

● cuadernos de
cine colombiano

► ANIMACIÓN EN COLOMBIA: UNA HISTORIA EN MOVIMIENTO





cuadernos de
cine colombiano

► ANIMACIÓN EN COLOMBIA: UNA HISTORIA EN MOVIMIENTO

● cuadernos de
cine colic

MINISTERIO DE CULTURA

Mariana Garcés Córdoba
MINISTRA DE CULTURA

Adelfa Martínez Bonilla
DIRECTORA DE CINEMATOGRAFÍA

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
Gustavo Petro Urrego
ALCALDE MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

Clarisa Ruiz Correal
**SECRETARÍA DE CULTURA,
RECREACIÓN Y DEPORTE**

**CUADERNOS DE
CINE COLOMBIANO NO. 20.
ANIMACIÓN EN COLOMBIA:
UNA HISTORIA EN MOVIMIENTO ▶▶**

Carlos Santa
Diego Ríos
Jacqueline Colmenares
EDITORES INVITADOS

Marina Arango
Henry Calcedo
MINISTERIO DE CULTURA

Cira Inés Mora Forero
Jenny Alexandra Rodríguez Peña
Julián David Correa Restrepo
COORDINACIÓN EDITORIAL

María Paula Lorgia Garnica
ASISTENTE EDITORIAL

Neftalí Vanegas
DISEÑO DE LOS CUADERNOS Y DIAGRAMACIÓN

Francisco Díaz-Granados
CORRECCIÓN DE ESTILO

Miguel Otálora
Mauricio Vargas
FLIPBOOK

QuadGraphics col.
IMPRESIÓN

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES (IDARTES)

Santiago Trujillo Escobar
DIRECTOR GENERAL

Bertha Quintero Medina
SUBDIRECTORA DE LAS ARTES

María Adela Donadío Copello
SUBDIRECTORA DE
EQUIPAMIENTOS CULTURALES

Orlando Barbosa Silva
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO
Y FINANCIERO

CINEMATECA DISTRITAL-GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES DEL IDARTES

Julián David Correa Restrepo
GERENTE DE ARTES AUDIOVISUALES

Clara Nydia Pardo Murillo
ASESORA ADMINISTRATIVA

Sasha Quintero Carbonell
ASESORA MISIONAL

Jenny Alexandra Rodríguez Peña
ASESORA DE PROGRAMACIÓN
Y PUBLICACIONES

Giovanna Segovia Mercado
ASESORA EN FORMACIÓN
Y CONVOCATORIAS

César Almanza Vargas
ASESOR DE LOCALIDADES

Juan Carlos González Navarrete
COORDINADOR BECMA

María Paula Lorgia Garnica
ASISTENTE DE PROGRAMACIÓN
Y PUBLICACIONES

Angélica Reyes Hernández
ASISTENTE BECMA

Mónica Higuera Coronado
Andrés Quevedo Barrera
AUXILIARES ADMINISTRATIVOS

Camilo Parra Martínez
Jaiver Sánchez Leal
PROYECCIONISTAS

ISSN: 1692-6609

Imágenes de la cubierta y del interior
archivo Fundación Patrimonio Fílmico
Colombiano, archivo Cinemateca Distrital
y cortesía de los directores, productores o
distribuidores de las películas.

Cubierta: Rodaje de **Martin Fierro**
de Fernando Laverde, 1989.
Contracubierta: de izquierda a
derecha y de arriba para abajo:

Corte eléctrico de María Arteaga, 2008.
Pequeñas voces de Jairo Carrillo
y Óscar Andrade, 2011.

Mecanismo olvidador de
Juan Camilo González, 2009.

Los extraños presagios de León
Prozac de Carlos Santa, 2010.

Fabricia de Cecilia Traslaviña, 2013.
Calvo, gordo y bajito de Carlos Osuna, 2012

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES (IDARTES)

Calle 8 No. 8-52
Bogotá, Colombia
Conmutador: (571) 379 5750
Siguenos: www.idartes.gov.co

CINEMATECA DISTRITAL-GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES DEL IDARTES

Carrera 7 No. 22-79
Bogotá, Colombia
Conmutador: (571) 379 5750, ext. 250 a 259
Siguenos: infocinemateca@idartes.gov.co
www.cinematecadistrital.gov.co
Facebook: Cinemateca Distrital
Twitter: @cinematecadb

El contenido de los artículos es
responsabilidad exclusiva de los autores y no
representa necesariamente el pensamiento
del Instituto Distrital de las Artes – (IDARTES),
ni del Ministerio de Cultura.

Publicación impresa y digital de distribución
gratuita con fines educativos y culturales.
Queda prohibida su reproducción total o
parcial con o sin ánimo de lucro sin la debida
autorización expresa para ello. Información
adicional en: infocinemateca@idartes.gov.co.



Contenido

▶▶ Una historia llena de oportunidades
Santiago Trujillo Escobar

▶▶ Juegos que se hacen patrimonio
Julián David Correa Restrepo

▶▶ A manera de introducción. Una mirada al pasado
Carlos Santa

▶▶ La animación colombiana durante el siglo XX:
una historia en construcción
Ricardo Arce

▶▶ Las potencias de la imagen animada
Mauricio Durán

▶▶ Produciendo animación en Colombia.
Fernando Laverde: valiente, terco y soñador
Juan Manuel Pedraza

▶▶ Animación hecha por mujeres.
Un territorio en construcción
Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas

▶▶ El flujo de trabajo como relato de la
producción animada colombiana
Alejandro Guzmán

▶▶ Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos
del sonido en la animación colombiana
Juan Alberto Conde

▶▶ Una aproximación “violentológica” a la
animación colombiana reciente
Diego Hernando Sosa

▶▶ Animación expandida y otras articulaciones
contemporáneas
Camilo Cogua

▶▶ Animación colombiana clasificada (PG-13)
Diego Ríos

▶▶ Inventario parcial de cine de animación
colombiano
Jacqueline Colmenares

▶▶ Bibliografía sugerida

▶▶ Perfiles de los autores

Quadernos de Cine Colombiano - Nueva época. / Cinemateca Distrital-Gerencia de
Artes Audiovisuales del IDARTES
Semestral. Bogotá. No. 20, 2014
180 p.; 20 x 20
ISSN: 1692-6609-20
1. Animación - Siglo XX - Colombia- 2. Cine Colombiano - Siglo XX - 3. Cine
Colombiano - Publicaciones Seriadas - Siglo XX

Una historia llena de oportunidades

Santiago Trujillo Escobar
Director General
IDARTES

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA



En Instituto Distrital de las Artes, IDARTES, trabajamos para que te sientas vivo. Nuestra institución fomenta el desarrollo de la literatura, las artes plásticas, las artes audiovisuales, el arte dramático, la danza y la música, y fortalece la relación de los ciudadanos con esos encuentros que enriquecen sus vidas. El IDARTES es una institución joven que ha generado nuevos programas y espacios (como Tejedores de Vida o los Centros Locales de Artes para la Niñez y la Juventud - CLAN), y que junto con esas nuevas empresas defiende la experiencia y enriquece la labor de otros espacios que han quedado a nuestro cuidado como la Media Torta, el Teatro Jorge Eliécer Gaitán, el Planetario de Bogotá, la Cinemateca Distrital y los festivales al parque.

En nuestro esfuerzo cotidiano por proteger la memoria y por fomentar el desarrollo audiovisual, aparece el cine de animación como una expresión artística e industrial que históricamente ha recibido muy poca atención, pero que necesita tomarse en cuenta. Es necesario preservar el recorrido de la animación, e impulsar su evolución como una industria cultural capaz de generar transformaciones en la economía de Bogotá. No ha sido tan larga la historia de la animación en Colombia: una solitaria experiencia de la familia Acevedo en 1933, y luego la publicidad para televisión junto a la labor pionera de Fernando Laverde, y la de otros pocos, antes de la explosión creativa que las evoluciones tecnológicas ha proporcionado. No ha sido larga la historia de la animación en Colombia, pero sus efectos



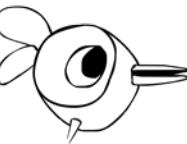
Interior del corredor de exposiciones de la Cinemateca Distrital.

en nuestros imaginarios y muy especialmente en el desarrollo de nuestras industrias creativas es muy importante.

En este 2014 en que el proyecto de construir la nueva Cinemateca de Bogotá empieza a hacerse realidad, y en que entendemos que la Cinemateca debe ser el lugar de encuentro de todas las pantallas y de todos los relatos audiovisuales, es evidente que la labor de quienes hacen animación será uno de los puntos de atención de nuestro trabajo. Las posibilidades industriales de las imágenes animadas, junto con su extraordinaria capacidad para hacer visible la fantasía, son todos motivos para que el idartes se comprometa con su desarrollo.

Los niños y niñas cuyos descubrimientos alentamos en el programa Tejedores de Vida y en espacios como los clan, están ávidos de obras que estimulen su imaginación, y los artistas y productores audiovisuales que quieren hacer de la creación un oficio, todos ellos pueden encontrar en la animación la forma de sus sueños.

Con este nuevo título de *Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época: "Animación en Colombia: una historia en movimiento"*, la colección insignia de la Cinemateca Distrital cumple 12 años de historia y 20 números. Estamos seguros que esta publicación contribuirá a sentar las bases para nuevas formas de expresión audiovisual. ■



Juegos que se hacen patrimonio

Julián David Correa Restrepo
Director Cinemateca Distrital
Gerente de Artes Audiovisuales
IDARTES

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

► 1 • “Historia del cine de animación en Colombia (1926 - 2010)”. Publicado en: Cinémas d’Amérique Latine No. 16 y en: http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79

Hay oficios que nos recuerdan cómo, al comienzo, todos fuimos un niño que jugaba. Hacer libros es uno de esos oficios y hacer cine es otro.

Aunque nos hayamos convertido en gestores culturales, en cinematografistas o en espectadores profesionales, la relación con el cine siempre estará marcada por encuentros emocionales. En estos encuentros con frecuencia las animaciones han sido las protagonistas: para algunos la excitación de estar ante la gran pantalla descubriendo a Cristóbal Colón o a una talentosa ratita cocinera (que nos revela que todos podemos ser artistas) estuvo acompañada por una televisión donde desfilaban personajes publicitarios como “Mano Gorgojo” de Pizano S.A., el Renault 4 “Amigo fiel” y muchos otros. Pocas personas pueden decir que su primer encuentro con el cine animado llegó con el trabajo de Méliès o Segundo de Chomón, con **Las aventuras del príncipe Achmed** (Lotte Reiniger, 1926) o con la obra de Jiří Trnka, aunque para unos y para otros

la animación es el cine mismo: una magia en donde todo es posible.

A pesar de la importancia del cine de animación, han sido muy pocas las publicaciones sobre la animación colombiana. Hace pocos meses la Universidad Jorge Tadeo Lozano presentó el libro *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*, escrito por Ricardo Arce, Carolina Sánchez y Óscar Velásquez; tendrá próxima aparición otro título sobre este tema que prepara la Pontificia Universidad Javeriana, y ha habido textos como el de Juan Manuel Pedraza y Óscar Andrade¹, pero, como sucede con mucho de la historia del audiovisual colombiano, ha sido poca la memoria. Con estos *Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época*: “Animación en Colombia: una historia en movimiento”, estamos aportando a la cura de ese olvido y sabemos que contribuimos a la evolución de esta forma de expresión.

Las artes, las industrias y las culturas audiovisuales se transforman constantemente, como también se transforma lo que hacemos por su desarrollo. Sin olvidar la memoria de lo que hemos hecho y de lo que hemos sido, estamos en una época de grandes cambios, entre los que se cuentan: la gestación y puesta en marcha de la estrategia Cinemateca Rodante, la creación de la Comisión Fílmica de Bogotá, la construcción de la nueva Cinemateca de Bogotá y la evolución de nuestra estrategia editorial, con publicaciones electrónicas y en video, junto con la creación de la colección *Catálogos Razonados*, la reformulación de la *Colección Becas* y la consolidación de nuestros emblemáticos *Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época*. Los veinte siempre han sido buenos números para pensar en lo que somos y para sentir la juventud, así que con este número 20 remozamos nuestra colección: contenidos más extensos, pero tan profundos como siempre, y un nuevo lenguaje gráfico, tras las portadas que hoy, como hace 11 años², nos siguen recordando que el cine nace del encuentro de la luz con la sombra.

Este vigésimo título de *Cuadernos de Cine Colombiano* es posible gracias a una larga lista de artistas y cinéfilos. Para empezar, agradezco a Cira Inés Mora, quien coordinó el desarrollo del contenido de este libro y que hasta finales de 2013 hizo un estupendo trabajo como nuestra asesora de publicaciones y programación, y a Alexandra Rodríguez, quien

relevó a Cira en su cargo y coordinó las tareas editoriales de esta publicación. A las autoras Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas, a los autores Mauricio Durán, Juan Manuel Pedraza, Alejandro Guzmán, Juan Alberto Conde, Diego Hernando Sosa, Camilo Cogua y Ricardo Arce y, por supuesto, a los editores invitados: Jacqueline Colmenares, Diego Ríos y Carlos Santa, padre de intensas imágenes como las de Isaac Ink. Igualmente, son muchos los agradecimientos que hay que dar al pionero Fernando Laverde, que pobló nuestra infancia con personajes inolvidables, y al talento del ya fallecido Néstor Ramírez, a quien también queremos recordar como el hombre que hizo de la publicidad un camino para la evolución de la animación en Colombia.

El cine³ es arte, industria y expresión ciudadana. El presente continuo al que se refiere Carlos Santa cuando habla de la historia de la animación en Colombia es variopinto y excitante, pero es apenas un prólogo de muchos futuros que están por escribirse. En esos futuros posibles, ya sabemos que la animación habitará todas las pantallas (teatros, televisión, Internet, celulares y todas las que están por inventar) y se materializará en diferentes objetos (es y será transmedia), y en cada ventana y en cada objeto será expresión de artistas, será industria y juego y, por sobre todo, conformará nuevos patrimonios de nuestra especie. ■

► 2 • Celebramos 20 números y 11 años de historia para esta colección. El primer título de *Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época*: “Balance argumental” se publicó en 2003.

► 3 • El “audiovisual”, claro, pero la palabra “cine” sigue siendo bella, breve y redondeada, y evoca toda imagen animada.



Sala de la Cinemateca Distrital.



A manera de introducción: una mirada al pasado

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

A manera de introducción: una mirada al pasado

Por Carlos Santa

Mirar hacia atrás en animación es siempre una tentación. Todos los escritos, libros o tratados hacen referencia a las máquinas precinematográficas: taumatropos, fenaquistiscopios, zootropos y demás inventos que con pretensiones científicas vivieron en los teatros de variedades, proyectando la paradoja de ser arte y ciencia al mismo tiempo. Podríamos ir más atrás aún, al teatro de las sombras, a la sombra misma, porque en ese ir atrás se esconde la bella idea de que el cine no es un invento de una o varias personas, sino una construcción humana.

En efecto, la animación celebra su aparición en la forma cinematográfica el 28 de octubre de 1892¹, en proyección lineal coloreada a mano y con sonido de Émile Reynaud, quien saca a la animación del sistema circular a una cinta que permite los cortes y un relato anecdótico, lineal. Por su parte, la captura y la reproducción de la realidad en movimiento se da hasta 1895. De los cinco grandes: Émile Cohl, Georges Méliès, Stuart Blackton, Segundo de Chomón y Winsor McCay, que son los verdaderos antecedentes del Dadá y del surrealismo, ¿qué llegó a Colombia?

► Desde el año 2002, atendiendo a una propuesta de Michel Ocelot, la Asociación Internacional de Films de Animación estableció el 28 de octubre como Día Internacional de la Animación, en conmemoración de la primera proyección pública del teatro óptico de Émile Reynaud.



En Colombia, conocemos un evento de proyección precinematográfica realizado en Manizales, que seguramente se replicó en muchas poblaciones, por el que pasó casi sin dejar huella y del que no tenemos mayor información. Posteriormente, encontramos la bandera coloreada a mano en **Garras de oro, The dawn of justice** (Alfonso Martínez Velasco, 1926), que da sentido dramático al momento que simboliza la pérdida del canal de Panamá; en 1932 surgen algunos ensayos de pixilación en la Feria de Medellín y, finalmente, en 1933, en la película **Colombia victoriosa** (Arturo Acevedo Mallarino) aparecen unos planos logrados a partir de imágenes manipuladas cuadro a cuadro. Esto es lo poco que existe hasta ese momento usando técnicas animadas.

El uso relativamente constante de la animación en Colombia empieza en los años 50 y,



Imagen 1. Fondo original de **El pasajero de la noche**.

menos mal, se conserva alguna de las publicaciones de la época hecha para vender televisores. Esta experiencia técnica de Bolovaine y Robet Rossé continúa, especialmente en el campo de la publicidad, con Nelson Ramírez, el realizador más destacado de productos comerciales en animación del país, fallecido recientemente y de quien doy fe, fue generoso con la realización de **El pasajero de la noche** (Carlos Eduardo Santa García y Mauricio García Matamoros, 1988).

Pasado o historia

Por lo anterior, mejor que hablar de historia de la animación en Colombia sería más preciso hablar de un pasado con firmes raíces, teniendo en cuenta que desde sus inicios, con nuestro pionero nacional Fernando Laverde,

crece cinematográficamente en cantidad y calidad, tal y como lo presentará Juan Manuel Pedraza, investigador y realizador de animación, conocedor de la obra y de Fernando, y quien es el encargado de encontrar las motivaciones, el sentido y la manera de realizar las películas en un contexto bastante diferente al actual.

Aparecen Philip y Magdalena Massonat, María Paulina Ponce, Erik Bongue y el autor de estas líneas, entre otros, quienes desarrollamos en animación –usando una variedad de soportes (marionetas, papel recortado, dibujo, pintura sobre vidrio, pixilación, rotoscopia, etc.)– planteamientos y estructuras narrativas que tienen en común la búsqueda de un lenguaje sincero que muestra la cantidad de posibilidades que tiene el cine distinto del convencional. Mauricio Durán tratará en profundidad por qué este medio resultó tan interesante y tan potente, junto con las características de la imagen animada que se articula con el uso de diversas estructuras narrativas, también como una alternativa a la dominación de la imagen controlada por los guiones del nuevo poder².

Contexto distinto del actual

Para la animación era difícil no solo ser entendida como un género nuevo, sino estar

bajo la sombra tutelar de Disney. Además, los costos del cine eran y son bastante elevados; y no solo los de la cinta, sino los de todo el proceso: la mesa de animación, las cámaras, los revelados –muchos de los cuales se hicieron fuera del país–. Esto dificultaba la realización del cine independiente, que se movía más bien en 8 mm, donde comienzan Víctor Gaviria o Andrés Upegui, entre otros cercanos, creo, a los importantes trabajos de Gabriela Samper.

No existían las escuelas de cine, por lo que cada realización era también una escuela para quienes participaban en ella, hecho que ayudó a generar, aparte de unas tendencias, el espíritu de solidaridad en el medio. Ver cine de calidad era difícil: el monopolio de la imagen en las salas comerciales era total. Para ver el gran cine contemporáneo estaban los cineclubes, como el del Subterráneo de Medellín en el edificio de Suramericana, reseñado muchas veces en los artículos que escribía Luis Alberto Álvarez en *El Colombiano* y quien tenía una gran filmoteca, para pocos también. Ver animación de las artes dependía de la oferta de embajadas que, como la de Canadá, a diferencia de nosotros, sí tienen una política cinematográfica. Ejemplos de esto son las producciones traídas por las de Alemania y Francia, que trajo a René Laloux para hacer un inolvidable taller, y por la Asociación Colombo Checa, que tenía las películas

► 2 • Término tomado de *Escritos corsarios* de Pier Paolo Pasolini.





