to Think, Failure to Move: Handicapped Reasoning in Waltz with Bashir". *Jewish Film & New Media*, vol. 2, n.º 2. Pp. 132-152. Wayne State University Press.

Disponible en:

[academia.edu/8885504/Failure\\_to\\_Think\\_Failure\\_to\\_Move\\_Handicapped\\_Reasoning\\_in\\_Waltz\\_with\\_Bashir](http://academia.edu/8885504/Failure_to_Think_Failure_to_Move_Handicapped_Reasoning_in_Waltz_with_Bashir).

**Landesman, O.; Bendor, R. (2011).** "Animated Recollection and Spectatorial Experience in Waltz with Bashir". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 353-370. Disponible en:

[academia.edu/943919/Animated\\_Recollection\\_and\\_Spectatorial\\_Experience\\_in\\_Waltz\\_with\\_Bashir](http://academia.edu/943919/Animated_Recollection_and_Spectatorial_Experience_in_Waltz_with_Bashir).



- Lawandos, Rima (2002).** “Dibujos animados e impresión de realidad”. *Comunicación y Medios*, n° 13. Pp. 151-167. Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen. Disponible en: [dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242749](http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242749).
- León, Bienvenido (2010).** “La ciencia en imágenes. Construcción visual y documental científico”. *ArtefaCToS*, vol. 3, n.º 1. Pp. 131-149. Disponible en: [revistas.usal.es/index.php/artefactos/article/view/8432](http://revistas.usal.es/index.php/artefactos/article/view/8432).
- Manrupe, Raúl (2004).** *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Siruela: Buenos Aires.
- Marcotte, Paul (1989).** "Animated Evidence". *ABA Journal*, vol. 75, n.º 12. Pp. 52-56. Disponible en: [heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/abaj75&div=261&id=&page=](http://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/abaj75&div=261&id=&page=).
- Marks, Laura U. (2011).** "Calligraphic Animation: Documenting the Invisible". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 307-323. Disponible en: [sfu.ca/~lmarks/writings/files/Calligraphic%20Animation.pdf](http://sfu.ca/~lmarks/writings/files/Calligraphic%20Animation.pdf).
- Mitchell, Ben (2016).** "Animated Minds: Stories of Postnatal Depression". *Skwigly: Online Animation Magazine*. 27 de enero de 2016. Disponible en: [skwigly.co.uk/animated-minds-pnd/](http://skwigly.co.uk/animated-minds-pnd/).
- Moore, Samantha (2011).** "Animating Unique Brain States". *Animation Studies*. Vol. 6. 22 de diciembre de 2011. Disponible en: [journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/](http://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/).
- Moore, S. (2015).** “Out of sight. Using animation to document perceptual brain states”. Tesis doctoral, Loughborough University. Disponible en: [repository.lboro.ac.uk/articles/Out\\_of\\_sight\\_using\\_animation\\_to\\_document\\_perceptual\\_brain\\_states/9332882](http://repository.lboro.ac.uk/articles/Out_of_sight_using_animation_to_document_perceptual_brain_states/9332882).
- Murphy, M. (2014).** “Coloring Real Life With Animation: Documentaries Tap an Unlikely Storytelling Tool”. *New York Times*, 12 November 2014. Disponible en: [nytimes.com/2014/11/16/movies/documentaries-tap-an-unlikely-storytelling-tool.html?\\_r=0](http://nytimes.com/2014/11/16/movies/documentaries-tap-an-unlikely-storytelling-tool.html?_r=0).
- Nals, Jan (2016).** “Drawing the Unspeakable. Understanding ‘The Other’ Through Narrative Empathy In Animated Documentary”. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 28-41. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/issue/view/662](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/issue/view/662).
- Naremore, James (2015).** *The Magic World of Orson Welles*. University of Illinois Press.
- Nichols, Bill (2001).** *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Nichols, Bill (1991).** *Representing Reality*. Bloomington: Indiana University.
- Peña, Fernando Martín (2012).** *Cien años de cine argentino*. Biblos: Buenos Aires.
- Peribáñez Faguas, Santiago (2019).** "La subjetividad hecha norma: relatos y sistemas en los newsgames o videojuegos informativos". *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura*

*Comparada*, n° 31. Pp. 174-182. Disponible en:  
[155.210.11.17/ojs/index.php/tropelias/article/view/3323](http://155.210.11.17/ojs/index.php/tropelias/article/view/3323).

**Pinotti, Luciana (2015).** “La animación no ficcional: Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado *Vals con Bashir*”. *Cine Documental*, n° 12. Disponible en:  
[revista.cinedocumental.com.ar/la-animacion-no-ficcional-un-analisis-sobre-la-construccion-del-sentido-en-el-documental-animado-vals-con-bashir/](http://revista.cinedocumental.com.ar/la-animacion-no-ficcional-un-analisis-sobre-la-construccion-del-sentido-en-el-documental-animado-vals-con-bashir/).

**Piotrowska, Agnieszka (2011).** "Animating the Real: A Case Study". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, n.º 6. Pp. 335-351. Disponible en:  
[journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711418566](http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711418566).

**Plantinga, Carl (1997).** *Rhetoric and Representation in NonFiction Film*. Cambridge University Press.

**Platón (381 a. C.).** "Libro VII". En *República*. Pp. 338-377. 1992. Gredos: Madrid.

**Platón (c. 370 a. C.).** "Libro X". En *República*. Pp. 457-497. 1988. Gredos: Madrid.

**Poggi, Sofía (2014).** “Tecnología stop motion”. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de La Plata. Disponible en: [sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/78966](http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/78966).

**Poggi, Sofía (2019).** “Sound as an Indexical Element in Nonfiction Animation”. *Animated Studies 2.0*, 7 de octubre de 2019. Disponible en: [blog.animationstudies.org/?p=3250](http://blog.animationstudies.org/?p=3250).

**Poggi, Sofía (2020).** “Dante Quintero en apuros: Un paralelismo entre Patoruzú y Popeye en su salto del cómic a la pantalla”, en *Con A de Animación* n° 11, Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en: [conadeanimacion.upv.es](http://conadeanimacion.upv.es).

**Rodríguez Betancourt, Miriam (2004).** "Géneros periodísticos: para arropar su hibridez". *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, n° 10. Pp. 319-328. Disponible en:  
[revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0404110319A](http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0404110319A).

**Rozenkrantz, Jonathan (2011).** “Colourful claims: towards a theory of animated documentary”. *Film International*. Disponible en: [filmint.nu/?p=1809](http://filmint.nu/?p=1809).

**Sel, Susana (2016).** "Modernización, información e ideología en el cine científico argentino (1898-1957)". En Alicia Alted Vigil y Sel, Susana (coord.), *Cine educativo y científico en España, Argentina y Uruguay*. Editorial Centro de Estudios Ramón Areces SA. Disponible en:  
[books.google.es/books?id=IKgRDQAAQBAJ&source=gbs\\_navlinks\\_s](http://books.google.es/books?id=IKgRDQAAQBAJ&source=gbs_navlinks_s).

**Serra, Jennifer Jane (2017).** “A vida animada: (Re)construções do mundo histórico através do documentário animado”. Tesis doctoral, Universidade Estadual de Campinas. Disponible en:  
[doc.ubi.pt/21/teses\\_1.pdf](http://doc.ubi.pt/21/teses_1.pdf).

**Serrazina, Pedro (2016).** “Notes Towards the Use of a Documentary Approach in the Teaching of Animation”. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 50-60. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5437](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5437).

**Siragusa, Cristina y Asís Ferri, Paula (2013).** "Dibujando a García Ferré: animaciones desde Rosario". En González, Alejandro R. y Siragusa, Cristina (eds.), *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Pp. 129-134. Editorial La Barbarie. Disponible en: [animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas\\_de\\_la\\_animaci%C3%B3n\\_argentina.pdf](http://animargentina.com.ar/downloads/Po%C3%A9ticas_de_la_animaci%C3%B3n_argentina.pdf).

**SODRE (1958).** III Festival Internacional de Cine Documental y Experimental [catálogo]. SODRE: Montevideo. Disponible en: [books.google.es/books/about/Festival\\_Internacional\\_de\\_Cine\\_Documenta.html?id=d5UHAQAAIAAJ&](http://books.google.es/books/about/Festival_Internacional_de_Cine_Documenta.html?id=d5UHAQAAIAAJ&).

**Skoller, Jeffrey (2011).** “Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation”. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n.º 3. Pp. 207-214. Disponible en: [journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847711422496](http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847711422496).

**The Charles Urban Trading Co., Ltd. (1907).** Urban Bioscopes and Animated Picture Accessories [catálogo]. Disponible en: [cineressources.net/consultationPdf/web/o000/285.pdf](http://cineressources.net/consultationPdf/web/o000/285.pdf).

**Traversa, Oscar (2014).** "¿Que nos enseña seguirle los pasos a Popeye?". En Traversa, Oscar (ed.), *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Pp. 321-340. Santiago Arcos Editor: Buenos Aires.