Imagen 2. Fotograma de **Dimensions of dialogue**. Jan Švankmajer. 1982.

de Ji í Trnka, el gran Jan Švankmajer y muchos de las siguientes generaciones, como Ji í Barta. Todo en formato de 16 mm.

La animación presenta dos momentos: la realizada en cinta de cine, durante un período que podríamos llamar químico, y un segundo momento enmarcado por la era digital, que coincide con el ya existente desarrollo de la escuela cinematográfica en las universidades y en las realizaciones cinematográficas. No obstante, la

solita aparición de la tecnología no hubiera sido suficiente sin un grupo maduro de animadores. Hay que sumar la presencia de los computadores personales con sus amplias posibilidades y sus bajos costos, el monopolio de la imagen, subvertido por la red y por la cantidad de festivales internacionales y de nuevos y talentosos artistas, enfrentados ahora a una avanzada mutación antropológica donde las culturas raizales han sido hondamente

afectadas por la moda internacional. Aquí la animación ha tendido un puente con la sabiduría plástica del pasado, mostrando desde sus resultados una alternativa a la imagen homologada y haciendo desde lo local, en unos casos, y desde el sincretismo, en otros, un planteamiento vigoroso, claro y distinto.

Futuro de este presente

Pintar y dibujar en el tiempo –como diría Ruttman– o, de manera más amplia, poner en movimiento los soportes plásticos, son asuntos centrales de la animación basada en las artes, lo que permite plantear estrategias en el tiempo distintas de las convencionales, donde el valor de la imagen, como bien lo plantea en este número de *Cuadernos de Cine* Mauricio Durán, va más allá de la simple representación y se dirige a la creación de metáforas, símbolos y atmósferas, acercándose en algunos casos al mundo irracional del inconsciente o el sueño, que se desenvuelve con naturalidad desde las películas de Émile Cohl, quien además lo plantea en su manifiesto *Los incoherentes*.

Sin guión, y abandonando la anécdota, dejando que la imagen más cercana al primer impulso sea la que guíe, pasa por ejemplo en **Los tres errantes** (2007) o **SISISISISISISISIS** (2011) de Juan Camilo González.

La primera obra, una fina reflexión sobre las tres edades de la vida; la segunda, armada a partir de ciclos en los que terminamos siendo un engranaje más o –como en el caso de Carlos Montaña, quien dibuja sobre películas abandonadas para darles un nuevo sentido– preguntando, de paso, acerca de nuestra capacidad de producir tanta imagen banal. Películas estas de tipo ritual, emparentadas con **Ablution** (2002) de Erick Patrick: están aquí expresados aspectos del mundo que no se pueden mostrar de forma icónica: el amor, el saber, el valor, las matemáticas, etc.

El artista busca la belleza y a veces debe encontrarla, en países como el nuestro, en la guerra. Es así como Jorge Acuña, en **Troya** (2004), a partir de documentos cinematográficos y fotográficos, da cuenta de la violencia continua que lo ha acompañado toda su vida, cerrando con la metáfora de un niño que envejece. Por ese camino, pero más recientes, encontramos a Pablo Correa, con **Muerte privada** (2012), conmovedora interpretación de las desapariciones; o la magnífica **Semáforo** (2012) de Simón Wilches, acerca de la pobreza en nuestras creativas calles; o la producción **The invisibles** (2013) de Édgar Álvarez, con los vagabundos de Los Ángeles, donde lo interesante es que trascienden el fenómeno de una guerra local y terminan por reflejar las formas de violencia en el mundo.





Imagen 3. Fotograma de **Semáforo**.

Es tan importante el tema, que Diego Sosa, en su texto *Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente*, nos introduce en esa lectura antropológica que, para evitar caer en la autoconmiseración o el uso del dolor ajeno, pide de antemano una postura ética.

Una importante variante de esta tendencia que podríamos llamar “social” es el trabajo con comunidades indígenas o marginales, que muestra cómo la variedad de formas narrativas que permite la animación acoge la expresión de otros tipos de pensamiento.

Tenemos **Aru** (2011) de Alejandro Sabogal y el trabajo de Felipe Insuasty con las comunidades quillasinga del sur del país, donde los mismos nativos y sus formas ancestrales de expresión plástica (la técnica del mopamopa, por ejemplo) encuentran en el tiempo cinematográfico una forma plástica.

El documental ha tenido expresiones como **Detrás de la mirada ausente** (2006) de María Carolina Herrera; **Cáncer significa cangrejo** (2008) de Bibiana Rojas y Laura Anzola, acerca de la enfermedad, el cambio y el dolor; y la importante serie de **Cuentos de viejos** (2013) de Carlos Smith. Todos recuperando la memoria individual, todos probablemente influidos por el trabajo documental animado realizado las últimas décadas por Sheila M. Sofian.

Por su parte, están los trabajos con los recuerdos, tan cercanos a lo onírico, como los de Ana María Caro en **Yo me llamo Marián** (2008) y Adriana Copete en **Máquina de añoranzas** (2012), dos animadoras de un grupo grande de mujeres que, en conjunto, exhiben sus particulares aportes al audiovisual, como nos lo cuentan en esta publicación Bibiana Rojas y Cecilia Traslaviña.

También tenemos sosegados planteamientos acerca del malestar en la cultura: la soledad, la rutina, la náusea, como en **Dist-Ansiando**

(2009) de Diana Menestrey; **Carga** (2010) de Yenny Santamaría, o **Ensayos de un tiempo perdido** (2012) de Víctor Vega. Eso sin contar con el mundo humorístico, crítico y tierno de las obras de María Paulina Ponce, quien, como yo, hace parte de los dos mundos, el químico y el digital, que hoy en día, desde el punto de vista de la creación, son comprendidos desde la animación como paleta cinematográfica.

Se puede también partir de la música. En este caso, la partitura es la base para la realización de la imagen, donde la notación musical se puede traducir a un número de fotogramas. Tenemos el ejemplo, siguiendo la tradición de Ruttmann, McLaren o Eric Bongue, de María Chalela, quien reinterpreta la música con ironía, a través del color y el ritmo, frente a esos **Lugares comunes** (2007) que han creado los medios sobre el amor. Esta investigación la ha continuado en trabajos posteriores, más cercanos a la danza, como en **El marinero que no pagaba el arriendo** (2009). Es tan importante el papel de la banda sonora, que Juan Alberto Conde, a partir de su trabajo doctoral, nos acerca a ese mundo donde dialogan la música y la imagen. Luis Pulido, Alejandro Forero, Juan Sebastián Villanueva o ingenieros de sonido, como Carolina Lucio o Jefersson Rosas, son algunos de los nombres que hacen aportes al género.



Imagen 4. Fotograma de **El marinero que no pagaba arriendo**.

En el otro extremo está la animación expandida. Combinando técnicas plásticas y digitales, la danza y la música, ella busca, también en los formatos y soportes de proyección, una lectura que nos deja ver algunas pulsiones, fuera del marco de lo convencional, como lo desarrolla para nosotros Camilo Cogua. Todos estos trabajos establecen un puente con los objetos precinematográficos, con las proyecciones en los cafés y teatros de variedades con la ya lejana fantasmagoría de Roberts³.

En ciencia ficción, Camilo Rosas, Javier Fábregas y Juan Camilo Franco realizan una

► 3 • Quien quiera ver la cantidad increíble de formas animadas que han existido, recomiendo la película **Film Before film: What Really Happened Between the Images?** de Werner Nekes (1986).



► 4 • Este tema lo desarrolló en el texto “El cine como arquitectura del tiempo”, que publicará por la Pontificia Universidad Javeriana en el libro *Estudios sobre animación en Colombia*.

trilogía: **Efecto desintegrador** (2008), que les sirve de pretexto para señalar la decadencia ambiental y moral del mundo urbano contemporáneo, y se crean también excelentes películas, más cercanas al cartoon, como en los trabajos de Barrientos, Carrillo y Andrade.

Finalmente, Alejandro Guzmán, ante la variedad de maneras de animar, reflexiona en este número de *Cuadernos de Cine* acerca de las formas de producción que intentan adaptarse al fenómeno creativo, o al revés, pues, sin duda, tanta variedad de estructuras y técnicas plantea también distintas alternativas, más ahora que en Internet aparecen los crowdfunding, que aseguran un futuro abierto en la producción y también en la realización, como ha sucedido con la película **Mar de fondo** (Santa, Traslaviña, Herguera, González y Jevremovic, 2011), realizada desde diversas estaciones de animación en el mundo, incluida una en Colombia, y coordinada desde la Universidad Javeriana.

Podríamos entonces decir que, usando estructuras lineales, circulares, elípticas, la animación parece resumir en sí todas las formas del tiempo⁴ y, además, que la realización de películas animadas es una actividad permanente no solo en nuestro país, sino en el mundo entero, y muestra cómo el medio expresa muy bien el espíritu de la época.

Presente continuo

La facilidad en las comunicaciones permite que los avances en los temas y la aplicación de técnicas desarrolladas de manera individual rápidamente se vuelvan comunes, lo que hace que la combinación de manualidad y tecnología muestre su fuerza expresiva. Esto se manifiesta también en la gran cantidad de festivales —que tradicionalmente han sido el refugio del mundo comercial— y de lugares para el intercambio de ideas y trabajos.

A lo anterior se suman las escuelas y universidades que en las facultades de arte y diseño —por ejemplo, las de la Javeriana, la Tadeo Lozano y la Nacional de Colombia— hayan considerado la posibilidad de la animación de las artes, donde en general la forma educativa apunta a la realización. Esto ha llevado a las universidades a ser centros de producción de películas que poco a poco —aparte de la creación, que ya es bastante— han ido organizando las videografías y pensando acerca de los resultados, como lo han hecho ya Ricardo Arce, Camilo Cogua y, en este número de *Cuadernos de Cine*, Diego Ríos.

Una de las actividades importantes de los centros docentes ha consistido en invitar a grandes animadores, lo que ha facilitado un intercambio continuo. Ejemplos de ello es

el diplomado en Animación de la Pontificia Universidad Javeriana, la muestra de producción colombiana en la Universidad del Sur de California “Colombian Avant Garde Animation” o el festival de CINETORO, los cuales han contado con grandes directores invitados, como Sheila Sofian, Paul Bush, Isabel Herguera, Erick Patrick, Osbert Parker, Raimund Krumme, entre otros, actividades que han permitido que nuestras animaciones dialoguen con las de otras universidades.

Por otro lado, como la animación es también un oficio manual, multiplicado por la tecnología, sucede que la pintura, el dibujo, la fotografía y las formas escultóricas, desarrolladas cuadro por cuadro, se hacen necesarias para el oficio. Esto nos permite establecer un puente con el pasado (forma y contenido son inseparables) y hacer de su desarrollo parte de la cultura, en abierto enfrentamiento con los imperios comerciales del nuevo poder, que tienden a acabar con las expresiones locales.

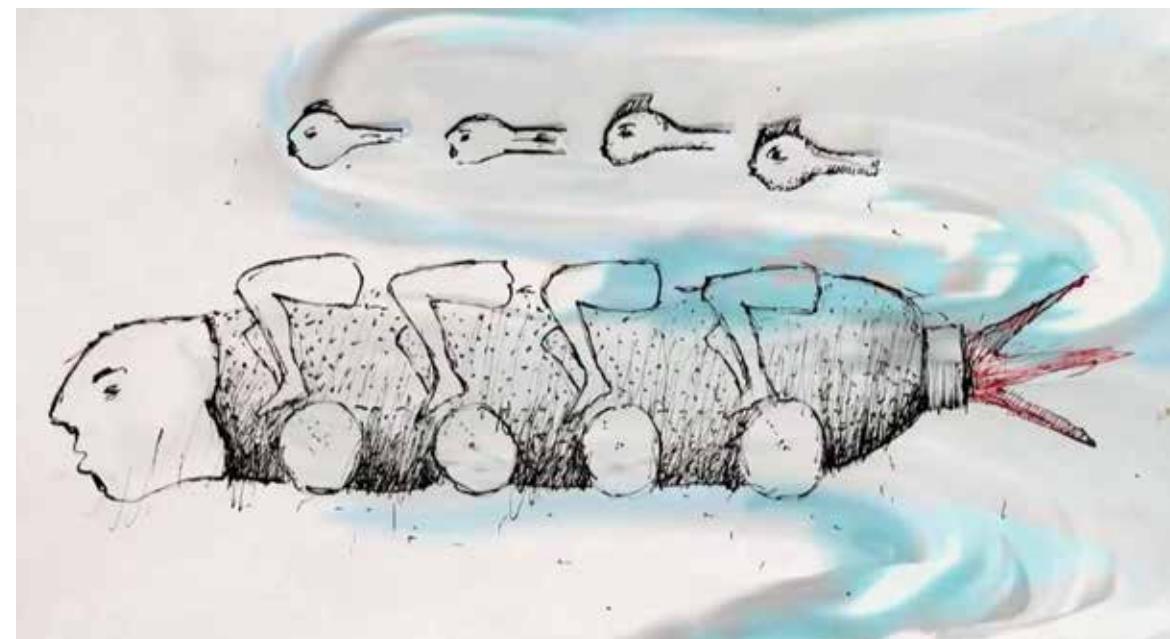


Imagen 5. Fotograma de **Mar de fondo**.





Imagen 6. Set de producción de **Los extraños presagios de León Prozac**. Carlos Santa. 2010.

En ese sentido el contacto con el pasado es la garantía de la supervivencia de las particularidades.

Este es un asunto importante, dado que –en el actual mundo homologado– la cultura, afectada por el discurso del nuevo poder, se resiste a ser reemplazada por modas impuestas por los intelectuales privados y públicos al servicio del establecimiento, donde la forma audiovisual se apropia de los símbolos y es también una mercancía. Lo notable es que, a pesar de la situación, las diversas culturas, incluida la nuestra, resisten a estos embates utilizando los mismos medios; en este caso, el poderoso cine, mostrando las enormes posibilidades creativas del medio. Más que un futuro, la animación es hoy un presente continuo que plantea con arte infinidad de temas humanos dentro del edificio de la cultura, tal como la planteaba Walter Benjamin.

En fin, en cortometrajes o largos, en documental o en ficción, en series o en diversos formatos de proyección, la animación desarrollará la dimensión del tiempo en las artes, para expresar la mutante alma contemporánea. ■



Imagen 7. Producción de **Los extraños presagios de León Prozac**.



La animación colombiana en el siglo XX: una historia en construcción

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

La animación colombiana en el siglo XX: una historia en construcción

Por Ricardo Arce

Aunque a lo largo del siglo XX la animación estuvo directamente ligada a los modelos de producción y de distribución del cine y de la televisión, no sirven las mismas cronologías de ambos medios para describir su evolución y sus derroteros, pues ella es incluso antecesora del desarrollo de lo que hoy conocemos como cine. Recuperando su estatus perdido de creación y de representación, actualmente ni siquiera se puede pensar la animación inscrita solo en el terreno de lo cinematográfico y de lo televisivo, gracias al amplio espectro de formatos, medios y dispositivos existentes; adicionalmente, la animación, como técnica y como modo de expresión, ha vuelto a aparecer en los textos sobre la imagen filmica, tras todo un siglo de exclusión.

El presente *Cuaderno* es una buena prueba de este hecho. Así, a medida que se construye una historia de la animación colombiana en el siglo XX y lo que va del XXI, es necesario proponer cronologías que permitan estudiar la manera como se definen sus propias condiciones a lo largo del tiempo.



► **1**• Ricardo Arce, Carolina Sánchez y Óscar Velásquez. *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013.

► **2**• Se estructuró aquella cronología en los siguientes capítulos: “A primera vista (1897-1928)”, que relata la llegada y primeros usos del dispositivo cinematográfico en Colombia; “Colombia victoriosa (1929-1952)”, sobre las primeras creaciones animadas conocidas realizadas en el país; “Ondas nacionalistas (1953-1969)”, enmarcando la llegada a Colombia de la televisión y sus formas de producción animada; y “Nuevas formas, nuevas tecnologías (1970-1990)”, que aborda el tema de los primeros estudios y artistas de animación colombianos que desarrollaron una producción relativamente constante y cimentaron las bases de lo que sería el campo de creación de animación en Colombia.

Si bien en el libro *La animación en Colombia hasta finales de los años 80* hemos propuesto unas categorías temporales con este propósito, a partir de contextos artísticos, políticos y económicos que han moldeado la manera como se ha dado la creación de animaciones en Colombia², en el presente texto optaré por una simplificación dictada por una particularidad cuantitativa, más que cualitativa: la conformación de núcleos significativos de producción animada en el país, que podría enmarcarse, para el siglo XX, en tres momentos clave.

Primero, lo que podrían entenderse como escarceos por realizar animación, en los que primó la experimentación, más que la experiencia, y que no tuvieron continuidad en sus producciones, en un largo período que enmarca todo el siglo XX hasta inicios de los años 70. En segundo lugar, el establecimiento de unas condiciones más industrializadas de producción animada que permitieron la construcción de la primera etapa de un campo propio de creación de la imagen animada, a lo largo de dos décadas, las de los años 70 y 80. Como tercer y último momento, se da una abrupta y dramática ruptura de las estructuras de producción y circulación, no solo de la animación, sino de la imagen fílmica y la gráfica en general, que suscita un muy rápido relevo generacional en el que entran en juego otros agentes capaces de acomodarse a las

nuevas condiciones estéticas, técnicas, de medios y de mercados que trajo consigo la aparición, en el país, de las mediaciones digitales, los nacientes formatos, estilos y lenguajes, y lo que se conoció como la “apertura económica”.

Como veremos, es evidente la gran dependencia de los estímulos estatales por parte de los animadores de las dos primeras etapas, para mantener una producción de animación constante, así como la limitada posibilidad de circulación de estos contenidos por fuera de plataformas como la que se desarrolló en los años 70 y 80 con el nombre de sobreprecio, sobre la que trataremos más adelante. Otra constante que se evidencia en este recorrido es la fuerte relación del campo de creación de cortometrajes animados con el de la publicidad para cine y televisión. De allí provino la mayoría de realizadores que incursionaron en la imagen animada hasta antes del fin del siglo XX.

Primeras experimentaciones

Aunque no se trate de la primera animación propiamente dicha que se haya realizado en el país, el primer registro que existe del uso de una intervención cuadro a cuadro de una película se da en una singular producción cinematográfica de 1926. Un enigmático director, P. P. Jambrina, realiza una película

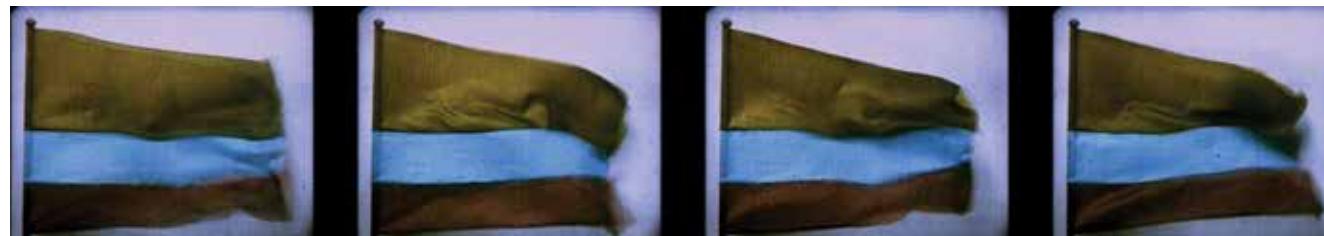


Imagen 8. Fotogramas de **Garras de oro, The dawn of justice**.

de ficción de corte detectivesco que critica las políticas intervencionistas del gobierno de los Estados Unidos que habían incidido en la posterior separación del departamento de Panamá del territorio colombiano, para declararse en república bajo la tutela del país norteamericano, que en el film sería llamado de manera satírica como “Yankilandia”. Esta película se llamó **Garras de oro, The dawn of justice** (Alfonso Martínez Velasco, 1926), y en realidad Jambri- na resultó ser el seudónimo de un intelectual caleño que buscó mantener su identidad al margen de la censura, efectivamente impuesta sobre la película, dado su fuerte contenido político³. En **Garras de oro**, Colombia gana la guerra contra Yankilandia y logra mantener el territorio intacto, y en el momento más emotivo del film, mientras se canta el himno patrio, una bandera tricolor ondea triunfante en la pantalla. Pero, un momento, querido lector, se trata de una bandera colorida en una película en blanco y negro... En efecto, la intervención

a mano, sobre la película, de cada uno de los fotogramas de esta secuencia, tal y como se coloreaban otrora las fotografías, resulta en un efecto no poco impactante en su momento. Otras secuencias, en cambio, fueron viradas químicamente para que la imagen tomara tintes azules, sepías y amarillos.