**Trombetta, Jimena (2017).** “El lenguaje de animación como herramienta poética para mitificar la historia de Eva Perón”. *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, n.º 14. Disponible en: [revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=413&path%5B%5D=419](http://revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=413&path%5B%5D=419).

**Vallejo Vallejo, Aida (2007).** “La estética (ir)realista. Paradojas de la representación documental”, en *Doc on-line* n.º 2. Disponible en: [doc.ubi.pt/02/aida\\_vallejo.pdf](http://doc.ubi.pt/02/aida_vallejo.pdf).

**van Dijck, José (2006).** "Picturizing science: The science documentary as multimedia spectacle". *International Journal of Cultural Studies*, vol. 9, n.º 1. Pp. 5-24. Disponible en: [researchgate.net/publication/249744232\\_Picturizing\\_scienceThe\\_science\\_documentary\\_as\\_multimedia\\_spectacle](http://researchgate.net/publication/249744232_Picturizing_scienceThe_science_documentary_as_multimedia_spectacle).

**Viveiros, Paulo y Damásio, Manuel José (2016).** “Editorial”. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 4-5. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/issue/view/662](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/issue/view/662).

**Ward, Paul (2011).** “Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark (2010)”. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, n.º 13. Pp. 293-305. Disponible en:

academia.edu/1062348/Animating\_with\_Facts\_The\_Performative\_Process\_of\_Documentary\_Animation\_in\_the\_ten\_mark\_2010\_.

**Ward, Paul (2013).** "To document differently: Random thoughts on a taxonomy of animated documentary". *AnimationStudies 2.0*. Disponible en: [blog.animationstudies.org/?p=199](http://blog.animationstudies.org/?p=199).

**Webwire (2005).** "'Oscar's Docs' Resumes with Nature Documentaries" [artículo web]. 31 de octubre de 2005. Disponible en: [webwire.com/ViewPressRel.asp?aId=5158](http://webwire.com/ViewPressRel.asp?aId=5158).

**Wells, Paul (2008).** *Re-Imagining Animation The Changing Face of the Moving Image*. AVA Publishing: Lausanne.

**Wells, Paul (2016).** "Writing Animated Documentary: A Theory of Practice". *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 1, n.º 1. Pp. 6-18. Disponible en: [revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5432](http://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5432).

## Corpus

**1873**, *El caballo en movimiento*, Eadweard Muybridge (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=zIQBfQuLXDY](https://youtube.com/watch?v=zIQBfQuLXDY).

**1898**, *Guerre de Cuba et l'explosion du Maine à La Havane*, Georges Méliès (Francia).

**1907**, *Lightning sketches*, James Stuart Blackton (Estados Unidos). Disponible en: [vimeo.com/247577212](https://vimeo.com/247577212).

**1908**, *Les allumettes animées*, Émile Cohl (Francia).

**1914**, *Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU](https://youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU).

**1915**, *Fight for the Dardanelles*, Percy Smith (Reino Unido). Disponible en: [youtube.com/watch?v=d7uuO5OxkC8](https://youtube.com/watch?v=d7uuO5OxkC8).

**1916**, *La intervención en la provincia de Buenos Aires*, Quirino Cristiani (Argentina).

**1917**, *El apóstol*, Quirino Cristiani (Argentina).

**1918**, *Sin dejar rastros*, Quirino Cristiani (Argentina).

**1918**, *The sinking of Lusitania*, Winsor McCay (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=wq7hMuiz1mI](https://youtube.com/watch?v=wq7hMuiz1mI).

**1923**, *Fir-pobre-nan*, Quirino Cristiani (Argentina).

**1923**, *Firpo-Dempsey*, Quirino Cristiani (Argentina).

**1924**, *Uruguayos for ever*, Quirino Cristiani (Argentina).

- 1924**, *Humbertito de garufa*, Quirino Cristiani (Argentina).
- 1925**, *Gastrotomía*, Quirino Cristiani (Argentina).
- 1925**, *Rinoplastia*, Quirino Cristiani (Argentina).
- 192?**, *El maravilloso mundo de los insectos*, Quirino Cristiani (Argentina).
- 192?**, corto institucional sobre los trabajos de ampliación de Puerto Madero, Quirino Cristiani (Argentina).
- 1931**, *Peludópolis*, Quirino Cristiani (Argentina).
- 1938**, *El mono relojero*, Quirino Cristiani (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=QgJF7\\_0Q0ss&](https://youtube.com/watch?v=QgJF7_0Q0ss&).
- 1942**, *Upa en apuros*, Dante Quintero (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=ADjEPWZScfw](https://youtube.com/watch?v=ADjEPWZScfw).
- 1949**, *Begone Dull Care (Fantasía en colores)*, Norman McLaren (Canadá). Disponible en: [youtube.com/watch?v=svD0CWVjYRY](https://youtube.com/watch?v=svD0CWVjYRY).
- 1952**, *Neighbours*, Norman McLaren (Canadá). Disponible en: [vimeo.com/39056719](https://vimeo.com/39056719).
- 1957**, *Petrolita*, Víctor Iturralde Rúa (Argentina). Disponible en: [vimeo.com/332853089](https://vimeo.com/332853089).
- 1958**, *Mambrú*, Héctor Franzi (Argentina).
- 1959**, *La primera fundación de Buenos Aires*, Fernando Birri (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=-LbkCpwB4c4](https://youtube.com/watch?v=-LbkCpwB4c4).
- 1961**, *Sucesos Argentinos #1194 - Diarrea de verano*, Burone Bruché (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=G7msiExsJP0](https://youtube.com/watch?v=G7msiExsJP0).
- 1962**, *Collage*, Héctor Franzi (Argentina).
- 1964**, *Kechuografías*, Héctor Franzi (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=dcojNwUyNYI](https://youtube.com/watch?v=dcojNwUyNYI).

- 1964**, *Of stars and men*, Faith and John Hubley (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=gD7bGeH\\_keg](https://youtube.com/watch?v=gD7bGeH_keg).
- 1970**, *Las invasiones inglesas*, Carlos Loiseau (Argentina).
- 1973**, *F de falso*, Orson Welles (Francia). Disponible en: [youtube.com/watch?v=cH9qWeRP1jE](https://youtube.com/watch?v=cH9qWeRP1jE).
- 1974**, *Me matan si no trabajo y si trabajo me matan: La huelga obrera en la fábrica INSUD*, Raymundo Gleyzer (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=a7RnfTmzBpI](https://youtube.com/watch?v=a7RnfTmzBpI).
- 1984**, *This is Spinal Tap*, Rob Reiner (Estados Unidos). Fragmento disponible en: [youtube.com/watch?v=TmgqQRaH5aU](https://youtube.com/watch?v=TmgqQRaH5aU).
- 1988**, *La tumba de las luciérnagas*, Isao Takahata (Japón). Disponible en: [youtube.com/watch?v=zkdDfluNc5Y](https://youtube.com/watch?v=zkdDfluNc5Y).
- 1989**, *Creature Comforts*, Nick Park (Reino Unido). Disponible en: [youtube.com/watch?v=OmNymPocKro](https://youtube.com/watch?v=OmNymPocKro).
- 1992**, *A is for Autism*, Tim Webb (Reino Unido). Disponible en: [youtube.com/watch?v=zxt3FBVq8Jg](https://youtube.com/watch?v=zxt3FBVq8Jg).
- 1994**, *Break The Silence: Kids Against Child Abuse*, Melissa Jo Peltier (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=x-FdfCH4VYs](https://youtube.com/watch?v=x-FdfCH4VYs).
- 1994**, *L'alphabet rouge*, Mounir Fatmi (Marruecos).
- 1997**, *Survivors*, Sheila Sofian (Estados Unidos). Fragmento disponible en: [imdb.com/videoplayer/vi703372825](https://imdb.com/videoplayer/vi703372825).
- 1997**, *His Mother's Voice*, Dennis Tupicoff (Australia). Fragmentos disponibles en: [dennistupicoff.com/mother.html](https://dennistupicoff.com/mother.html).
- 1997**, *La caída del halcón negro*, Mark Bowden (Estados Unidos). Disponible en: [inquirer.philly.com/packages/somalia/sitemap.asp](https://inquirer.philly.com/packages/somalia/sitemap.asp).
- 1997**, *Arabesque: hommage à Jackson Pollock*, Mounir Fatmi (Marruecos).

**1998**, *Silence*, Orly Yadin and Sylvie Bringas (Reino Unido). Disponible en: [youtube.com/watch?v=fQcfJUyo1R4](https://youtube.com/watch?v=fQcfJUyo1R4).

**1999**, *El proyecto de la bruja de Blair*, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick (Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=0x9iMtfPZA8](https://youtube.com/watch?v=0x9iMtfPZA8).