Sin embargo, pasan siete años para que en otra película realizada en el país se utilicen técnicas de manipulación de la imagen cuadro a cuadro: también como una exaltación nacionalista, suscitada en este caso por la guerra con el Perú, **Colombia victoriosa** (Arturo Acevedo Vallarino, 1933) usa pequeñas figuras de barcos y de aviones sobre un mapa que representa el terreno en conflicto, en el límite entre ambos países, para indicar el avance de las tropas. Tales figuras se van desplazando de manera progresiva mientras se registran cuadro a cuadro con una cámara dispuesta perpendicularmente al mapa. Con un movimiento limitado y poco fluido, estas pequeñas

► **3**• Juana Suárez y Ramiro Arbeláez. “Una muda conspiración contra Roosevelt: Garras de oro, The dawn of justice”. *Revista Nexus Comunicación*, 7 (2010): 93-100. Universidad del Valle.





Imagen 9. Fotogramas de **Colombia victoriosa**.

secuencias se crearon como un recursivo modo de presentar en pantalla lo que las cámaras no pudieron registrar en el propio campo de batalla: para el momento en el que Arturo Acevedo y sus hijos Gonzalo y Álvaro llegaron a la zona de conflicto, este ya había terminado tras una rápida negociación diplomática. Luego de realizar tomas de la selva amazónica, de habitantes de la región y de algunas tropas que permanecían en la zona, regresaron a Bogotá y realizaron las anima-

ciones mencionadas, junto con grabaciones con actores para simular los combates, e incluso hicieron juegos de truca con superposición de material pregrabado norteamericano de acrobacias aéreas.

Casi década y media después, los estudios Grancolumbia Films y Procinál ofrecen servicios de dibujo animado para cine, y crean sobre todo contenidos publicitarios y algunos filmes institucionales similares a los *cartoons* norteamericanos de la época, pero lamentablemente no hay ningún cortometraje animado del que se tenga noticia. En 1954 llega la televisión al país y, con mano de obra capacitada, se crean nuevos estudios aptos para hacer animación, como el Departamento de Publicidad de Bavaria, en donde trabaja el artista Pablo Solano; la empresa Cinex, de Horacio Posada, o la que sería un semillero importante para la formación de muchos de los primeros animadores colombianos, Corafilm, fundada por el francés Jean Balavoine. El director de animación más importante de este estudio fue el también francés Robert Rossé, bajo cuya tutela trabajaron figuras colombianas como Nelson Ramírez, Luis Enrique Castillo y Frank Ramírez —este último se retiró del mundo del dibujo animado para dedicarse exitosamente a la actuación para cine y televisión—. El pintor, fotógrafo y realizador Héctor Acebes, con quien también trabajó Pablo

Solano, realiza varios documentales publicitarios que incluyeron secuencias de animación.

Hasta la consolidación de los estudios de animación publicitaria, hacia mediados de los años 60, la experimentación fue la condición reinante, y las técnicas se fueron fijando a partir de pruebas de ensayo y error, siendo el dibujo animado la más usada. Por otra parte, si bien los primeros referentes de animación cinematográfica que llegaron al país fueron *cartoons* franceses y norteamericanos de empresas como Pathé y Vitascop, así como las gráficas animadas de los noticieros que se exhibían en salas de cine, a partir de la tercera década y hasta principios de los años 90 las referencias de animación serán casi exclusivamente las producciones de los estudios Disney, de Fleischer Studios, Inc. (de los hermanos Max y Dave Fleischer) y de la United Productions of America (UPA).

En la segunda mitad de siglo se sumarán los desarrollos para televisión de estudios norteamericanos de animación, como los de Warner y Hanna Barbera. En este proceso, la animación pasa de pensarse como una forma de producción para público adulto a entenderse como un modo de representación casi exclusivamente destinado a audiencias infantiles. A partir de los años 60 llega al país la influencia de otro tipo de animaciones, como las obras de Norman McLaren y del departamento de animación de la National Film Board

de Canadá, de Jiří Trnka y de Jan Švankmajer, entre otros, cuya repercusión en la producción de cortometrajes animados independientes se verá reflejada en Colombia a partir de la década siguiente.

Creación de un campo autónomo

Para los años 70 el oficio de animador no se había instituido aún en Colombia por fuera del ámbito de la realización de comerciales para televisión y pantallas de cine, de manera que la totalidad de los primeros creadores nacionales que trabajaron animación en formatos de cortometraje argumental realizaban actividades paralelas de producción artística, gráfica o audiovisual en campos tan heterogéneos como la pintura, la escultura, el diseño, la publicidad, el documental y el trabajo técnico en televisión y cine en general. Esto explica, en cierta medida, la relativa diversidad de estilos formales, técnicas y lenguajes presentes en las producciones de animación desarrolladas a partir de este momento.

Sin embargo, una circunstancia particular define en buena medida las dinámicas que modelan la producción de animación de este período: conocido como sobreprecio, este consistió en una serie de leyes creadas en sus inicios para estimular la creación de





Imagen 10. Viñeta de storyboard del personaje "Mano Gorgojo" realizada para un comercial de Maderas Pizano por Juan Manuel Agudelo.

► 4 • Para ampliar información sobre Fernando Laverde, remitirse al texto de Juan Manuel Pedraza "Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador", publicado en estos Cuadernos de Cine.

contenidos fílmicos nacionales, basados en un porcentaje del costo de taquilla que se debía destinar para financiar las producciones que la Junta de Clasificación de Películas considerara aptas para aplicar a los estímulos; además, se establecieron cuotas de pantalla para las producciones colombianas y se exhibían en las funciones de cine los cortometrajes seleccionados, antes de cada largometraje. Aunque la mayoría de los cortometrajes de animación realizados durante los años 70 y 80 fueron creados para aplicar a estos estímulos, existieron realizadores que optaron por producir sus obras al margen de estas dinámicas y buscaron otros modos de financiación y de circulación, como Luis Ernesto Arocha y María Paulina Ponce.

En la producción colombiana de animación de las décadas del 70 y 80, marcada por la producción exclusiva de comerciales y de cortometrajes, existe un caso notable: la prolífica producción animada en stop motion de Fernando Laverde⁴. Gracias a la amplia trayectoria que había logrado para entonces en la televisión, el cine comercial y la producción de cortos, y a los referentes directos de este tipo de producciones que conoce durante su estadía en Europa, tales como la obra de los animadores checos Jiří Trnka y Jiří Barta, principalmente, Laverde pasa del cortometraje a la producción de largometrajes, y estrena tres

entre 1977 y 1989: **La pobre viejecita** (1978), **Cristóbal Colón** (1983) y **Martín Fierro** (1989).

En el caso de la primera obra de Laverde, la lectura realizada desde una crítica politizada hace que la circulación de la misma alcance unas direcciones inesperadas para el mismo autor: debido al tratamiento político desplegado en el argumento de **En el país de Bellaflor** (Fernando Laverde, 1972), pese a tratarse de una producción de animación, que se entendía entonces como exclusiva para menores de edad, despierta por igual el interés de investigadores de cine e ideólogos de izquierda, mientras que el público masivo, incluyendo el infantil, es relativamente indiferente a la obra. En cambio, su obra posterior va inscribiéndose poco a poco en unas dinámicas de circulación que le permiten realizar en promedio dos cortometrajes al año, además de los mencionados largometrajes, gracias también a la participación en la producción de su esposa Karina, una muy popular actriz de radio y televisión, quien no solo realizaba voces, sino además los vestuarios de todos sus muñecos. Sus hijos Fernando y Ana María también formaban parte de su equipo de trabajo, lo cual le permitía, gracias a esta estructura familiar de trabajo, una continuidad que otros animadores no pudieron lograr.

Lo anterior no significa, es necesario aclarar, que Laverde haya sido el único animador de este período capaz de alcanzar

un relativo éxito. Desde la realización de animaciones destinadas al terreno de la publicidad para televisión se destacaron especialmente dos estudios: Producciones Alberto Badal y Nelson Ramírez Producciones, que alcanzaron un alto nivel técnico y artístico, llegando a realizar campañas no solo para el territorio colombiano, sino también para otros países de Centroamérica y Suramérica. Buena parte de los comerciales realizados por los diferentes estudios de animación de la época, a los que podemos añadir los nombres de dibujantes como Luis Enrique Castillo, Juan Manuel Agudelo, Álvaro Sanabria, Pablo Castro y Ernesto Díaz, alcanzaron en su momento un alto impacto entre los diferentes públicos televisivos.

No obstante, hablar de un campo de creación consolidado implica que los diferentes agentes que participan en él le reconocen su autonomía como forma de producción diferenciada, en este caso particular, respecto de las formas de producción cinematográficas y televisivas tradicionales; sin embargo, pese a la aparente visibilidad que la animación colombiana pareciera haber logrado, para ese momento dicha autonomía aún estaba lejos de alcanzarse, pues parte de los críticos, los distribuidores e incluso de un buen número de los mismos realizadores la consideraban como un arte menor dentro del gran campo de lo fílmico.

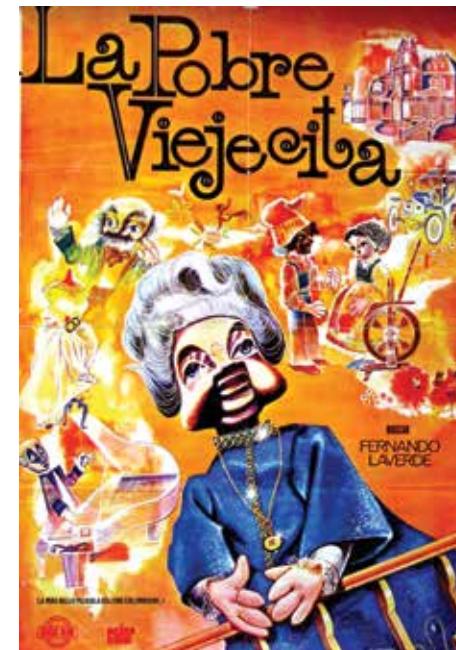


Imagen 11. Cartel de **La pobre viejecita**.

Un ejemplo de esta invisibilidad en el sector puede encontrarse en el hecho de que en las instancias de clasificación de las películas de sobrepago anteriores al año 1983 no existía una categoría específica para los cortometrajes de animación, que se catalogaban como "Documental", inscribiéndose además, sin excepción, en el indefinido subgénero "Todas". A partir de 1983, gracias al incremento de producciones animadas, en la Junta de Clasificación de Películas la animación se estableció a la vez como



género y como subgénero, aunque en algunos casos, como el del cortometraje **Donde hay payasos** (Magdalena y Phillipe Massonat, 1983), se seguían clasificando ciertos cortometrajes de animación como documentales. Puesto que el cine documental puede explorar temáticas y situaciones que las estructuras del cine y de la televisión dominantes no tocan, tuvo un papel preponderante en los procesos de construcción del entonces naciente cine alternativo; por tanto, ante el desconocimiento general de la animación como técnica y como forma de expresión en este período, y debido en parte a la falta de referentes cercanos a este tipo de intervenciones, es apenas lógico que se inscribiera en este género a muchos de los cortometrajes.

Otra peculiaridad de la agenda desplegada en las leyes del sobreprecio era la idea de exaltar por norma unos pretendidos “valores nacionales” a través de las películas seleccionadas, los cuales nunca se lograron definir cabalmente. Esta pretensión también formaba parte de las preocupaciones personales de muchos de los realizadores de la época. Una de esas obras de animación que podrían considerarse bastante representativas de la búsqueda de una expresión colombiana particular es la de **Los tolimeses go west** (Phillipe Massonat y Juan Manuel Agudelo, 1980), en la cual Emeterio y Felipe, un par de campesinos torpes y despistados, reco-

rren el oeste norteamericano, elaborado con las convenciones propias de las películas de western clásico, en una versión basada en la caricaturización visual del entonces popular dueto musical y de humor Los Tolimeses —quienes de hecho realizaron las voces de los personajes para el film—, y en la que los protagonistas representan una idea de ingenuidad que se propone como característica de los habitantes de una región particular —el departamento del Tolima—, para lo cual visten trajes típicos de la región, pero también usan modismos y expresiones orales locales. Sin embargo, no deja de ser relevante que esta producción haya sido animada y codirigida por un extranjero, el pintor francés Phillipe Massonat, quien además diseñó los personajes para el cortometraje, con base, a su vez, en la caracterización física del dueto musical que le dio nombre.

El cortometraje **Los tolimeses go west** fue creado inicialmente como piloto para lo que se esperaba fuera una serie para televisión, pero, por problemas de presupuestos y de tiempos invertidos en la producción, no logró tener continuidad. Otros animadores buscaron en el corto la oportunidad de consolidar una infraestructura para desarrollar largometrajes animados, pero también hubo realizadores que encontraron en el formato de cortometraje el modo idóneo de expresión, no solo por la posibilidad de construir un

relato en un tiempo reducido, sino porque se requiere en su elaboración una infraestructura menor y porque ofrece también mayores posibilidades de experimentación y, a la vez, de control en su realización. Así, surgen producciones de presupuestos y recursos técnicos relativamente limitados de realizadores que no estaban interesados en circunscribir su obra a las dinámicas de la producción publicitaria, como **The man and the line** (Marta Granados, 1977), **Filemón y la gorda** (María Paulina Ponce, 1982) o **Toche bemol** (Luis Enrique Castillo, 1987).

A finales de la década del 80, la Oficina para el Fomento Cinematográfico (FOCINE) desarrolla el programa de apoyo a la creación de medimetrajes en 16 mm para televisión, con el fin de estimular la producción de contenidos realizados en cine que pudieran exhibirse, gracias a un formato de media hora de duración, también en pantallas de televisión. En el marco de esta iniciativa, el artista Carlos Santa codirige con Mauricio García el cortometraje **El pasajero de la noche** (1988), en donde la experimentación plástica y la exploración de nuevas formas de lo narrativo y de lo pictórico, a través de la imagen animada, tendrá lugar de un modo mucho más profundo y concreto, por lo que se convertirá con el tiempo en uno de los referentes más importantes de la animación experimental y de autor colombiana.

Tras una profunda crisis política, en el año 1992 se liquida FOCINE, por entonces la entidad adscrita al Ministerio de Comunicaciones encargada de ejecutar los programas y disposiciones de las leyes del sobreprecio. Con ello se cierra toda una etapa para la animación colombiana que conlleva una dramática reducción de producciones y de agentes, dependientes en buena medida de los estímulos estatales. Esta situación se suma a otras condiciones que entran en juego a partir de los comienzos de los años 90, que revisaremos a continuación. Ante esta abrupta transformación de las dinámicas de producción y de circulación, muchos de los artistas y realizadores que habían logrado construir una plataforma de creación para sus producciones tuvieron que cerrar sus estudios o desplazar su campo de acción hacia otro tipo de medios y de profesiones. Pese a ello, no solo Carlos Santa y Mauricio García, sino también María Paulina Ponce y Juan Manuel Agudelo (algunos de los pocos animadores de esta generación) continuarán trabajando en el campo tras esta abrupta ruptura que se avecina con el cambio de década.

Una generación espontánea

Pese a la drástica reducción en la producción de cortometrajes animados entre 1990 y 1995, debido en parte al ya mencionado



Imagen 12. Fotograma de **Lo que sabemos** de María Paulina Ponce.





debilitamiento de los programas estatales de apoyo cinematográfico, posterior a la segunda mitad de la década de los años 90 tiene lugar un incremento significativo en la cantidad de obras animadas producidas por colombianos, puesto que a partir de esta década, al sumar las consecuencias económicas de la llamada “apertura económica”, caracterizada por una serie de políticas de libre mercado fundamentadas en modelos económicos neoliberales, más los efectos de la llegada al país de nuevas formas de producción, distribución y consumo del audiovisual —entre las que se cuenta la aparición de la televisión satelital y de cable, pero también las tecnologías digitales del audiovisual—, se trastocan las dinámicas tradicionales de creación y de recepción, así como los lenguajes, los estilos y las técnicas del audiovisual en general, con los que se había venido trabajando en el país.

Todo esto comienza a configurar buena parte de los modos actuales de la producción de animación colombiana, de manera que algunas de las características de las obras realizadas en este tercer período de producción de cortos de animación siguen estando presentes de manera directa en las formas de creación contemporáneas, principalmente visibles en trabajos de experimentación y en producciones de corte independiente: equipos reducidos de trabajo en los que incluso una sola persona es capaz de realizar todas las

fases de un cortometraje, gracias al uso de medios digitales de producción, la no exclusiva dependencia de mecanismos estatales o comerciales de financiación y el uso alternativo de canales de circulación al margen de las salas de cine y de la televisión, más tradicionales, como los festivales especializados, los casetes y/o discos de video y, de manera cada vez más importante, la Internet.

Gracias a todo ello, para este momento una nueva generación de animadores jóvenes entra en el terreno de juego, alimentando y enriqueciendo el campo de creación y producción de animación en el país. Gracias a estos nuevos aires comienzan a circular producciones realizadas en técnicas nuevas, tan variadas como las gráficas tridimensionales generadas directamente en el computador o como el cut out digital, junto con las tradicionales, como el dibujo animado o la animación con plastilina. Cortometrajes como **Underdog** (Cecilia Traslaviña, 1990), **Tauromaquia** (Édgar Humberto Álvarez y Miguel Muñoz, 1992), **Histeria de amor** (Miguel Urrutia, 1994), **Mutaciones** (Muyi Neira, 1997), **Bestiario de Indias** (Ricardo Arce, 1997), **Ciudad capital** (Carlos Smith, 1998) y **Concierto para tres mocos** (Óscar Andrade, 1999) representan en buena medida la diversidad de estilos y concepciones de la imagen animada a lo largo de la década, por parte de los nuevos realizadores.

El número de referentes a los que se tuvo acceso resulta tan amplio que no se puede pensar en animadores particulares que se constituyeran como modelo general para otros animadores de este período; más bien cabe encontrar estos referentes, primero, en las innumerables imágenes que circularon en los nuevos medios y canales —como la televisión por cable y la señal parabólica, el video casero y la Internet, así como los videoclips de MTV, cada uno con una técnica y un estilo innovadores para el contexto local—, y después en las nuevas tendencias de la graficación televisiva, la avalancha de cómics destinados a un público adulto y el anime japonés, entre otros.

Édgar Humberto Álvarez, quien se convierte en pionero de la animación con plastilina en Colombia, representa por su parte uno de los casos de éxito en la construcción de nuevos públicos y de búsqueda de expresiones propias que pudieran servirle tanto para su trabajo de autor como para sus producciones comisionadas. Álvarez comenzó trabajando en la empresa de animación de Nelson Ramírez, líder de la producción de animación publicitaria en Colombia durante los años 80, pese a haber logrado diversos reconocimientos como dibujante y modelador en plastilina desde pequeño. Su interés en la animación stop motion partió de la oportunidad de desarrollar sus inquietudes personales con la plastilina, junto con la tecnología disponible en el taller

de Ramírez para generar animaciones. Aunque no trabajaba allí como animador, pues el estudio se enfocaba primordialmente en la realización de animaciones en dibujo, es en este espacio en donde logra conocer los rudimentos básicos que le permiten construir poco tiempo después su propio estudio, Plastilina Creativa.

Otro estudio de animación desarrollado en este período que logró mantener un volumen de producción constante es Conexión Creativa, de los hermanos Diego y Hernán Zajec, argentinos radicados en Colombia. Ellos realizaron la serie animada **El siguiente programa** (1997-2001), que alcanzó una gran popularidad entre el público televisivo nacional.

Tanto Edwing Solórzano, Carlos Díez y Juan José Rendón en Medellín, como Carlos Cajigas y Javier Aguirre en Cali, son animadores que lograron desarrollar una obra en ciudades que, aunque importantes política, económica e industrialmente, no tenían una tradición en producción de animación, que en el contexto colombiano se había mantenido hasta este momento casi exclusivamente concentrada en Bogotá. Ya con el cambio de siglo, la barrera geográfica se diluye aún más, de manera que se hace posible el paulatino desarrollo de animaciones en otras ciudades, como Pasto, Manizales, Bucaramanga, Santa Marta o Tunja, por mencionar algunas.





Imagen 13. Fotogramas de **Canto a la victoria** de Massonnat.

A partir de la masificación de los sistemas digitales de producción de animación, el incremento en el acceso a la Internet, la creación de diferentes cátedras de animación en universidades e instituciones técnicas a lo largo del país, junto con la creación de la Ley de Cine en 2004, el número de producciones se irá multiplicando durante los años siguientes a un ritmo tan vertiginoso como esperanzador, para un campo que no ha terminado de inventarse a sí mismo y que está comenzando a tomar las riendas en la recuperación de su propio pasado. ■

Referencias

Arce, Ricardo; Carolina Sánchez y Óscar Velásquez (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Suárez, Juana y Ramiro Arbeláez (2010). "Una muda conspiración contra Roosevelt: *Garras de oro (The dawn of justice)*". *Revista Nexus Comunicación*, 7: 93-100. Universidad del Valle.



Imagen 14. Fotogramas de **Canto a la victoria** de Massonnat.





Las potencias de la imagen animada

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Las potencias de la imagen animada

Por Mauricio Durán

Las tres potencias de la imagen

A partir de los estudios de Charles Sanders Peirce podemos ver como signos en las imágenes visuales tres grandes potencias: lo icónico, lo indicial y lo simbólico. Más que una clasificación de las imágenes, se trata de encontrar en ellas tres formas de referirse a un mundo concreto, aunque no necesariamente real. Las imágenes pueden representar el mundo de manera muy semejante a como lo perciben nuestros sentidos (ante todo la vista); pueden ser huella de la que se deduce una condición o un hecho; y también pueden simbolizar algo ausente, mediante convenciones que una comunidad establece. Entonces, la imagen es a su vez ícono, tanto como índice y símbolo.

Lo icónico se da cuando la imagen imita (*mimesis*) el mundo visible, es simulacro de un mundo real o imaginado, de modo que brinda una ilusión casi perfecta de este. A la sensación





de profundidad que permite una imagen plana, mediante la perspectiva renacentista o el realismo fotográfico, el cine agrega el movimiento; y luego los efectos ilusionistas del sonido sincrónico en estéreo y *dolby*, del color, de la pantalla ancha y cinerama, del 3d y del *sensurround*, y de todo lo que la industria del entretenimiento ofrece a sus espectadores, cada vez más ansiosos de la ilusión de realidad. Esta ha sido la gran demanda que se hace al espectáculo cinematográfico: realismo y narrativa que hagan sentir que la imagen exhibida reemplaza aquello a lo que se asemeja casi perfectamente.

Lo indicial es, en cambio, un aspecto de algo que sucedió y permanece como huella en la imagen. Esta característica se produce por contacto directo con algo que ya no está (cuerpo, sustancia, luz) pero es testimonio probatorio de aquello que sucedió. La huella no muestra la imagen del pasado mediante una representación realista ni representa su ausencia mediante un símbolo acordado, sino que permite deducir lo que sucedió, al interpretarla inteligentemente dentro de las condiciones de su contexto, como el detective que examina “el lugar del crimen”. En la imagen puede permanecer el rastro de los hechos, como las marcas de la luz y el movimiento en la imagen cinematográfica. La cámara, como el testigo más objetivo, da pruebas fidedignas de aquello que estuvo frente a ella.

Lo simbólico, finalmente, requiere de una convención para significar un objeto o un aspecto del mundo que ya no está, sea este visible (objetual) o invisible (ideal). La imagen puede representar, de manera sintética o abstraída para una comunidad, elementos del mundo que considera importantes, y así se convierte en símbolo religioso, patriótico, afectivo, cognitivo, etc. Suele representar aspectos del mundo que no se pueden mostrar de forma icónica: Dios, la patria, el amor, el saber, el valor, las matemáticas, etc. El arte utiliza esta potencia de las imágenes para ir más allá de la representación del mundo visible y poder referirse a sensaciones, emociones o conceptos, que la imagen realista del mundo oculta. Resignifica convenciones simbólicas, para poder evocar, expresar, revelar y develar asuntos no visibles de la realidad. Una obra trasciende cuando permite ver o sentir lo que no era invisible hasta ese momento, es decir, de manera inédita. El arte abre la percepción, enseña a ver más allá de lo aparente.

Estas tres potencias permanecen en toda imagen cinematográfica, aunque cada una suele expresarse con mayor cantidad e intensidad en alguno de los tres grandes géneros o técnicas de la historia del cine: la ficción, el documental y la animación. La ficción siempre ha buscado el efecto ilusionista en la forma de representar una realidad, aunque esta sea imaginada; el documental ha querido

dar testimonio verídico y fidedigno de los hechos registrados; y la animación ha permitido en gran medida crear, alterar o modificar la apariencia de lo real, para hacer ver otros aspectos del mundo, a veces más fantásticos, simbólicos, poéticos, o simplemente para dar cuenta de lo no visible. Esta última puede hacer ver aquello que anima el movimiento y que es invisible a los ojos: el *anima*, con la que trabaja técnicamente la animación.

El carácter simbólico de la imagen animada

Este carácter simbólico de la imagen animada le permite aproximarse a otras expresiones humanas y artísticas, como la mitología, la poesía, la plástica, la música o la danza, para adoptar sus lenguajes y recursos, potenciándose con las sorprendentes posibilidades de este nuevo arte.

La animación, y en especial el dibujo animado, posee la facultad de transformar una figura en otra, produciendo metamorfosis que pueden ser tan rápidas como la relación de una idea con otra en el pensamiento. Al transformarse una imagen en otra, se invita a hacer una asociación entre estas imágenes en la mente del espectador: hacer que una imagen represente a otra o quizá a una idea, una abstracción, un concepto o una emoción nueva, a través de las dos formas visuales.



Imagen 15. Fotograma de **El basilisco andino**.

Más allá del efecto sorpresa que producen estas metamorfosis —que ya se daban en los primeros intentos de la animación anteriores al cinematógrafo, como los zootropos y taumatropos del siglo XIX—, procuran imágenes capaces de expresar efectos poéticos equivalentes a los de ciertas figuras retóricas, como las alegorías, los tropos, las metáforas o las metonimias, de manera más eficaz que la representación icónica del cine de ficción al que consagró sus estudios Christian Metz¹.

Esta carga simbólica de las imágenes animadas permite mostrar la consistencia de los relatos míticos, con presencia de universos

► 1 • Christian Metz. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós, 2001, pp. 180-190.



► 2 • Ricardo Arce, Carolina Sánchez y Óscar Velásquez. *La animación en Colombia, hasta finales de los años ochenta*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013, p. 131.

► 3 • *La divina comedia*. Madrid: Mediterráneo, 1974, p. 9.

paralelos que coexisten más allá de una explicación verosímil, lógica o científica: tiempos ancestrales que conviven con el presente, presencias “animadas” de los reinos vegetal y animal, transformadas en personajes humanizados. Esta es una posibilidad que en nuestro cine apenas empieza a dar cuenta de los relatos de comunidades indígenas, campesinas o negras, muchas veces silenciadas. Ejemplos de lo anterior son las animaciones **El basilisco andino** (2010) de Felipe Insuasty, Paola Murcia y Alejandro Rojas, y **Aru** (2011) de Alejandro Sabogal. La primera actualiza la leyenda fundacional quillasinga de la ciudad de Pasto, en una celebración actual del Carnaval de Negros y Blancos; la segunda opta por

Imagen 16. Fotograma de **Mecanismo olvidador**.



animar un mito ticuna, acompañado por el relato oral de una indígena de este pueblo.

Así, todo relato lleva consigo el deseo de referirse a lo real de otra forma y es pretexto para un subtexto, en el que se nombra y se cuenta un universo con nombres, personajes y situaciones que de alguna manera aluden al mundo que nos rodea. La animación de tales relatos permite aludir a este mundo mediante su representación alegórica y se presta con eficacia al símil, la metáfora o la metonimia visuales. En la serie animada **En el país de Bellaflor** (1972-1979), Fernando Laverde realiza un símil de nuestro mundo concreto a través “de una crítica directa a las políticas intervencionistas de los llamados países desarrollados”².

En **La selva oscura** (1994), Carlos Santa da su visión del mundo presente a través de las imágenes de grandes “becerros de oro” que se erigen incesantemente en medio de un denso paisaje urbano. Se trata la imagen alegórica de una civilización que “a mitad del viaje se encuentra en una selva oscura”, aludiendo así a las mismas imágenes alegóricas de la clásica obra de Dante³. Aquí la narración se debilita deliberadamente para que la animación cobre fuerza poética, a través de significativas asociaciones de imágenes (reporteros que viajan en sus cámaras como si fuesen

una banda motociclistas voladores) o de veloces metamorfosis de figuras animadas (edificaciones que crecen transmutándose en columnas y pedestales para todo tipo de ídolos contemporáneos), pudiendo así expresar emociones e ideas imposibles de reducirse a un relato y una imagen realista. En estas formas de representación cobran gran valor simbólico tanto el mundo mostrado explícitamente como aquel al que se alude de manera implícita, sugestiva y poética.

En otros trabajos, como **Los tres errantes** (2007) y **Mecanismo olvidador** (2009) de Juan Camilo González, o **Yo me llamo Marián** (2007) de Ana María Caro, la animación, mediante un dibujo que vibra y permanece solo por fracciones de segundo, toma formas y figuras que se desdibujan o se transmutan en otras, lo que permite a la imaginación del espectador generar rápidas evocaciones, emociones sugeridas o metáforas personales. En **Mecanismo olvidador** la inestabilidad del dibujo y la situación de una caja que se balancea acercándose y alejándose del espectador sugieren la misma inestabilidad de las formas con que representamos el mundo. **Yo me llamo Marián** se aproxima a géneros literarios tan personales e íntimos como el diario o las memorias, animando también la escritura infantil y jugando con sus formas gráficas y las ideas que estas sugieren a un niño.

También los materiales con que se realiza la animación pueden provocar valores visuales y plásticos. Al trabajar de manera directa con pigmentos y pinturas debajo de cámara —es decir, sin recurrir a dibujos previamente realizados, como en los *cartoons*— se obtiene una gran plasticidad del color, la materia pictórica, la textura y los gestos del movimiento, que permiten expresar la impronta propia del autor. Santa, en su largometraje **Los extraños presagios de León Prozac** (2010), imprime una huella personal reconocible en sus dibujos, color, animación, e incluso su propio autorretrato y su voz, como si se tratara de un lienzo, o las esculturas que el mismo artista realiza. Pero la episódica estructura narrativa en la que un gerente de circo caza talentos para su empresa permitió también ceder momentáneamente la animación a otros pintores —David Manzur, Gustavo Zalamea, Ángel Loochkartt, Gabriel Silva, entre otros—, que dejaron su gesto plástico en una película de heterodoxa forma final, aunque su dirección no haya sido estrictamente colectiva.

Ya Manzur y Grau habían experimentado personalmente con el cine desde sus intereses plásticos. Pero es en otros trabajos más recientes que, gracias a la incursión de artistas en la imagen en movimiento, se puede apreciar la escogencia de un material para animar, con el cual el relato o idea poética hace resonancia. Es el caso de las



Imagen 17. Fotograma de **En el país de la Bellaflor**.



► 4 • Henri Bergson. *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus, 2007, pp. 329-335.

videoinstalaciones **Narciso** (2001-2002) o **Proyecto para un memorial** (2005) de Óscar Muñoz, en las que encontramos el hiperrealista dibujo de su autorretrato en grafito sobre la superficie del agua retenida en un lavamanos, cuyo registro graba yéndose por el sifón; o en las que presenciamos el persistente trabajo de intentar dibujar con agua sobre una piedra caliente los retratos de varios desaparecidos, de modo que los materiales elegidos para elaborar la imagen en movimiento expresan la idea de lo perecedero y transitorio de la identidad del ser humano.

■ Imagen 18. Fotograma de **El silencio habita en tu ventana**.



Más estrictamente en animación, está el trabajo de Cecilia Traslaviña en **El silencio habita en tu ventana** (2011), sobre la enfermedad de Alzheimer que sufre su madre: en buena parte realiza imágenes alegóricas de esta situación en materiales que, como la arena, evocan la forma en que las huellas trazadas en su superficie se hacen débiles e impermanentes, expresando la fragilidad de las imágenes en la memoria con gran sentido poético. También está Adriana Copete con **Máquinas de añoranzas** (2012), quien utiliza el cartón de las cajas donde su abuelo guardaba distintos aparatos mecánicos como un proyector de cine y un tren eléctrico, para dibujar en ellos y poner a funcionar de nuevo la “máquina de la memoria” de su abuelo, evocando poética y plásticamente un mundo olvidado.

Frente a una forma de representación del movimiento —en la que Henri Bergson relaciona la física moderna con el registro mecánico del cinematográfico, del que resultan momentos cualesquiera a partir de una medida uniforme de tiempo (24 fotogramas por segundo)— habría otra propia de la física clásica, más preocupada por momentos privilegiados, que podríamos relacionar mejor con la animación y más exactamente con la forma coreográfica en que en la animación se diseña un movimiento antes que registrarlo tal cual se produce en la realidad⁴. Desde los inicios del

cine, las relaciones entre la música y la danza han acercado de manera natural y eficaz la imagen animada. En los trabajos pioneros de los alemanes Vikin Eggeling, Hans Richter y Walter Ruttmann, se buscaba, a través del diseño animado de formas geométricas abstractas, visualizar las formas musicales: la melodía, el ritmo, las armonías, los timbres, etc. Inevitablemente, estas imágenes hacían sentir la ausencia del sonido, es decir, de la música. Una vez perfeccionado e implantado el sonido, proliferaron estos experimentos, a la manera de danzas y coreografías abstractas. En Colombia no ha habido mucha experimentación con estas posibilidades, pero recientemente algunos trabajos cortos de jóvenes, ayudados con la técnica de la rotoscopia digital, logran producir sus bellos efectos; por ejemplo, **Lugares comunes** (2008) de María Angélica Chalela, muy influenciado por los trabajos del animador Gianluigi Toccafondo.

Sin embargo, hay que citar algunos antecesores, como es el caso de una escena de **El pasajero de la noche** (1988) de Santa y **Faustino** (1964), obra temprana en nuestra cinematografía, de los cartageneros Gastón Lemaitre y Luis H. Mogollón, quienes, con técnicas más tradicionales y artesanales de animación, logran producir rítmicas coreografías. Santa, estudiando la métrica de la composición original de Luis Pulido para ritmar la danza del fauno con la música; y Lemaitre

y Mogollón, buscando más bien las piezas sonoras que sirvieran rítmica y musicalmente a su animación en pixilación ya filmada.

Lo icónico y lo narrativo en la imagen animada

Pero quizá la mayor tendencia que ha conducido la industria de la animación ha sido la de brindar siempre un referente icónico y narrativo en la imagen, con el que el público logre alguna identificación con los personajes, por fantásticos que estos sean: desde Disney hasta Miyazaki. Esta cierta verosimilitud, en la que las imágenes de personajes, situaciones y acciones quedan atadas a ciertas leyes, ha sido explotada en trabajos de animación en Colombia menos experimentales y decididamente más resueltos a vincularse con la tradición narrativa que domina al cine.

Dos técnicas han dominado esta tradición: los *cartoons* y los *puppets*, representados en Colombia por los dibujos animados de Phillippe y Magdalena de Massonat y por los muñecos tridimensionales de Fernando Laverde, para mostrar mundos, personajes y acciones, como si se tratase de la vida real en el cine de ficción habitual, pero con una tendencia a la exageración caricaturesca y cierta liberación de las leyes físicas en sus movimientos. Sucede así con las animaciones



de los Massonat: **¿Dónde hay payasos?** (1983) y **Canto a la victoria** (1987), en las que se percibe la gran influencia que causó una animación como **Yellow submarine** (1968) de George Dunning, al recrear el imaginario de la psicodelia de los años 60 y cierto surrealismo tardío.

En esta misma tradición, pero con las posibilidades de la imagen digital realizada con herramientas de computador, se encuentran el largometraje **Bolívar, el héroe** (2003) de Guillermo Rincón, y los cortometrajes **Animalario** (2011) de Sergio Mejía y **En agosto** (2008) de Andrés Barrientos. En este último, con la ayuda de la rotoscopia, se realiza el efecto mimético,

Imagen 19. Fotograma de **Lugares comunes**.



lo que permite reconocer en las imágenes de una fábula posapocalíptica la arquitectura tradicional, las costumbres y el habla de los pobladores de Bogotá. Otra posibilidad que surge de la tradición de la caricatura política es la serie **El pequeño tirano** (2008-2010) realizada por el colectivo Parodiario tv, donde los personajes –tipo *cartoons*, desarrollados en computador– ofrecen una caricatura satírica de líderes políticos de las extremas derecha e izquierda latinoamericanas.

Con la posibilidad de las técnicas de rotoscopia digital que hoy propician *software* de diseño gráfico y animación, y del diseño de personajes y espacios en 3D que se aproximan a una iconocidad muy realista, se han producido recientemente una gran cantidad de trabajos muy preocupados por narrar historias verosímiles, que incluso podrían haberse filmado con actores.

Sin embargo, desde los años 60, con técnicas más artesanales, ya se alcanzaban relatos sorprendentemente encarnados por muñecos tridimensionales, como es el caso del maestro Fernando Laverde, y a final de los 70, de María Paulina Ponce de León. El primero elaboró delicados muñecos articulados, a la manera del artista polaco Jiří Trnka, para encarnar a personajes como **La pobre viejecita** (1978), **Cristóbal Colón**

(1982) o **Martín Fierro** (1989), representando sus propias historias e intentando llevar a la pantalla sus caracteres y motivaciones dramáticas, fuesen estos de ficción o históricos, y fijándose en las leyes habituales de la construcción de personajes, acciones e historias que rigen la literatura y la mayor tendencia del cine de ficción. Por su parte, la técnica de Ponce de León, mucho más casera, busca a través de personajes y escenografías recortadas en cartón narrar historias más coloquiales, como en **Filemón y la gorda** (1982) y **El susto** (1986).