**1999**, *Walking with Dinosaurs*, Andrew Wilks, Tim Haines (Reino Unido). Fragmentos disponibles en: [youtube.com/watch?v=tg6THSTbG78](https://youtube.com/watch?v=tg6THSTbG78).

**1999**, *His Face, the 99 Names of God*, Mounir Fatmi (Francia, Marruecos).

**2000**, *Snack and Drink*, Bob Sabiston (Estados Unidos). Disponible en: [vimeo.com/38360045](https://vimeo.com/38360045).

**2002**, *Hidden*, David Aronowitsch, Hanna Heilborn y Mats Johansson (Suecia, Finlandia). Disponible en: [vimeo.com/73122152](https://vimeo.com/73122152).

**2002**, *The Simpson Verdict*, Kota Ezawa (Estados Unidos). Disponible en: [youtube.com/watch?v=VS96qtp7\\_hI](https://youtube.com/watch?v=VS96qtp7_hI).

**2003**, *Backseat Bingo*, Liz Blazer (Estados Unidos). Disponible en: [vimeo.com/83358828](https://vimeo.com/83358828).

**2003**, *L'Odyssée de l'espèce*, Jacques Malaterre (Francia). Disponible en: [youtube.com/watch?v=SL2sP8tHgKU](https://youtube.com/watch?v=SL2sP8tHgKU).

**2003**, *The Elegant Universe*, PBS (Estados Unidos, Reino Unido). Disponible en: [youtube.com/watch?list=PLVkpEHIRhYIG7UPxoUQoojDbDZUgIQ7R&time\\_continue=16&v=q5s3XkoOPEw](https://youtube.com/watch?list=PLVkpEHIRhYIG7UPxoUQoojDbDZUgIQ7R&time_continue=16&v=q5s3XkoOPEw).

**2003**, *Los rubios*, Albertina Carri (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=AtQnnnuzo5I](https://youtube.com/watch?v=AtQnnnuzo5I).

**2003**, *Animated Minds*, Andy Glynne (Reino Unido). Fragmentos disponibles en: [vimeo.com/131516885](https://vimeo.com/131516885).

**2003**, *World (no. 1)*, Kutlug Ataman (Estados Unidos).

**2003-2004**, *Running for Freedom*, Agnieszka Piotrowska (Reino Unido). Disponible en: [player.vimeo.com/video/39702749](https://player.vimeo.com/video/39702749).

**2004**, *Ryan*, Chris Landreth (Canadá). Disponible en: [youtube.com/watch?v=nkBjZKBLHQ](https://youtube.com/watch?v=nkBjZKBLHQ).



**2004**, *Dragon's World: A Fantasy Made Real*, Animal Planet (Reino Unido, Estados Unidos).

Disponible en: [youtube.com/watch?v=gVhT8alJ0I8](https://youtube.com/watch?v=gVhT8alJ0I8).

**2005**, *Alien Planet*, Discovery (Estados Unidos). Disponible en:

[youtube.com/watch?v=mS3mbKvSVDI](https://youtube.com/watch?v=mS3mbKvSVDI).

**2005**, *Europe: A Natural History*, BBC-ORF-ZDF (Reino Unido, Australia, Alemania). Disponible en: [dailymotion.com/video/x5x62pb](https://dailymotion.com/video/x5x62pb).

**2006**, *McLaren's Negatives*, Marie-Josée de Saint Pierre (Canadá). Disponible en:

[youtube.com/watch?v=R5ZW9kef884](https://youtube.com/watch?v=R5ZW9kef884).

**2006**, *Never Like the First Time*, Jonas Odell (Suecia). Disponible en: [vimeo.com/70122505](https://vimeo.com/70122505).

**2007**, *Chicago 10*, Brett Morgen (Estados Unidos). Trailer disponible en:

[youtube.com/watch?v=DLvQJsbdVeU](https://youtube.com/watch?v=DLvQJsbdVeU).

**2007**, *I Met the Walrus*, Josh Larkin (Canadá). Disponible en:

[youtube.com/watch?v=jmR0V6s3NKk](https://youtube.com/watch?v=jmR0V6s3NKk).

**2007**, *Persépolis*, Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi (Francia, Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=guA0GPbnryc](https://youtube.com/watch?v=guA0GPbnryc).

**2007**, *REC*, Jaume Balagueró, Paco Plaza (España). Trailer disponible en:

[youtube.com/watch?v=4vOO6FnND9w](https://youtube.com/watch?v=4vOO6FnND9w).

**2007**, *The Beloved Ones*, Samantha Moore (Reino Unido). Disponible en: [vimeo.com/24029766](https://vimeo.com/24029766).