Frente a estos intentos hay que revisar en cada caso de qué manera se justifica la realización en animación cuando se trata de personajes e historias que buscan una cierta unidad y verosimilitud: en qué medida se requiere de la imagen animada, de personajes o historias en las que de alguna manera se deba alterar su continuidad o las leyes físicas de sus movimientos para narrar sus historias.

Lo indicial y testimonial en la imagen animada

En los últimos diez años se ha popularizado un nuevo género dentro de la animación: el documental animado. Este quiere dar cuenta de aquello que sucedió, pero que no fue posible registrarlo de manera documental en el momento de los hechos. Aunque cuenta

con antecedentes, como **The sinking of Lusitania** (1918) del norteamericano Winsor McCay, hoy ha conseguido una gran divulgación gracias a largometrajes como **Persépolis** (2007) de la iraní Marjane Satrapi o **Vals con Bashir** (2008) del israelí Ari Folman.

En Colombia, la serie **Cuentos de viejos** (2013), realizada por Carlos Smith para Señal Colombia, ha permitido conocer las memorias orales de ancianos que hablan a los jóvenes y niños del presente sobre el mundo de su infancia y juventud. El registro de la voz es documental, mientras el dibujo pasa de la rotoscopia de los rostros de los protagonistas a pequeños y veloces apuntes animados del mundo y situaciones que estos evocan.

Un trabajo más ambicioso lo constituyen las dos versiones de **Pequeñas voces** (2003 y 2011) de Jairo Carrillo, testimonio de la experiencia del desplazamiento del campo a la ciudad en la infancia, por el conflicto armado. Carrillo grabó las voces de cuatro niños que cuentan y dibujan sus diferentes historias, con los que realizó un primer cortometraje de animación en 2003, y ello permitió que la huella de los hechos se conserve en las voces y dibujos de los niños. La razón de no filmar sus rostros obedeció a la norma que busca proteger a testigos y víctimas menores de edad, pero esto sirvió para preservar la huella de estas experiencias con una rica expresividad infantil. En 2011, Carrillo se asoció con



Óscar Andrade para producir y realizar un largometraje animado en 3D, primera producción con esta tecnología en Colombia. En él vuelve sobre estos mismos hechos, relatos y protagonistas. Ambas versiones de corto y largo, aunque muy diferentes, llevan el mismo nombre: **Pequeñas voces**.

La primera versión es el fruto de una sensible y sincera exploración, a través de talleres e investigación de técnicas posibles. Carrillo cuenta, en entrevista concedida al autor en agosto de 2013, que “se hicieron muchas entrevistas durante un mes y medio: más de 180 niños y más de 400 horas de grabaciones de voces”. La fuerza testimonial que se preserva en las voces infantiles grabadas, con sus relatos y sus dibujos, conlleva un valor testimonial y documental en el que se comprende y valora la expresión del dibujo infantil. Por su parte, la segunda versión busca más un realismo ilusionista y un relato que capten la atención del espectador, ya que la apuesta de producción requirió de una inversión mayor. Sin embargo, aunque se aseguró un relativo éxito con el público gracias a estas propuestas, la potencia indicial del primer cortometraje se redujo, y en pocos momentos se aprovechan realmente las posibilidades de mostrar lo invisible, aquello que subyace y a lo que quizá se deben las apariencias físicas

y sus acciones y movimientos, o bien logra expresarse a través de metáforas lo que no puede explicarse de otra forma.

De los tres grandes géneros del cine: la ficción, el documental y la animación, este último posee una gran potencia simbólica que, aunque los otros dos la tienen quizá en menor medida, no se debe desperdiciar. Esta característica acerca la animación a formas artísticas como la poesía, la música y la danza, que no representan ni refieren al mundo real de manera tan explícita, como sí suelen hacerlo la literatura, el teatro y la pintura realista. De las artes visuales, la animación puede aprovechar mucho más sus valores plásticos —color, textura, formas, gesto de los trazos, materiales—, antes que sus técnicas realistas de representación. Las posibilidades plásticas, poéticas, musicales y coreográficas de la imagen animada la distinguen de la ficción y el documental cinematográficos.

Sin embargo, en las posibilidades de hibridación con estas últimas pueden encontrarse renovadas posibilidades y formas, sin que se pretenda reemplazar el realismo narrativo que ha conseguido la ficción ni el registro testimonial y pretendidamente objetivo del documental. Su valor quizá radique en enriquecerse mutuamente, sin desaprovechar en dichas hibridaciones sus grandes posibilidades simbólicas y poéticas. ■



Imagen 20. Fotograma de **La selva oscura**.

Referencias

Metz, Christian (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Arce, Ricardo; Carolina Sánchez y Óscar Velásquez (2013). *La animación en Colombia, hasta finales de los años ochenta*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Dante (1974). *La divina comedia*. Madrid: Mediterráneo.

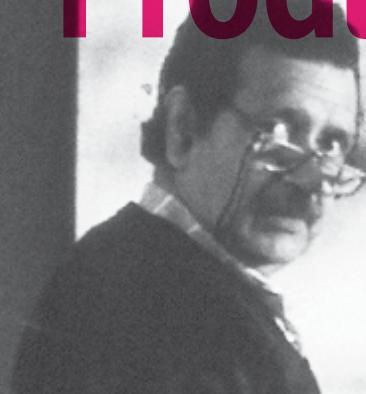
Bergson, Henri (2007). *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus.



Imagen 21. Fotograma de **Pequeñas voces**.



Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador



► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Producir animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador

Por Juan Manuel Pedraza

Fernando Laverde, director de cine de animación, es uno de los ejemplos más representativos para tratar el tema de la producción de cine de animación en nuestro país. Visionario, emprendedor, apasionado por el oficio, artesano y creador de historias y personajes hechos en papel maché, madera y tela, ha realizado una bella carrera con sus cortometrajes, comerciales y largometrajes, siendo importante reconocer su lugar en el cine de animación colombiano, latinoamericano y, por qué no, mundial. Un artista que se destaca no solo por sus obras, sino también por una vida dedicada a la animación.

Si bien mi encuentro con la obra de Fernando viene desde cuando era niño y me llevaron al cine a ver **Cristóbal Colón** —y me compraron el cuentico de la película, que aún conservo—, fue con la primera entrevista que le hice cuando tuve la oportunidad de conocerlo. Desde entonces





Imagen 22. Fernando Laverde anima un personaje en el rodaje de **Cristóbal Colón**.

surgió una amistad que hemos mantenido a lo largo de algo más de diez años, con muchas entrevistas más, así como visitas informales y tertulias amenas junto a él y su esposa, lo que me ha permitido aprender, disfrutar y admirar tanto a él como a su trabajo en estos años. Director, guionista, realizador, productor y animador, con pasión ha forjado una carrera

única en nuestro país produciendo animación en un sinnúmero de cortometrajes independientes, comerciales publicitarios y en largometrajes, siendo el único realizador de animación colombiano con tres largometrajes en su filmografía. Es así que, a través de este texto, de detalles y de anécdotas de su trabajo, entenderemos más acerca del proceso de producir cine de animación antes de la llegada del computador y la Internet, elementos que definitivamente revolucionaron los procesos y el hacer de los animadores colombianos años después.

Fernando Laverde nació el 17 de diciembre de 1933 en la ciudad de Bogotá. Graduado de bachiller en el colegio de la Universidad Libre en el año de 1953, no tuvo muy claro qué carrera seguir: al principio pensó en ser doctor y luego ingeniero agrícola (materia que cursó durante tres años en Palmira, Valle), pero ninguna lo convenció. Decide, entonces, volver a su ciudad y consultar a Pepe Sánchez, su amigo de toda la vida, quien trabajaba en el mundo de la radio y la televisión, y gracias a él y a Humberto Martínez Salcedo logra conseguir un trabajo en la Televisora Nacional, en 1956, como coordinador de programas. Allí, la magia de la televisión en directo y lo que conllevaba hacer este tipo de producción, el talento de los actores, las actrices, los bailarines y la orquesta, lo enamoraron. Más adelante, en su cargo de director de cámaras, disfrutaría del gusto por los encuadres y aprendería sobre

las imágenes. Pero no solo lo enamoró el mundo del cine y la televisión, también una talentosa y bella actriz proveniente de Chile, Karina, que conoció en esta etapa y quien se convirtió en su esposa años después.

Fascinado por las películas de animación checas¹ de *stop motion*, las cuales eran proyectadas en teatros del centro de Bogotá, y en especial con **El ruiseñor del emperador** (1949) y **La mano** (1965), ambas del animador Jiří Trnka, Fernando se aventura a experimentar en el mundo de la animación en su casa, con una camarita Kingstone de un solo lente, que tenía disparador de imagen por imagen, y algunos de los juguetes que le habían regalado a su hija Ana María al nacer. En palabras de Fernando: “me puse a mover un ciervito que tenía la cabeza articulada y registrar un cuadro tras otro, y cuando vi la copia quedé asombrado”. Viendo las posibilidades que tenía esta técnica y la libertad como director para crear historias y personajes, Fernando sigue explorando la técnica hasta que en 1966 viaja con su familia a Europa, y llega a España con la intención firme de estudiar cine en Madrid y aprender más de este oficio.

Aunque finalmente no entró a cursar los estudios, le salió la oportunidad de trabajar en **Las aventuras de Mumú** (Nicanor, 1967), piloto animado de tv de su gran amigo y maestro

Enrique Nicanor, primero como ayudante y asistente en disparar la cámara y al final como uno de sus animadores, gracias a la curiosidad, las ganas de aprender y la proactividad que mostró experimentando en sus horas de descanso. Enamorado por completo del arte de la animación, los decorados y los muñecos, Fernando vuelve a Colombia en 1969 decidido a realizar películas de animación.

Al año siguiente la Unesco lo invita a participar en el proyecto Guionistas para el Desarrollo, un curso realizado en Buenos Aires, en el que aprende a hacer guiones profesionales. Y es en este momento cuando Fernando Laverde comienza su extensa carrera de dirección y producción de cine, primero en cortometrajes y documentales de imagen real, algunos en compañía, otros en solitario, y también haciendo la dirección de fotografía en varias películas de nuestra cinematografía colombiana, como **Breve encuentro** (Laverde y Arzuaga, 1976) o **Una tarde... un lunes** (Giraldo y Luzardo, 1972), ganadora del premio a Mejor Fotografía en el 12 Festival de Cine de Cartagena.

En el ámbito animado, es en el año de 1972, y fruto del proyecto Guionistas para el Desarrollo, cuando Fernando realiza su primera película animada, el mediometraje **En el país de Bellaflor** (1972), la favorita de Fernando, rodada con una cámara de cine Bolex de 16 mm. Luego vendrían muchas

► 1. En esta época los mayores exponentes del cine de animación checo eran Jiří Trnka y Karel Zeman.



Imagen 23. Personaje en un rodaje de Fernando Laverde.



► 2• Para saber más sobre producción paralela de animación en estas décadas, véase en este número de *Cuadernos de Cine* el artículo “La animación colombiana durante el siglo xx: una historia en construcción” de Ricardo Arce.

► 3• Esta cámara se conserva actualmente en la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano y fue exhibida en la exposición “¡Acción! Cine en Colombia”, a finales del 2007 en el Museo Nacional de Colombia.

más, entre las que podemos mencionar **La maquinita** (1973), **La cosecha** (1974), **Un planeta llamado tierra** (1979), ganadora del Búho de Plata de FOCINE y Premio Colcultura al Mejor Corto de Animación, y **Pepitas rojas** (1979), premio Ringlete de Plata en el I Festival de Cine Infantil de Medellín, el mismo año².

Gracias a la novedad y curiosidad que despertaba la técnica animada de muñecos tridimensionales de Fernando, en estos primeros años este incursionó también en el ámbito publicitario, en varios comerciales que se proyectaban en cine en los teatros del país. Fernando recuerda con humor el personaje de

Imagen 24. El “Profesor Gafitas” en su laboratorio, personaje de **Un planeta llamado tierra**.



Pony Maltínez para Pony Malta, un boxeador que él mismo inventó para publicitar la marca, en el que se enfrentaba a otro personaje y lo derrotaba en el ring. Otro tipo de comerciales fueron los de la serie “No se acalore, tome costeña”, de Bavaria, en el que se usaban personajes clásicos de la literatura, como en aquel en que Romeo sube a la torre por una escalera junto al balcón y, al verlo, una Julieta emocionada tumba la escalera y hace caer a Romeo, hasta que, paso seguido, se menciona el eslogan.

Lo más importante de esta incursión en la publicidad fue la necesidad de pasar de la cámara de 16 mm a una de 35 mm para poder realizar y proyectar con calidad profesional estos comerciales. Así fue como conoció a Daniel Martínez, mecánico que le ayudó a conseguir la cámara e intervino con mucho ingenio una cámara de cine de 35 mm de madera y manivela, adaptándole magazines de madera y motor, para que la película pudiera dispararse cuadro a cuadro y además arrastrar al siguiente. Como si fuera poco, le adaptó también un visor réflex, de manera que Fernando podía ver las condiciones del plano, luz y enfoque reales de la película³.

Con esta cámara Fernando consigue rodar su primer largometraje, **La pobre viejecita** (1978), inspirado en la obra clásica de la literatura infantil, versión colombiana del



Imagen 25. Set de producción en el rodaje de **Cristóbal Colón**.

poeta Rafael Pombo, y que fue el resultado de una idea de Fernando: hacer una película para niños que fuera muy colombiana y que ofreciera un tipo de cine “más edificante e infantil”, ya que no existían producciones de este tipo en el país. Así que luego de escribir el guión junto a José María Arzuaga, durante 70 minutos de animación en 35 mm y a todo color, Fernando Laverde dirige y produce **La pobre viejecita**, llena de canciones y bailes, y en el que sus personajes, que mantienen bocas fijas, cobran vida por medio de la animación gestual de sus cuerpos⁴. Con montaje a cargo de Pedro del Rey (montajista de Luis Buñuel), recibe en 1978 un India Catalina en el Festival

de Cine de Cartagena y el Primer Premio de Colcultura al Mejor Largometraje Nacional, y se convierte en el primer largometraje animado en la historia del cine colombiano.

Su segundo largometraje fue **Cristóbal Colón: valiente, terco y soñador** (1983), una de las historias que Fernando se había prometido realizar desde que comenzó a hacer cine y que le recuerda sus años de colegio, donde conoció la historia por primera vez y que lo hizo soñar. Realizada gracias a la contribución financiera de FOCINE, la Compañía de Fomento Cinematográfico, rodada con una cámara de cine Mitchell⁵ muestra durante 63

► 4• Es de destacar la increíble personalidad de Servilio, el mayordomo, dada con la animación; expuesta en su máxima expresión en la primera escena en que se sienta a tocar el piano.

► 5• La cámara Mitchell era la cámara de los grandes directores de la era dorada de Hollywood y todo director de cine soñaba con tener una de ellas.



► 6• *Juicio al cine y a la televisión*, especial para televisión. Caracol Televisión. s.f.

► 7• Es interesante conocer también que esta película comenzó a trabajar el concepto de *merchandising*, editando un cuento para niños basado en la película, con textos de Beatriz Caballero y a cargo de Editorial Norma.

minutos de animación la historia de Cristóbal Colón y el descubrimiento de América. “Pensé que era útil poder lograr un Cristóbal Colón amable, simpático, estimulante para el niño⁶”, dice en una de sus entrevistas. En esta película los personajes, además de actuar, tienen sincronización de voz gracias a una serie de bocas de papel cortado que se pegaban según la vocal que pronunciara el personaje; destaca siempre el nivel de detalle y buen gusto en los decorados, con escenarios imponentes y bella fotografía. Esta película le trajo a Fernando el Premio Coral en el V Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano en La Habana, Cuba, el mismo año⁷.



Imagen 26. Fotograma de **Martín Fierro**.

FOCINE, en 1984, decide enviar una delegación a Argentina para realizar una muestra de cine colombiano en la ciudad de Buenos Aires. Entre las películas seleccionadas estaba **Cristóbal Colón**, la cual tuvo muy buena aceptación entre el público y la crítica. Al llegar la comisión a su siguiente parada, Montevideo, Fernando se entrevista con Isabel Eugenia Lettner, una productora argentina que estuvo en la muestra y quien se interesó mucho en la técnica de Fernando, y ambos acuerdan hacer una nueva película de animación. Fernando propone el nombre de Martín Fierro, y de esta manera surge la idea de su tercer largometraje, **Martín Fierro** (Laverde, 1989). Rodada con la misma cámara de cine Mitchell, durante 70 minutos se recrea la vida de este icónico personaje, adaptación del conocido poema argentino escrito por José Hernández. En ella Fernando hizo lo posible por ser lo más fiel al sentir argentino, tratando de tomar hasta el menor detalle; con una recreación y ambientación impecables, se respira tierra argentina en cada segundo de la película.

La coproducción de esta película fue de tres países, Argentina (con el Instituto Nacional de Cinematografía, INC), Colombia (con la Compañía de Fomento Cinematográfico, FOCINE) y Cuba (con el Instituto Cubano del Arte y la Industria Cinematográficos, ICAIC). La adaptación del guión la realizó el director

y guionista argentino Zuhair Jury; las voces se grabaron en Buenos Aires, luego de un riguroso *casting*, y algunos efectos y musicalización se hicieron en Cuba; el resto de la producción se hizo en Colombia. En 1990 la película obtuvo el premio Pitirri del Festival de Cine de Puerto Rico, así como un premio especial a Fernando, el Premio Caracol, por parte de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba. Todos estos premios le han dado a Fernando una gran satisfacción, no solo por el reconocimiento a su trabajo, sino además por saber que sus películas han llegado a conmover a un público de manera significativa.

El proceso de producción⁸ que usó Fernando en sus películas es el siguiente: primero, el guión se trabajaba como si fuera a hacerse para una película real (es decir, definiendo plano por plano, valores, encuadres, diálogos); enseguida se escogía a los actores y se grababan las voces (que servirían como referencia al animar posteriormente); se diseñaban los personajes y se comenzaban a construir, de modo que el cuerpo estaba hecho de madera y articulado con alambre de cobre; y las cabezas, de papel maché, sobre una base de poliestireno expandido, llamado “icopor” en Colombia. Luego se diseñaba la ropa y se construían los escenarios, de retazos “y mucho ingenio” como se ve en la imagen 28. Al estar terminados, se armaba el



Imagen 27. Rodaje de **Martín Fierro**.

set y se iluminaba, momento en que comenzaba el rodaje, que podría durar algo más de un año. En la imagen 30 se observa cómo Fernando se encargaba de todas las animaciones de los personajes: “no podía delegar a nadie, yo era el único que tenía en la cabeza los movimientos de cada personaje”, dice. Lentamente, iba moviendo cuadro a cuadro, mientras la cámara obturaba, a la vez que iba cambiando las bocas. Inicialmente se rodaba todo lo que tenía que ver con un escenario, luego todas las escenas del siguiente escenario, y así sucesivamente (véase imagen 29).

► 8• Para entender más sobre procesos de producción véase el artículo “El flujo de trabajo actuando como relato al interior de la producción animada” de Alejandro Guzmán en este número de *Cuadernos de Cine*.



Imagen 28. Karina en el proceso de construcción de personajes (1985).



Imagen 29. Set de producción de **Martín Fierro**.