**2007**, *The Story of Stuff*, Louis Fox (Estados Unidos). Disponible en:

[youtube.com/watch?v=9GorqroigqM](https://youtube.com/watch?v=9GorqroigqM).

**2007**, *Stranger Comes to Town*, Jacqueline Goss (Estados Unidos). Fragmento disponible en:

[vimeo.com/32929858](https://vimeo.com/32929858).

**2007**, *Running in Darkness*, Alan Jennings (Estados Unidos). Disponible en:

[alanjennings.net/film/running-in-darkness/](http://alanjennings.net/film/running-in-darkness/).

**2008**, *Gonzo: The Life and Work of Dr. Hunter S. Thompson*, Alex Gibney (Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=rLP8SH-Y7uA](https://www.youtube.com/watch?v=rLP8SH-Y7uA).

**2008**, *Orgesticulanismus*, Mathieu Labaye (Francia). Disponible en: [vimeo.com/76129556](https://www.vimeo.com/76129556).

**2008**, *Z32*, Avi Mograbi (Francia, Israel). Disponible en: [youtube.com/watch?v=9ysWxMs5xIc](https://www.youtube.com/watch?v=9ysWxMs5xIc).

**2008**, *Vals con Bashir*, Ari Folman (Israel). Disponible en: [vimeo.com/39988729](https://www.vimeo.com/39988729).

**2009**, *An Eyeful of Sound*, Samantha Moore (Reino Unido). Disponible en: [vimeo.com/11649675](https://www.vimeo.com/11649675).

**2009**, *A Kosovo Fairytale*, Mark Middlewick, Samantha Nell, Anna-Sofia Nylund (Finlandia). Disponible en: [vimeo.com/23573971](https://www.vimeo.com/23573971).

**2010**, *Viagem a Cabo Verde*, José Miguel Ribeiro (Portugal). Trailer disponible en: [vimeo.com/111220159](https://www.vimeo.com/111220159).

**2010**, *Conoce ud el mundo animado de Luis Bras?*, Pablo Rodríguez Jáuregui (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=wk3Hmr8jg1k](https://www.youtube.com/watch?v=wk3Hmr8jg1k).

**2010-**, *Zamba*, El Perro en la Luna (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=HTZ1rMZpRtw&list=PLeb5KurR3ZBBxIcjapR7HV8mL4UhhdWme](https://www.youtube.com/watch?v=HTZ1rMZpRtw&list=PLeb5KurR3ZBBxIcjapR7HV8mL4UhhdWme).

**2010-**, *Animations*, StoryCorps (Estados Unidos). Disponible en: [storycorps.org/animation/](https://www.storycorps.org/animation/).

**201?**, *Miedo*, Mercedes Moreira (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=Xb0cSeE-2rc](https://www.youtube.com/watch?v=Xb0cSeE-2rc).

**2011**, *Abuelas*, Afarin Eghbal (Argentina).

**2011**, *Crulic, the Path to Beyond*, Anca Damian (Rumania, Polonia). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=rKR0tAC9EHY](https://www.youtube.com/watch?v=rKR0tAC9EHY).

**2011**, *Deudocracia*, Aris Chatzistefanou y Katerina Kitidi (Grecia). Disponible en: [youtube.com/watch?v=4tbkGu8boyo](https://www.youtube.com/watch?v=4tbkGu8boyo).

**2011**, *Españistán, de la burbuja inmobiliaria a la crisis*, Aleix Saló (España). Disponible en: [youtube.com/watch?v=N7P2ExRF3GQ](https://www.youtube.com/watch?v=N7P2ExRF3GQ).

- 2011**, *Eva de la Argentina*, María Seoane (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=DOv\\_wSIVREE](https://youtube.com/watch?v=DOv_wSIVREE).
- 2012**, *Fantasia: el arte del número diez*, Richard Swarbrick (Inglaterra). Disponible en: [youtube.com/watch?v=CSHVZmvJjtM](https://youtube.com/watch?v=CSHVZmvJjtM).
- 2012**, *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*, John Branch (Estados Unidos). Disponible en: [nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek](https://nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek).
- 2012**, *Los misterios de Trulalá*, Centro Audiovisual Rosario y Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=yT-OFSmbvQg](https://youtube.com/watch?v=yT-OFSmbvQg).
- 2013**, *Is the Man Who is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*, Michel Gondry (Francia). Disponible en: [youtube.com/watch?v=cv66xFD7s7g](https://youtube.com/watch?v=cv66xFD7s7g).
- 2013**, *The Blackout*, Sharron Mirsky (Canadá). Disponible en: [vimeo.com/54821094](https://vimeo.com/54821094).
- 2013**, *Padre*, Santiago Bou Grasso (Argentina). Disponible en: [vimeo.com/162326419](https://vimeo.com/162326419).
- 2014**, *Cosmos: A Spacetime Odyssey*, Brannon Braga, Bill Pope y Ann Druyan (Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=XFF2ECZ8m1A](https://youtube.com/watch?v=XFF2ECZ8m1A).
- 2014**, *Point and Shoot*, Marshall Curry (Estados Unidos). Trailer disponible en: [marshallcurry.com/pas.html](https://marshallcurry.com/pas.html).
- 2014**, *Montelab*, Lab RTVE (España). Disponible en: [lab.rtve.es/montelab/](https://lab.rtve.es/montelab/).
- 2014**, *El camino hacia los derechos de la mujer*, Mercedes Moreira (Argentina). Disponible en: [youtube.com/watch?v=AuGFb1kTNp8&t=](https://youtube.com/watch?v=AuGFb1kTNp8&t=).
- 2014**, *Rocks in my pockets*, Signe Baumann (Estados Unidos, Latvia). Disponible en: [vimeo.com/ondemand/rocksinmypockets](https://vimeo.com/ondemand/rocksinmypockets).
- 2014**, *Creep*, Patrick Brice (Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=a1FmJHhWm8A](https://youtube.com/watch?v=a1FmJHhWm8A).
- 2015**, *La parte por el todo*, Roberto Persano, Andrés Martínez Cantó, Santiago Nacif Cabrera (Argentina). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=cWHSCne8Ufl](https://youtube.com/watch?v=cWHSCne8Ufl).

**2016**, *Historias olvidadas de la ciencia*, TECTV (Argentina). Disponible en: [youtube.com/channel/UC6yPLxBTg8TodC2KPrGDTjA](https://youtube.com/channel/UC6yPLxBTg8TodC2KPrGDTjA).

**2016**, *Tower*, Keith Maitland (Estados Unidos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=k963PfUVeLQ](https://youtube.com/watch?v=k963PfUVeLQ).

**2017**, *Loving Vincent*, Dorota Kobiela, Hugh Welchman (Polonia, Reino Unido, Estados Unidos, Suiza, Países Bajos). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=CGzKnyhYDQI](https://youtube.com/watch?v=CGzKnyhYDQI).

**2017**, *Una carta de Leticia*, Irene Blei (Argentina). Disponible en: [vimeo.com/222757224](https://vimeo.com/222757224).

**2017**, *Loop*, Samantha Moore (Reino Unido). Disponible en: [vimeo.com/146245929](https://vimeo.com/146245929).

**2017**, *A Fearsome Fleet*, National Geographic (Estados Unidos). Disponible en: [video.nationalgeographic.com/video/magazine/00000159-f5a7-da7a-a7db-ffb7c5350000](https://video.nationalgeographic.com/video/magazine/00000159-f5a7-da7a-a7db-ffb7c5350000).

**2017-**, *Gente Rota*, Gabriel Lucero (Argentina). Disponible en: [youtube.com/channel/UCqzSuSBqST6kuWqYhorZ1tw](https://youtube.com/channel/UCqzSuSBqST6kuWqYhorZ1tw).

**2018**, *Al otro lado del viento*, Orson Welles (Francia, Irán, Estados Unidos). Disponible en: [netflix.com/title/80085566](https://netflix.com/title/80085566).

**2018**, *Me amarán cuando esté muerto*, Morgan Neville (Estados Unidos). Disponible en: [netflix.com/title/80124722](https://netflix.com/title/80124722).

**2018**, *El señor de los dinosaurios*, Luciano Zito (Argentina). Trailer disponible en: [youtube.com/watch?v=tl0fH24TdSU](https://youtube.com/watch?v=tl0fH24TdSU).

**2019**, *Fight the Ship: Death and valor on a warship doomed by its own Navy*, T. Christian Miller, Megan Rose y Robert Faturechi (Estados Unidos). Disponible en: [features.propublica.org/navy-accidents/uss-fitzgerald-destroyer-crash-crystal/](https://features.propublica.org/navy-accidents/uss-fitzgerald-destroyer-crash-crystal/).

**2019**, *La mente, en pocas palabras*, Netflix (Estados Unidos). Disponible en: [netflix.com/title/81098586](https://netflix.com/title/81098586).