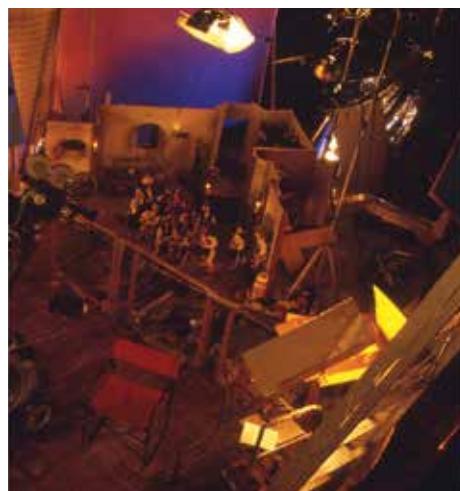


Imagen 30. Fernando Laverde anima **Martín Fierro**.



Al terminar, la película se enviaba a revelar al laboratorio, fuera del país, y este remitía de vuelta un copión. Este copión, en la moviola de 16 mm, se revisaba para saber si era necesario cambiar o corregir algún plano. Al aprobarse, el copión se organizaba en el montaje en el orden que estaba establecido según el guión y se marcaba si había efectos, tales como fundidos o disolvencias; luego se sincronizaba el sonido y se adicionaba la música y los efectos sonoros. El copión de la película editada y aprobada se enviaba nuevamente y con esta referencia armaban la película original para poder “tirar” la copia final para distribución.

Mantener un fuerte equipo en todas sus producciones a partir de 1976 es una de las claves de su éxito, y aunque en algunas ocasiones, dependiendo del proyecto, era necesario más personal, fundamentalmente su grupo de trabajo estaba conformado por lo que él llama su “empresa familiar”. Detrás de él siempre había tres personas más, no solo colaborándole en cada oficio, ya determinado, sino aconsejándolo, animándolo y respaldándolo en todo. En la imagen 31 se aprecia su equipo. Karina, su esposa, actriz de profesión, era la encargada de hacer la parte del vestuario, diseñar y confeccionar aquellos trajecitos para los personajes que Fernando iba maquinando. Compañera, confidente y un apoyo incondicional en todas

las ideas y ocurrencias de su esposo, tenía gran influencia en Fernando, no solo en sus producciones, sino en su vida. Gran parte del decorado era trabajo de Ana María, su hija, quien hacía apuntes muy precisos. Y de esta forma, Fernando Enrique, su hijo, los construía, así como también estaba a cargo de la dirección de fotografía y de la grúa. Ana María, además, desempeñaba el cargo de Asistente de Dirección. En palabras de Fernando:

era tremendamente estricta; recuerdo que una vez yo estaba muy cansado, habíamos trabajado mucho y le dije vamos a parar aquí; me dijo: no, hay que terminar el plano. Ella era la que mandaba en eso y había que hacerle caso (risas).

Todos trabajaban todo el día en el estudio sin descanso, menos Karina, quien trabajaba doble, dado que debía atender sus ocupaciones como actriz en la televisión nacional.

Los tres largometrajes se rodaron en un estudio que adaptaron en un área de su casa, en el barrio Normandía de la ciudad de Bogotá, totalmente profesional y “con todos los juguetes”. Fernando comenta acerca de esta manera de trabajar en casa y en familia:

es quizá la única forma en que este tipo de cine es posible en nuestro medio, ya que, si tuviéramos que contratar especialistas, los costos de las producciones se elevarían de una manera absolutamente imposible de financiar.



Imagen 31. La “empresa familiar” detrás de las películas: Fernando Enrique, Fernando, Ana María y Karina, junto a sus personajes (1987).

Se puede apreciar a la familia y demás equipo en acción, así como parte del bellissimo proceso manual de fabricación de personajes, vestuario, montaje de la escenografía y el dedicado proceso de animación y rodaje, en el programa periodístico realizado para televisión **Un día en la vida de... Fernando Laverde, hacedor de muñecos y cineasta**⁹. Por su parte, en el documental realizado por su hijo Fernando Enrique Laverde y Pedro Sosnitsky (director de fotografía del largometraje de Cristóbal Colón), **Ingenio cuadro a cuadro**

► • Ann Marie Look (dirección general); Carlos Duplat (guión y dirección). Un día en la vida de... Fernando Laverde, hacedor de muñecos y cineasta. Colombia: Audiovisuales. Documental, 1984.



► **10** • Reseñado en Sandra C. Patiño. *Acercamiento al documental en la historia del audiovisual colombiano*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2009.

► **11** • En el II Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia en 2001.

► **12** • Homenaje que coordiné y que fue organizado por el Festival Loop del 2006 y la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, ofrecido a Fernando Laverde y al también animador Nelson Ramírez por su aporte al cine de animación en Colombia.

► **13** • Homenaje que se le hizo en el 9 Festival de Cine Colombiano de Medellín, además de una muestra de sus películas, en 2011.

► **14** • Hace unos años obtuvo el Premio a Mejor Guión de Ficción por *Crónicas de vidas indebidas*, para largometraje en imagen real.

(1984)¹⁰, se pueden apreciar los años arduos de producción animada.

Su otro gran equipo está conformado por sus amigos, de profesión actores y directores, quienes han colaborado en las voces de sus películas, muchos de ellos actuales figuras icónicas en la historia de la televisión nacional; entre ellos, Pepe Sánchez, Carlos Muñoz, Chela del Río, Gloria Gómez, Carlos de la Fuente, Paula Peña, Manuel Cabral y, por supuesto, su esposa Karina. Fernando recuerda la vez en que el actor Luis Eduardo Arango, quien hizo la voz de Cristóbal Colón en su película, se le acercó a preguntarle cómo quería que hiciera la voz del personaje, a lo que Fernando respondió: “hombre, hazte un Colón espaguetudo”. Realmente, sin siquiera él mismo saber qué significaba, le sorprendió esa capacidad de interpretación de Arango y el resultado le pareció magnífico. Por eso afirma sin vacilar: “siempre he tenido el lujo de tener en mis películas a los que yo considero mejores actores”.

Fernando llama a su trabajo “cine hecho a mano”. Desde el dibujo previo de los decorados, la construcción de cada personaje y la confección de su vestuario, pasando por el lento y corto movimiento de los objetos en cada fase de la animación de las escenas, hasta el proceso de obturación de cuadro, uno tras otro. Considera la animación como una especialización del cine, en la que se ha

sumergido para crear historias para grandes y chicos. Unas con contenido crítico y social para los adultos, y otras, de fantasía, aventura e imaginación, para niños y niñas. Varias generaciones de colombianos hemos admirado su trabajo y se ha reconocido y premiado a su labor¹¹, como pionero del cine de animación en nuestro país¹² y como artesano del cine colombiano¹³.

En cada una de sus películas –cortos, medios, largometrajes–, Fernando siempre ha puesto el corazón y la mejor disposición y detalle. Emprendedor, intuitivo y arriesgado, aún hoy sigue creando historias y guiones premiados¹⁴, y con una pasión por el oficio que traspasa límites de tiempo y espacio, lleva ya varios años incursionando en las posibilidades del computador, con curiosidad y ánimo admirables. Valiente, por arriesgarse a hacer este tipo de cine animado; terco, por no desistir nunca en sus proyectos; soñador, al imaginar sus películas de animación hechas realidad y haciendo soñar a todo un equipo y un público espectador.

Fernando es un hombre admirable, es un aventurero que ha usado su ingenio y habilidad para demostrarnos que sí se pueden lograr las cosas. Y si él pudo hacerlo en tiempos anteriores al computador y la Internet, el reto que nos deja a los nuevos animadores es mayor, sabiendo que las oportunidades están servidas a nuestros pies. ■

Referencias

Look, Ann Marie (dirección general); Carlos Duplat (guión y dirección) (1984). *Un día en la vida de... Fernando Laverde, hacedor de muñecos y cineasta*. Colombia: Audiovisuales. Documental.

Patiño, Sandra C. (2009). *Acercamiento al documental en la historia del audiovisual colombiano*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

■ Imagen 32. Set de producción de **Martín Fierro** con Fernando Laverde al fondo.



Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción¹

Por Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas

Este artículo, escrito a dos voces, nace de las inquietudes compartidas sobre la animación realizada por mujeres en Colombia, en la que nos incluimos. Creemos que estos trabajos, por sus temáticas y sus propuestas técnicas, plantean un nuevo rumbo que enriquece el lenguaje de la animación en nuestro medio. Cuando pensamos en escribir sobre este tema, surgieron de inmediato muchos interrogantes. ¿Influyen el género y el lugar en donde se nace en el proceso creativo? Y, si es así, ¿de qué manera? ¿Existe una estética femenina? ¿Existe una animación colombiana? Y, si es el caso, ¿qué características tiene? Son estas preguntas tierras movedizas; por tanto, es imposible trazar ideas fijas, pues podemos caer fácilmente en estereotipos y lo que intentaremos aquí es justamente desdibujar ciertas infranqueables fronteras establecidas por la cultura.

Sabemos que este es apenas el inicio de una labor que pretende dar cuenta de las características estéticas y conceptuales de los trabajos de las animadoras colombianas. No se trata de invalidar la mirada masculina sobre el mundo de la mujer, sino, más bien, de señalar la manera particular que tienen las mujeres de reflejar sus preocupaciones y de plasmar sus universos

► ¹ La versión completa de este artículo se puede encontrar en: www.animamob.com



► **2** • Hace parte de los relatos de *Las mil y una noches*.

► **3** • Basada en *La flauta mágica*, de Wolfgang Amadeus Mozart.

íntimos, señalando su punto de vista sobre la sociedad en la que viven.

Panorama

La alemana Lotte Reininger fue la primera mujer que realizó películas animadas. Adaptó obras como **Las aventuras del príncipe Achmed**² (1926), **Papageno**³ (1935), Carmen (1933) y creó muchos spots publicitarios con la técnica de siluetas recortadas, basada en la del teatro de sombras chinas. Uno de sus grandes aportes, además del anterior, consiste en la realización de muchas de sus animaciones a partir del tiempo musical, haciendo corresponder el tiempo de la partitura y la obturación de fotogramas. Construyó una mesa equivalente a la mesa multiplanos, que desarrollaría Disney más adelante, con ayuda de los animadores Berthold Bartosch, Walter Ruttmann y de su esposo Carl Koch. Tenemos también a Herminia Trlova, en la actual República Checa, quien desarrolló en los años 30 una serie importante de películas animadas en las que utilizaba diversas técnicas de manera sorprendente.

Otra figura sobresaliente fue la de la norteamericana Marie Ellen Bute, que entre los años 1934 y 1959 realizó once películas de animación abstracta utilizando materiales inusuales, como café, coladores y otros utensilios, con los que creaba formas y movi-

mientos rítmicos basados en la música. Evelyn Lambert, cocreadora de varias películas del reconocido animador Norman MacLaren, dejó una obra significativa que no ha sido lo suficientemente reconocida. En Japón, Reiko Okuyama empezó como intercaladora, en los estudios Toei Doga, y poco a poco fue subiendo de cargo hasta convertirse en la primera directora de animación con la película **30.000 leguas de viaje submarino** (1969). Sin embargo, solo hasta finales de los años 60 se reconoce el trabajo protagónico de las mujeres en el mundo de la animación. Antes de esa época, ellas estaban destinadas a cumplir roles secundarios como coloristas, delineadoras, etc.

Nuestro territorio. Inicios

La mujer en el cine colombiano tuvo una participación importante hasta los años 60. Antes solo cumplía labores para lo que se creía que ella era capaz, según el estereotipo de mujer impuesto socialmente hasta ese momento: la *script*, la chica del vestuario o la maquilladora, esto relacionado con las tareas detrás de cámara. Su papel ante las cámaras se regía por los patrones convencionales: vampiresa, mujer de los bajos fondos, madre sacrificada, virgen, abnegada y casera. Las reformas y la lucha feminista cambiaron por completo el panorama. La mujer empezó a desempeñar cargos públicos y se abrieron

poco a poco sus posibilidades de figurar en el campo de las artes y en el cine.

En la plástica, Débora Arango, a pesar de la censura y de los señalamientos sociales, logró crear y sostener su crítico y agudo trabajo sobre una sociedad doble y llena de prejuicios, racista y marcada por las imposiciones de la religión, junto con “otras olvidadas como Josefina Albarracín, Hena Rodríguez y Jesusita Vallejo”, y, otro caso muy importante, Carolina Cárdenas⁴. En el cine, mujeres como Gabriela Samper y Martha Rodríguez, por medio del documental mostraron la realidad de una manera diferente, poetizando sobre esos hechos capturados, al tiempo que abarcaban diversos planos de la realidad y de la experiencia humana. Estos casos, solo por nombrar algunos, dan cuenta de otros procesos y planteamientos de la presencia de las mujeres en los distintos ámbitos artísticos⁵.

La primera mujer que trabaja para una animación en Colombia es Gabriela Samper. Ella, junto a su esposo, forman una productora llamada Cinta Ltda., cuya pretensión era, sobre todo, hacer documental, pero por razones de presupuesto durante varios años se dedicaron a grabar comerciales que fueron reconocidos por el manejo de nuevas técnicas y propuestas, entre ellas, la animación. Su trabajo más importante fue el comercial que hicieron sobre la historia de la cerveza para Bavaria, aunque no es muy claro quién parti-

cipó en qué y quién hizo las animaciones del comercial, es importante anotar que Gabriela Samper fue una de las primeras mujeres en afrontar la técnica, trabajando en una época donde el acceso a los medios para las mujeres era casi inexistente, y en la animación realmente escaso.

Actualmente es posible divisar dos casos de mujeres que han logrado dedicar su vida a la animación, ellas son María Paulina Ponce y Cecilia Traslaviña, cuya obra ha sobresalido de manera significativa dentro y fuera del país, siendo una inspiración para las nuevas generaciones que encontraron su camino en la imagen en movimiento. Ellas no solo se han dedicado a la realización, también se han involucrado en procesos importantes como educadoras, gestoras culturales e investigadoras del medio, procesos que han sido fundamentales para el crecimiento de la animación.

María Paulina Ponce se ha constituido en una figura clave en el desarrollo de la animación hecha por mujeres en Colombia. Son 30 años de creación, en los cuales ha consolidado su estilo a partir de una técnica que desarrolla desde la experimentación: con recortes y dibujos crea los personajes, hasta darles vida en escenarios tridimensionales, también hechos en cartón. Cada animación le ha tomado un tiempo considerable en su realización; sin embargo, esto ha ayudado a evolucionar su aprendizaje desde el empirismo, la

► **4** • “Es necesario detenerse en una serie de dibujos de Cárdenas, fechados entre 1932 y 1936, que parecen constituir los primeros experimentos geométricos abstractos en la historia del arte colombiano”. H. Badawi. “Corazón abstracto. Carolina Cárdenas, la artista”. Revista Arcadia, 98 (2013).

► **5** • Sobre el papel de la mujer en las artes y en el cine colombiano se han desarrollado algunos estudios, como el realizado por Juana Suárez en su libro *Cinembargo Colombia: ensayos críticos sobre cine y cultura*, (Cali: Universidad del Valle, 2009), donde expone, en su artículo “El género del género. Mujer y cine en Colombia”, cómo las mujeres realizadoras se han interesado especialmente en capturar la realidad por medio del documental. Otra investigación importante fue *La presencia de la mujer en el cine Colombiano*, realizada en la Universidad Bolivariana por Paola Arboleda Ríos y Diana Osorio (La presencia de la mujer en el cine Colombiano. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2003), donde se rescata la producción de mujeres en el campo audiovisual hasta el año 2002.



► 6 • Es una técnica de animación, en las que los personajes son planos y están recortados en partes que se van moviendo poco a poco mientras se va capturando cada posición, para luego generar el movimiento. Se pueden utilizar diversos materiales como papeles, cartón, tela, etc.

prueba y el error. Sus animaciones se caracterizan no solo por la técnica, sino también por el sonido, las voces de sus personajes, la jerga, que es bastante local, y las historias.

En su primera película, **Filemón y la gorda** (Ponce, 1982), los personajes, aunque rígidos, poseen una riqueza adquirida por el trazo y el uso del color. Sin usar efectos sonoros, solo música, cuenta la historia de Filemón, la gorda y un mago que quiere interponerse en su relación, en situaciones comunes mezcladas con fantasía. desde la necesidad de trascender los formatos convencionales y entender más sobre el lenguaje cinematográfico, se lanza en un experimento que tituló **El susto** (1987), donde mezcla imagen real con animación. Dos años después, sigue utilizando la técnica del *cut out*⁶ de una manera muy similar a su primer film, pero trabajando más en el movimiento de los personajes y en la fluidez de la estructura narrativa, que se define a través de la planimetría, y un trabajo sonoro más juicioso, donde la música sigue teniendo un papel fundamental que incrementa el poder de persuasión de las imágenes. Es notable cómo el manejo de cámara y los acabados de escenografías evolucionan, sin que el estilo cambie, y los personajes adquieren más vida, para dar paso a **Remedios** (2002), con una iluminación y un manejo del tiempo más cuidadosos, en que consolida su técnica y reafirma su trabajo dentro de la animación. Su última película se

titula **Lo que sabemos** (2011). En ella narra la historia de una niña y sus miedos infantiles y cómo a veces los mayores manipulan a los pequeños para presionarlos a hacer lo que no quieren.

Más adelante encontramos a Cecilia Traslaviña, cuya formación inicial no tenía nada que ver con el cine, y fue gracias a otras experiencias en diferentes artes como se va trazando este destino. Solo cuando empieza a hacer animación se da cuenta de que todo eso que había hecho estaba contenido en esta técnica; tal vez lo que buscaba, sin saber, era el movimiento, encontrando unos valores únicos tanto en el proceso como en el resultado. Su interés por la animación surge en dos momentos distintos de su vida: primero, cuando realizaba su proyecto de grado en la escuela de textiles, trabajo que consintió en la adaptación del cuento de Franz Kafka “Preocupaciones de un jefe de familia”. Luego, el encuentro con los animadores René Laloux y Carlos Santa la hacen entender y conocer más del medio que se estaba recién gestando.

Su trabajo en la academia ha sido el mejor medio para afianzar el estudio de la animación y poder estructurar un programa en el que la animación experimental sea central. La buena recepción y los resultados de los trabajos de los estudiantes han sido el motor para insistir en que la animación se consolide como una herramienta más del complejo mundo de las



Imagen 33. Fotograma de **Lo que sabemos**.

artes visuales. De esta experiencia como educadora surgieron una cantidad de inquietudes sobre las formas y posibilidades expresivas que tiene el medio. Su búsqueda se ha fortalecido a medida que encuentra cada vez más artistas que parten de relacionar a la animación con otras prácticas que redefinen continuamente el medio mismo.

En sus trabajos se plantea un tipo de narrativa que parte de los sueños y los recuerdos. Surgen así imágenes simbólicas que no necesariamente están hilvanadas en un argumento. Dentro de su filmografía encontramos: **Almas santas, almas pacientes** (2007), **La casa del tiempo** (2009), **Álbum** (2009), **El silencio habita en tu ventana** (2010), **Fabricia** (2013) y **Perpetuum mobile** (documental sobre la animación y su relación con las demás artes), trabajos que la han llevado a participar en diversos festivales en varios países⁷.

Dibujando el mapa. Categorías

Cuando se hacen clasificaciones se corre el riesgo de encasillar las obras y a sus autoras; sin embargo, haremos un intento por establecer algunas categorías con el fin de trazar un camino para definir cuál podría ser el rumbo que tomará la animación realizada por mujeres. Estas categorías no son absolutas; por el contrario, son móviles y un trabajo puede pertenecer a varias.



Imagen 34. Fotograma de **Fabricia**.

Transiciones/ritos de paso

Los momentos de transición donde es necesario afrontar la pérdida de algo o de alguien marcan de una manera decisiva al individuo y lo exponen a diferentes tipos de cambios tanto físicos como mentales. Existe un gran interés por los rituales de paso por parte de un buen número de animadoras donde la memoria, el cuerpo y los sentimientos adquieren un papel fundamental. En el caso de la mujer, estos elementos se transforman en esos acontecimientos que la definen y la marcan. Se vuelve importante trabajar sobre estos recuerdos, y la animación se convierte en el soporte clave para

► 7 • Es importante destacar su trabajo en la difusión de la animación experimental, presentando programas en festivales como Animamundi en Brasil, Re-Animacja en Polonia, Chitrakatha en India, etc.



► 8 • Esta técnica hace referencia a la creación de imágenes dibujando o repujando directamente sobre la superficie de la película. También se conoce como animación sin cámara.

► 9 • Ana María Guash. "Los cuerpos del arte de la posmodernidad". En Pedro A. Cruz S., Miguel Á. Hernández N. (coords.), *Cartografías del cuerpo. La dimensión en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, pp. 59-75.



Imagen 35. Fotograma de **Yo me llamo Marián**.



Imagen 36. Fotograma de **Bosque de charol**.

desarrollar sus imágenes gracias a sus características como medio y versatilidad.

El paso de la niñez a la adolescencia es uno de esos momentos donde el cambio corporal y sentimental varía de una manera drástica. Este tema se vislumbra en animaciones como **Yo me llamo Marián** (Ana María Caro, 2008) y **Bosque de charol** (Ana María Méndez, 2006). En la primera, Ana Caro hace una profunda reflexión sobre el paso de la infancia a la adolescencia, a través de momentos en la vida de una niña que va dejando atrás su mundo infantil. La película inicia con imágenes abstractas realizadas con la técnica de animación directa⁸, la cual no es gratuita, pues el fondo negro es como la mente que intenta, a partir de líneas, dibujar esos recuerdos de la niñez, rayas que se construyen dando paso a la luz y que se van convirtiendo en líneas por las que la niña va jugando, para terminar transformadas en hojas que caen, convertidas en la imagen del diario donde, a partir de un ejercicio de escritura, recordará momentos claves de su infancia.

Bosque de charol también es un ejercicio de memoria ubicado en la infancia y en el instante de cambio a la adolescencia, con un lugar especial para las relaciones que se tejen y se destejen al crecer. Esta animación se construye a partir del dibujo —que resulta ser la técnica principal del corto—, los colores

fuertes y saturados —que marcan y acentúan ciertos elementos importantes— y las texturas, que determinan toda la animación. Es de resaltar que se habla de un recuerdo latente y que, dado el tipo de dibujo, se ahonda aún más en la idea de un instante que se quedó en la infancia.

Representación del cuerpo femenino. Autobiografías del cuerpo

El cuerpo se fue convirtiendo en las últimas décadas del siglo XX en el epicentro de numerosas expresiones artísticas, algunas relacionadas con el deseo, otras con la ideología, la identidad sexual, el género, la escritura y la tecnología⁹. El cuerpo, que es una preocupación del arte desde muchos siglos atrás, en las manifestaciones contemporáneas adquiere otro valor, al convertirse ya no en el objeto de representación, sino en el medio mismo de expresión plástica. Despierta (Julie Bayona, 2006), construida sobre el soporte fotográfico, es un ejemplo. En esta animación se trabaja el estereotipo femenino utilizando el cuerpo de una mujer como objeto a animar. Bayona utiliza acertadamente la técnica de pixilación, pues esta tiene el poder de darles otras formas de movimiento a los cuerpos humanos, transformándolos y dotándolos de nuevos elementos. Se trata de un autoconocimiento del cuerpo desde una mirada femenina, mirada crítica que ahonda en los estereotipos

del deber ser del cuerpo, buscando romper para liberar, quitar para dejar ver.

Por otro lado, el trabajo **Empollando crestas** (Josefina Vela, 2010) es un viaje al interior de la vida de una mujer: todas las transiciones que se presentan en el cuerpo femenino van de la mano de aquellas que transforman la vida, con la atención puesta en esos pequeños sucesos que se convierten en los más significativos, con lo que causa perplejidades y suscita preguntas sobre el asunto de ser mujer. Josefina Vela se vale de planos abigarrados para mostrar en detalle el complejo mundo femenino, en contraste con imágenes limpias y serenas.

Materia sonora

La preocupación por la multiplicidad de la identidad, el lenguaje corporal —donde no solo la belleza existe, sino también la destrucción— y el sonido —como elemento fundamental que da flexibilidad a las imágenes— convergen en las exploraciones desarrolladas por las artistas María Angélica Chalela y Laura Anzola, que se alejan de las preocupaciones directas por el género y la sexualidad y dialogan con el lenguaje corporal asociado con la tecnología, la palabra, la danza y el sonido.

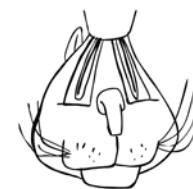
Un hombre y una mujer se encuentran e inician un delirante baile en **Sueño urbano** (María Angélica Chalela, 2008), quien, utilizando como medio la pintura digital, crea una



Imagen 37. Fotograma de **Empollando crestas**.

maravillosa coreografía con los dos bailarines, donde la música constituye la estructura. La maleabilidad de la pintura sigue las formas que van adquiriendo los cuerpos al compás de la melodía, y estos se deshacen y se metamorfosean para volver luego a su forma original. Un mundo donde dialogan la arquitectura, la danza, el espacio, el movimiento, la música y la pintura.

El trabajo de Laura Anzola se cuestiona sobre el cuerpo en relación con el sonido y las nuevas tecnologías. Ella encuentra en la animación la manera de controlar la forma de las emociones que quiere transmitir, cada uno de los aspectos que quiere manejar. En **Faqtum loquendi** (2008), las letras, que actúan como formas, y el sonido y la música son el motor del movimiento; los múltiples cuerpos cobran vida a partir de los juegos



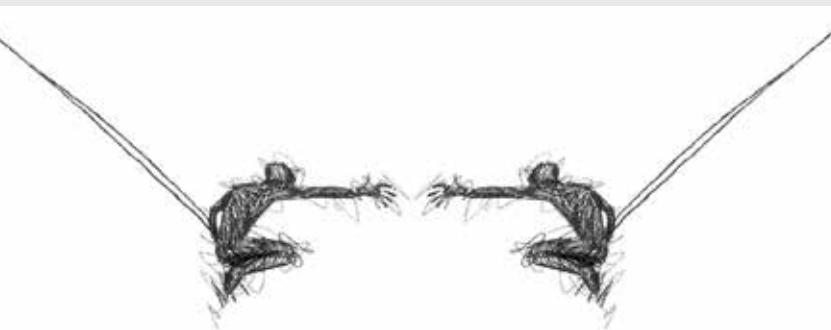


Imagen 38. Fotograma de **Obstrucciones**.

vocales, y desde estos se construye la imagen de un cuerpo que se multiplica, se desdobra y se transforma.

Relación con otras artes. Perplejidad de lo cotidiano

Existen trabajos en los que la animación está integrada o vinculada a otros medios y soportes; por ejemplo, con la instalación, que permite interactuar de manera directa con el espectador, o con el video mapping, donde se pueden crear obras mezclando diferentes expresiones, como la danza, el teatro, el sonido, el video, la animación. Las relaciones cambian completamente y en esta amalgama de posibilidades se rompen los límites de todas las artes para crear otras lecturas, hibridaciones que ofrecen otro tipo de sensaciones y de percepciones, en las que tal vez lo más importante no sea identificar y tratar

de entender de manera racional qué es lo que se está viendo, sino aceptar lo que se está viviendo a partir de estas propuestas. De igual manera, vemos cómo la animación también se alimenta de todas las estructuras y medios que brindan otras artes, para renovarse, sin perder su naturaleza, utilizando los formatos audiovisuales, como en los realizados por Diana Menestrey o Bibiana Rojas.

En la videoinstalación **Obstrucciones** (2012), Diana Menestrey utiliza el grado máximo de sencillez para llegar al grado máximo de complejidad. Los trabajos de esta artista se caracterizan por estar siempre al filo de algo insalvable, un destino trazado, la repetición eterna, entre el humor y la desesperación. El fino trabajo de dibujo sobre papel acentúa la potencia de sus obras y crea espacialidades únicas a partir de una simple línea. Menestrey expande la animación, la saca del cuadrado de la pantalla monocal y la transporta por las calles de una ciudad, por las paredes de una galería, de un museo, de una casa abandonada.

Postales en movimiento (Bibiana Rojas, 2012) hace un recorrido por ciudades como La Paz, Lima, México y Buenos Aires. Es una exploración a los rincones, los perfumes, los olores amargos, las ruinas, las músicas, los ruidos y las novedades que estas ciudades ofrecen a quien se deja permeable por ellos. De esta manera, a partir de cada leve sonido,

de cada movimiento, Bibiana Rojas construyó sus ciudades. Armó delicadamente un archivo sonoro y visual de estas y conformó una serie de postales audiovisuales que nos “envía” para hacernos partícipes de su vibrante vivencia. Son retazos privilegiados expuestos en pequeños televisores colgados en una pared, y cada uno guarda sus misterios para el que quiera experimentarlas.

Animación y realidad

Uno de los campos más interesantes en que se ha venido implementando el uso de la animación es en el documental. Aunque el documental animado tiene una larga historia, y la cantidad de películas realizadas en diferentes lugares del mundo lo corroboran, solo recientemente empieza a ser tema de discusión en la academia y a ser aceptado por la crítica. De igual forma, se empiezan a abrir espacios en las convocatorias de realización de películas. Sin duda, películas como **Vals con Bashir** (Ari Folman, 2008) y **Persépolis** (Marjane Satrapi, 2007) y, en nuestro caso, las dos versiones de **Pequeñas voces** (Jairo Carrillo, 2003; Jairo Carrillo y Óscar Andrade, 2011) han llamado la atención de las audiencias en varios rincones del mundo. En Colombia contamos, entre otras, con **El deseo de Juanita** (Mónica Cifuentes, 2007), **Cáncer significa cangrejo** (Bibiana Rojas y Laura Anzola, 2008) y **Migrópolis** (Karolina Villariaga, 2011).



Imagen 39. Fotograma de la instalación **Postales en movimiento**.

El deseo de Juanita es la interpretación que Mónica Cifuentes hace del sueño de una mujer recicladora de tener una casa. El uso de diversas técnicas, como arena sobre vidrio, unidas a pinturas que reconocidos artistas en el ámbito nacional han hecho sobre la violencia y el uso de recursos digitales, arman un sorprendente y sólido tejido de una manera poética y le dan a este trabajo un sello único.

Por su parte, uno de los grandes valores que tiene **Cáncer significa cangrejo** es su estructura sonora. Basándose en los testimonios de varias mujeres que han padecido o padecen de cáncer, Bibiana Rojas y Laura Anzola van creando en este espacio sonoro



un universo que inicia con algunas imágenes abstractas que luego vamos asociando con células. El tejido de voces crea varias capas de realidad que se dilata y se contrae, estableciendo así un lugar de encuentro con el espectador en un espacio indefinido, un lugar entre la vida y la muerte. **Migrópolis** es un corto que resulta muy significativo en la historia reciente de la animación, tanto por la temática que aborda como por la resolución formal. Resulta cautivador para el público infantil, ya que este logra identificarse con los perso-

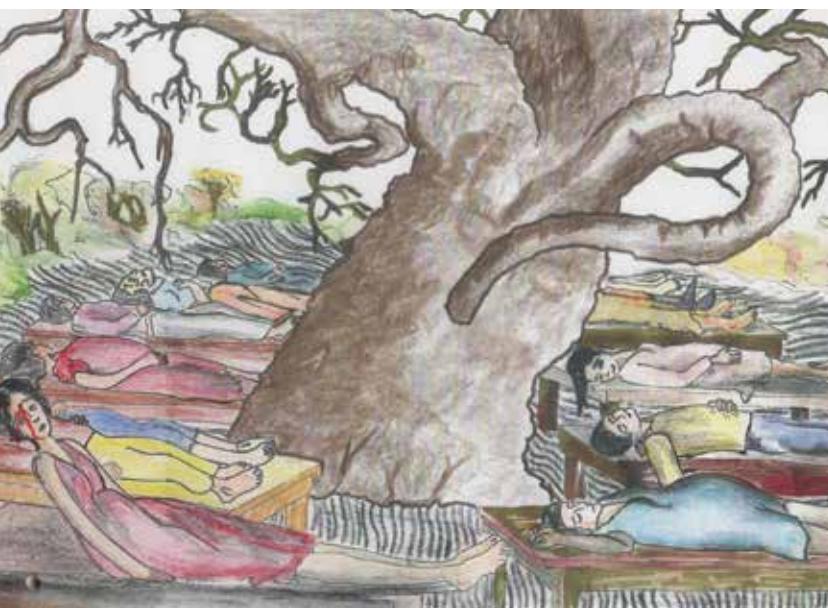


Imagen 40. Fotograma de **El deseo de Juanita**.

najes niños-animales, quienes con sus voces infantiles describen sus vivencias en países extraños.

Paisajes mixtos

Existen varios casos de mujeres que han entrado al mundo de la animación desde la publicidad y que además han encontrado un estilo propio, sin que se impongan los productos sobre las ideas que desean transmitir. Ellas no solo han desarrollado sus trabajos en comerciales, pues se han caracterizado por trascender e intentar llevar la animación a otros campos. Anotamos dos casos.

Tenemos el trabajo de María Arteaga, ilustradora, quien mezcla su trabajo independiente con la publicidad y el videoclip. Moverse en estos territorios le ha permitido tener mucha gran versatilidad en sus historias y en la creación de mundos entre fantásticos y reales. El cortometraje **Corte eléctrico** (2008) muestra la solidez y madurez a la que ha llegado. El gran recurso del personaje, limpiador de los vidrios de los edificios de una congestionada ciudad, brinda la posibilidad de deleitarnos con personajes que habitan en tan singular edificación.

Por otro lado, encontramos el trabajo de Lola Barreto. La necesidad de esta animadora por trascender y llevar la animación un paso más allá ha sido uno de sus aportes más importantes en el medio. Su trabajo como directora de arte para el **Mapping projection**,

realizado en el marco de la conmemoración del Bicentenario de Independencia de Colombia, es prueba de ello: un interesante encuentro entre técnicas de animación y espacio urbano. Su trabajo se ha basado en el uso de técnicas mixtas de animación tradicional y digital.

El territorio se configura

Hasta hace apenas un siglo las mujeres tenían prohibida la entrada a la biblioteca si no iban acompañadas por su tutor, según cuenta Virginia Wolf en su libro *Una habitación propia*. También es cierto que, aún en la primera década del siglo XXI, sigue existiendo discriminación y violencia en contra de la mujer, de una manera alarmante, a pesar del progreso de su emancipación en campos como las artes, la política y la economía. Cuando uno busca en Google “estética femenina”, los primeros doce títulos que aparecen hacen referencia a la estética facial, los peinados, las dietas, etc. Si la búsqueda es “animación de mujeres” los resultados iniciales muestran figuras animadas de muñecas bailando en ropa interior.

Annette Huhn define el término feminismo como un conjunto de actividades políticas basadas en ciertos análisis sobre la posición histórica y social de las mujeres en cuanto subordinadas oprimidas y explotadas por modos dominantes de producción¹⁰. En el



Imagen 41. Fotograma de **Migrópolis**.

caso del audiovisual, esta perspectiva feminista del cine ha cobrado gran importancia, como aquella que atiende la construcción fílmica desde la variable del género sexual. Ello también se hace patente en los estudios de recepción que abordan a las audiencias y a sus maneras de resignificar lo que se ve¹¹.

Para muchos artistas, mujeres y hombres, el arte es, ante todo, un territorio de creación, libre de género, nacionalidad, ideología, etc.

► 10 • A. Kuhn. *Cine de mujeres, feminismo y cine*. Madrid: Cátedra, 1999.

► 11 • P. Torres. *Mujeres y cine en América Latina*. México: Universidad de Guadalajara, 2004.





Aunque comprendemos este punto de vista, estamos convencidas de que existen diferencias entre hombres y mujeres en la manera de sentir y apreciar el mundo. Sus experiencias vitales, sus cambios físicos, la relación con su cuerpo, la manera de ejercer la cotidianidad y sus ritos de paso, son diferentes. Puede ser que muchos de estos aspectos estén afectados por el rol que se les ha asignado y que ambos han aceptado, pero también es cierto que los han rechazado para plantear otros rumbos a la sensibilidad.

En términos generales, encontramos que la animación ha permitido a la mujer trabajar de manera independiente y resulta para ella un lugar especial donde poder expresar sus mundos personales, sus puntos de vista sobre diferentes aspectos de la vida, su posición ante los problemas, exponiendo sus apreciaciones sobre la existencia y su cotidianidad. El mismo medio permite que con un bajo presupuesto, diferentes soportes y materiales, además de la versatilidad de las técnicas y la facilidad de armar un estudio casi en cualquier lugar, se puedan crear trabajos de carácter muy personal, valiéndose de metáforas y simbologías que la hacen acercarse al público de

múltiples maneras, teniendo en cuenta que el uso de los símbolos implica diversas lecturas. A esto se suman las grandes posibilidades de experimentar e innovar en cada producción.

Creemos que, por sus características, la animación es el lugar dentro del mundo audiovisual en el que las mujeres han podido decir cosas que antes se expresaban solo o preferiblemente en otros campos, y creemos que esto se debe a la amplia paleta de materiales y medios, a los que se le suma un poderoso elemento: el movimiento. No podemos decir que respondimos, en este texto, a todas nuestras inquietudes. Por el contrario, ahora surgen nuevas preguntas que seguirán dándonos incentivos para continuar esta investigación. Pero con el paso del tiempo este territorio se hará más sólido, aunque seguramente siempre seguirá en construcción, pues la animación se irá renovando cada vez más, gracias no solo a la tecnología, sino a los cambios sociales e ideológicos, que sin duda fortalecerán este amplio lenguaje. Queda pendiente una investigación más exhaustiva que abarque la obra de aquellas animadoras que están trabajando en diferentes puntos del país y en el exterior, para tener un mapa más extenso de lo que se está haciendo. ■

Referencias

- Arboleda** Ríos, Paola y Diana Osorio (2003). *La presencia de la mujer en el cine Colombiano*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Badawi**, H. (2013). "Corazón abstracto. Carolina Cárdenas, la artista". *Revista Arcadia*, 98.
- Guash**, Ana María (2004). "Los cuerpos del arte de la posmodernidad". En Pedro A. Cruz S., Miguel Á. Hernández N. (coords.), *Cartografías del cuerpo. La dimensión en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac.
- Kuhn**, A. (1999.). *Cine de mujeres, feminismo y cine*. Madrid: Cátedra.
- Pilling**, J. (1992). *Women and animation a compendium*. (J. E. Pilling, Ed.) Londres: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division.
- Suárez**, Juana (2009). *Cinembargo Colombia: ensayos críticos sobre cine y cultura*. Cali: Universidad del Valle.
- Torres**, P. (2004). *Mujeres y cine en América Latina*. México: Universidad de Guadalajara.
- Wells**, P. (1998). *Understanding animation*. London, U.K.: Routledge.



Imagen 42. Fotograma de **Corte eléctrico**.