**2019**, *La batalla de Mosul*, Ángel Sastre y Jon Sedano (España). Disponible en: [elpais.com/elpais/2019/08/29/eps/1567094903\\_071360.html](https://elpais.com/elpais/2019/08/29/eps/1567094903_071360.html).

## Glosario

### **Animación**

Dispositivo audiovisual que construye imágenes en movimiento, miméticas o abstractas, a partir de su manipulación cuadro a cuadro. Comprende un conjunto de técnicas físicas y digitales, tridimensionales y bidimensionales.

### **Animación digital**

Técnica de animación por computadora bidimensional o tridimensional. Puede comprender elementos no digitales, como fondos o diseños de personajes. Puede estar animada cuadro a cuadro o con diseño de trayectorias.

### **Animación *stop motion***

Es un conjunto de técnicas de animación física cuadro a cuadro, ya sea con objetos tridimensionales o bidimensionales. Comprende las técnicas de *puppet animation* (muñecos articulados tridimensionales), *cutout* (muñecos articulados bidimensionales), claymation (animación con figuras de plastilina), pixilation (animación cuadro a cuadro de personas), object motion (animación cuadro a cuadro de objetos), animación de partículas (animación cuadro a cuadro de imágenes hechas con un conjunto de partículas, como arena o tierra).

### **Animación directa / animación dibujada sobre película / animación sin cámara**

Técnica de animación sin cámara en la que se raspa, dibuja o pinta directamente el celuloide, cuadro a cuadro. El máximo referente internacional de esta técnica es el canadiense Norman McLaren, mientras que en Argentina pueden destacarse las animaciones de Víctor Iturralde Rúa y las de Luis Bras.

### **Animación tradicional**

Técnica de animación física y bidimensional, dibujada cuadro a cuadro, normalmente en tinta sobre acetato.

### ***Animatronics***

Técnica de animación en muñecos mecánicos tridimensionales mediante el uso de mecanismos electrónicos o robóticos.

**Cine de acción real / cine live-action / cine fotográfico**

Dispositivo audiovisual, ya sea en soporte filmico, en video o digital, que captura las imágenes frente a la cámara de forma indicial, a partir de un registro lumínico.

**Manipulación directa**

Alteración (adición o borrado) cuadro a cuadro de una pintura (generalmente sobre vidrio) o una pizarra, como en *Loving Vincent* (2017), de Dorota Kobiela y Hugh Welchman, o en *The Old Man and the Sea*, de Aleksandr Petrov.

***Motion capture***

Similar al rotoscopio, es la captura del movimiento real de seres humanos, animales u objetos, para animar muñecos articulados digitales tridimensionales.

**Rotoscopio**

Técnica de animación tradicional o digital bidimensional en la que se calcan los movimientos de capturas de acción real (o de otras animaciones).

## Currículums

### **Sofia Poggi** - aspirante a magíster

Es profesora y licenciada en Historia del Arte (UNLP). Realizó su tesis de licenciatura, “Tecnología stop motion”, sobre la historia y evolución tecnológica de la producción de animación *stop motion* en la Argentina. Trabajó durante tres años para la revista de animación argentina y americana *Moushon!* y realizó artículos sobre animación para otras publicaciones, como “La danza de los átomos de Maxim Zhestkov”, para el blog de arte Hijas del Arte, en 2018; y “Onión”, una entrevista a Juan Pablo Zaramella, para la revista española *Puppets and Clay* N° 5, en 2015. Durante 2017 cursó la Maestría en Periodismo de la Universidad de San Andrés (Argentina), donde obtuvo el mejor promedio de su año y fue becada para asistir a la Journalism School de la Universidad de Columbia durante agosto de 2018. Trabaja como escritora creativa, redactora y editora de textos *freelance*.

### **María Lía Munilla Lacasa** - directora de tesis

Es Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Buenos Aires y Doctora en Historia por la Universidad Torcuato Di Tella. Realizó estudios doctorales en la Universidad de California, Berkeley, U.S.A. Entre el 2001 y 2005 fue Directora del Área de Educación y Acción Cultural de Malba (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires), estando a su cargo la coordinación de todos los programas educativos para la comunidad y la apoyatura pedagógica y cultural de las exhibiciones. Entre 2005 y 2007 fue Directora del Espacio de Arte de la Fundación OSDE. Es miembro del CAIA (Centro Argentino de Investigadores de Arte). Actualmente se desempeña como profesora titular de la Universidad de San Andrés e investigadora en el área del arte y la cultura argentina del siglo XIX.

## Contacto

[sofiapoggi@gmail.com](mailto:sofiapoggi@gmail.com)