El flujo de trabajo como relato de la producción animada

El flujo de trabajo como relato de la producción animada

Por Alejandro Guzmán

Una producción animada actual se lleva a cabo una vez se concibe su flujo de trabajo de manera tal que se pueda “leer” la evolución del proyecto al igual que un relato. Cada flujo de trabajo o *pipeline* otorga una huella genética particular a la animación, la cual obedece, exclusivamente, a los participantes en su proceso, las líneas de convergencia, los momentos en los que hay que realizar cambios en el proyecto y los componentes técnico-tecnológicos que determinan la realización. Esta construcción, que se entiende aquí como “narrativa”, es apropiada por los integrantes de una producción como un guión paralelo al cual apegarse, en donde las dinámicas proyectuales conforman inicios, nudos y desenlaces de maneras diversas y con distintos alcances en cada proyecto.



► **1** • Maritza Masache B. “Video documental cuenecano: La justicia indígena en el Ecuador”. Tesis, Universidad Politécnica Salesiana, 2008.

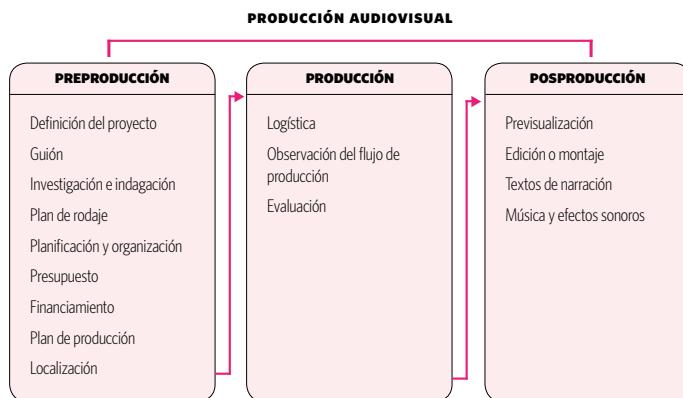
► **2** • Marco A. Corcuera de los Santos. “Producción Audiovisual I”. Docentes innovadores. Escuela Superior de Bellas Artes Pública “Macedonio De La Torre”, 2013. En línea.

► **3** • Cuando se menciona el concepto de objeto inanimado no se alude en esencia solamente a elementos físicos creados por el hombre que luego son utilizados en la animación; es una manera de categorizar la intención de manipular el movimiento de algo, incluyendo a seres vivos, y que en el momento que son utilizados para una animación, como es el caso de la pixilación o el *time lapse*, la intención de limitar su movimiento natural con el objetivo

Producción animada derivada de la audiovisual

Toda producción audiovisual (cine, televisión, video) se encuentra actualmente enmarcada en tres etapas principales de desarrollo, llamadas preproducción, producción y posproducción¹ (véase imagen 43). Dicho esquema ha surgido como una evolución depurada de décadas de experimentación y producción en los ambientes cinematográficos y televisivos, alrededor de la combinación de una serie de necesidades industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Este aglomerado de necesidades tiene como soporte la inversión de recursos o capital —a manera de base operativa—, la fuerza de trabajo, los recursos técnicos y tecnológicos y un plan de ejecución y organizativo³.

Imagen 43. Etapas de la producción audiovisual.



Partiendo de los conceptos anteriores, una producción animada, si bien se circunscribe dentro de estas tres grandes etapas, de igual manera que una producción filmada en vivo, posee enormes diferencias en muchas de las actividades propias de cada proceso. Estas diferencias están supeditadas a la naturaleza del fenómeno animado, en donde se le da vida a objetos inanimados³ o a dibujos mediante diversos procedimientos cinematográficos o digitales. A diferencia de los actores y los ambientes de la acción en vivo, la imagen animada se crea desde cero y somete a los dibujos u objetos a cambios perceptibles de diferente naturaleza (forma, color, tamaño, posición, etc.) generando la idea de movimiento⁴ que al final observa el espectador. Este aspecto de la creación, que opera desde un punto de partida tan básico, define por completo una serie de directrices divergentes al cine tradicional en la manera en que se definen los papeles de los personajes, la manera en cómo estos interactúan dentro de la historia y la forma de llevarlos a cabo en su posterior construcción, además de la generación de escenarios, con sus respectivas representaciones visuales, puestos en relación con las emociones y sensaciones que se busca generar en el público.

Cuando se crea un personaje animado no se puede contar de la misma manera con el aporte

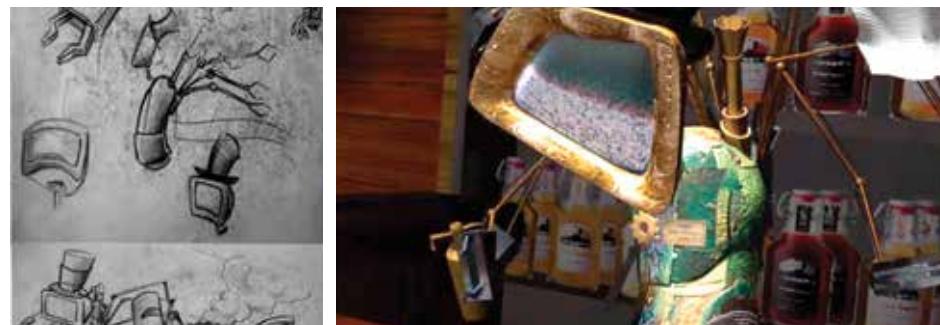


Imagen 44. Bocetos y render, personaje **Clean Eastwood**, 2011.

que el actor hace desde su interpretación, ya sea espontánea o construida en conjunto con el director. El animador es en este caso quien debe generar gradualmente un estudio y un relato propio del personaje, para darle vida progresivamente (véase imagen 44). Mantener la personalidad y las actitudes, tanto físicas como emocionales, cuadro a cuadro representa retos muy diferentes a los que se afronta una dirección de actores tradicional.

Por otro lado, la generación de escenarios y ambientes trae situaciones que a veces se acercan a las requeridas para una producción en vivo, pero que en otras se alejan por completo de ellas, al tener que ser concebidas desde cero con características físicas completamente impensables en el mundo real. Este tipo de cualidades particulares genera variables determinantes en los diferentes procesos de la producción y somete a la misma a una

mutación constante del flujo de trabajo (véase imagen 45)⁵.

En este sentido, y gracias a los avances logrados en las últimas décadas, la inclusión de ambientes digitales, efectos e incluso personajes animados en la acción en vivo reduce la brecha existente entre la filmación y la animación en algunas producciones; sin embargo, la base del flujo de trabajo en este tipo de producciones obedece principalmente a los esquemas clásicos del cine con actores, más que al de una producción animada (véase imagen 46).

Adicional a las características narrativas y conceptuales abordadas hasta ahora, las dinámicas dentro de una producción animada se encuentran determinadas por factores internos y externos, relacionados entre sí, que se deben observar bajo diversas perspectivas: la duración de la producción (cortometraje/largometraje⁶), la fuente de los recursos

de involucrarlo en la narración los aleja del live action y se relaciona con la mecánica de controlar su “naturaleza” en pos de unas acciones que no les son propias inicialmente.

► **4** • Saúl Montoya. *La producción de videos. Procesos y modos de producción*. Medellín: Universidad de Antioquia, 2001.

► **5** • Partiendo del trabajo analizado en el libro *Animasophy* por Ülo Pikkov, se desarrolla un esquema de tres características principales de representación de la imagen audiovisual. En este sentido, las convergencias entre estas generan una serie de tipologías que integran elementos en común, hasta el punto de unirse en un centro concurrente que es propio de producciones actuales que vinculan acción en vivo, procesos documentales y elementos animados integrados.

► **6** • En la legislación colombiana actual, según la Ley 814 de 2003 y la Resolución 1708 de 2009, un largometraje no puede tener una extensión menor a 52 minutos. En el caso de que la ventana esencial de comunicación sea la televisión, el tiempo mencionado para un cortometraje no puede incluir comerciales, y en el cortometraje, su extensión no puede ser inferior a 7 minutos.



► 7 • Cuando se hace referencia a recursos de carácter público se alude a la fuente de financiación procedente de instituciones estatales. En el caso colombiano, entidades como el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CINACC) o Proimágenes Colombia son las encargadas de velar por los intereses del registro fílmico del país. En cuanto a los recursos privados, se puede tratar de empresas tanto nacionales como extranjeras. En cualquiera de los casos, existen unas cuotas mínimas de participación nacional en los diferentes procesos de la producción.

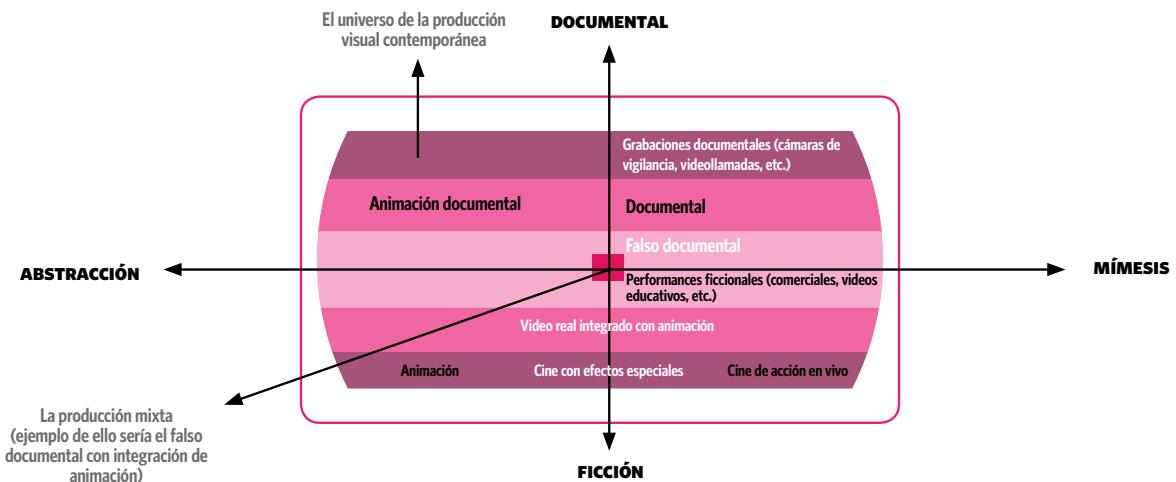
► 8 • Ülo Pikkov. *Animasophy*. Theoretical writings on the animated film. Tallinna Raamatutrükikoda: Estonian Academy of Arts, Department of Animation, 2010.

(privados/públicos⁷), la vinculación o no de los realizadores al aparato comercial y el origen del proyecto (personal/institucional).

Es así como una película de animación se puede desarrollar desde diversos tipos de modelos o sistemas productivos, que en algunas ocasiones parten de los factores antes mencionados, como si de una matriz se tratara, y que a su vez orientan los procesos técnico-tecnológicos del proyecto. En otras ocasiones, se parte de estos últimos para definir las variables de los factores internos y externos.

La animación, desde su génesis, ha albergado en su consolidación avances tecnológicos como parte fundamental de su estructura compositiva, es decir, de la manera en que fue tomando forma y se pudo ver a sí misma como

Imagen 45. Tipos y subtipos de producción audiovisual.



La producción mixta (ejemplo de ello sería el falso documental con integración de animación)

medio de expresión. Este proceso devino en una simbiosis y esta desembocó en desarrollos que permitieron nuevas formas de representación animada, a la par que la animación exigía nuevas perspectivas y descubrimientos para seguir evolucionando. Actualmente, la animación se percibe como heredera del desarrollo cinematográfico en la mezcla y encuentro de nuevos dispositivos de captura, generación y reproducción de la imagen en movimiento. Praxinoscopios, taumatropos, phenakitoscopios, zootropos y, finalmente, la cámara fotográfica, entre otros, son ejemplos de la constante insistencia en los avances tecnológicos vinculados al fenómeno de la imagen visual y el movimiento y de cómo son ahora una constante en la construcción de las producciones animadas⁸.

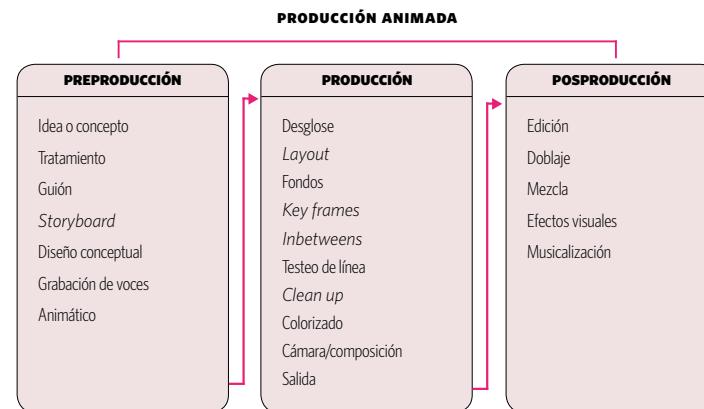


Imagen 46. Etapas de la producción animada.

El factor técnico-tecnológico implica entonces un análisis de las técnicas de realización (animación cuadro a cuadro, *stop motion*, pixilación, *cutout*, animación 3D, rotoscopia, etc.) con respecto no solo a la estética deseada, sino a los recursos de los que se dispone (talento humano, espacios, software, equipos de captura, etc.), acorde a las disposiciones presupuestales con las que se cuenta. Todo esto funciona en consonancia con el objetivo final de crear en la mente del espectador la idea de movimiento.

Estas características estructurales en muchas ocasiones se encuentran bien definidas por los realizadores y permiten ver de manera clara los tipos de narraciones construidas y el público al que van dirigidas; es decir, que el desarrollo de un cierto tipo de

técnica, estética, extensión, frecuencia, etc., en ocasiones influencia la distribución de una pieza animada en una u otra ventana o circuito de exhibición, llegando incluso a permear la orientación temática en pos de una posible proyección⁹.

Es así como en un ambiente tipo Hollywood las producciones pueden percibirse dentro de temáticas y perfiles técnicos complejos y altamente elaborados, que hacen uso de tecnologías de punta con grandes presupuestos, enfocados a comercializar la pieza final a escala global. En este caso, las temáticas abordadas obedecen a “fórmulas” que se han refinado a lo largo del siglo XX y que funcionan de manera sistemática en el mercado internacional, a manera de géneros que son identificados de forma clara, como el drama, la

► 9 • Una producción animada puede obedecer a cánones comerciales, al igual que cualquier otra producción audiovisual, los cuales tiene con fin el sostenimiento y la permanencia de una productora o realizador. Sin embargo, se puede presentar un fenómeno en el momento de realizar un filme animado, relacionado con la verdadera naturaleza de la temática, y es que, si bien en muchos casos el objetivo es comercializar una pieza, la forma de abordar el tema o incluso el desarrollo técnico o conceptual no tienen gran impacto en el público en general y esto hace fracasar la reutilización de la producción. En otros casos, la idea de entrada es que la producción se encuentre dentro del plano de lo *underground* o lo no comercial y en esa medida sus fines son más personales. Caso contrario sucede cuando una pieza, con una carga muy personal que no alcanza estándares comerciales, desea ser exhibida, por lo que debe ser reorientada, para poder adaptarse a los requerimientos de ciertos circuitos de visibilización.



► **10** • Si bien **Endhiran** es una película que mezcla *live action* con integración 3D y no es una película animada en sí misma, evidencia el uso de tecnologías de animación en escenarios y situaciones que corresponden más al esquema de física propio de la animación que a la acción en vivo.

► **11** • Cfr. Michel Ocelot (dir.) *Princes et Princesses* (*Princes and Princesses*). Francia: Centre national de la cinématographie / Canal+ - La Fabrique - Les Armateurs - Salud Productions - Studio O. Película, 2000; y M. Ocelot (dir.) *Les Contes de la nuit* (*Los cuentos de la noche*) Francia: Nord-Ouest Films - Studio O - Studiocanal, 2011.

► **12** • Fundador de **NELSON RAMÍREZ PRODUCCIONES**, tuvo más de dos décadas de producción animada. Fue el creador de los memorables comerciales “Con mis Gudiz soy feliz”, “Magicolor, doble punta-doble color”, “Pizano, mano-gorgojo”, “Colgate, Carietón ataca”, “Chitos del oeste” y “Nucita, fábrica de ardillas”, entre otros.

► **13** • De origen español, fundó su propia productora de animación, que tuvo comerciales recordables como “El gigante” de Las Villas y “El estomaguito” de Alka-Seltzer.

comedia, la acción, entre otros, y que obedecen a dinámicas sociales arraigadas en los sistemas culturales contemporáneos.

Sin embargo, este fenómeno no es exclusivo del audiovisual occidental, por así llamarlo. En el mundo asiático, ya sea en Bollywood, Japón o China, se desarrollan también este tipo de producciones con un enfoque muy popular y de consumo masivo, en busca de obtener altos ingresos para las producciones. Ejemplo de ello son: **Endhiran-Robot** (S. Shankar, 2010)¹⁰, **Jumbo** (Kompin Kemgumnird, 2008) o **Roadside Romeo** (Jugal Hansraj, 2018). Incluso, en ocasiones, llega a ser un sistema de “producción serial” que genera títulos de manera indiscriminada sin que necesariamente importe la calidad narrativa del producto.

Esta concepción productiva contrasta con los sistemas de trabajo independientes, que de manera recurrente presentan conceptos menos “populares” en cuanto a su interpretación y visualización final, con lo que logran producciones que se alejan de los esquemas de distribución tradicionales en pos de una visión alternativa del proceso cinematográfico. Es el caso del realizador francés Michel Ocelot¹¹, con producciones como **Princes et princesses** (2000) y **Les contes de la nuit** (2011), las cuales, luego de una larga trayectoria de su creador, evidencian el alto nivel conceptual y técnico logrado por este

exponente del cine animado. Sin importar que no estén vinculadas al tradicional aparatado comercial del mundo cinematográfico de productoras como Pixar o Dreamworks, son reconocidas como invaluable piezas de animación de los últimos años y redefinen aspectos tradicionales de las técnicas de animación clásicas, que han sobrevivido y logrado audiencia a través de festivales, salas independientes de exhibición y eventos que promueven aspectos diferentes a la comercialización.

Producción animada en Colombia

En Colombia la producción animada exhibe una serie de características muy complejas en cuanto al origen de los recursos y la mirada que poseen los realizadores de sus propias producciones. El país tiene una tradición relativamente joven en animación y esta se ha visto permeada, en gran medida, por la publicidad, fuente de diversos proyectos y producciones en torno a la animación. Sus exponentes —como Nelson Ramírez¹², Alberto Badal¹³ y Juan Manuel Agudelo¹⁴— son ejemplo de un fértil período de desarrollo y de una estética derivada de las influencias norteamericanas y europeas, llegadas al país a través de la televisión y el cine¹⁵. Sin embargo, no se demerita el esfuerzo productivo y de reali-

zación que implicó la generación no solo de las piezas animadas, sino de muchos procedimientos e incluso tecnologías inexistentes en el país para la producción constante de estas producciones. Tal es el caso de la inclusión de sistemas de animación 3D e integración, como por ejemplo el sistema *PowerAnimator* de Alias.

No obstante, el proceso de producción de piezas animadas ha pasado por una construcción progresiva y ellas se ha realizado en la mayoría de los casos de manera independiente, entremezcladas con financiación

tanto pública como privada, hechos que han generado una particular forma de enfrentar el desarrollo de una película animada. Estas mixturas presupuestales obligan a las producciones animadas en Colombia a alinearse con intereses gubernamentales propios de las convocatorias públicas, por lo general son anuales, al igual que con los plazos y condiciones¹⁶ que dictan dichos estamentos, a la par que se deben buscar recursos privados que solventen otras facetas de la producción y que obedezcan, a su vez, a los intereses económicos de los inversores.

► **14** • Fundador de JMA Estudios, prolífico no solo en la producción de comerciales, codirigió la producción **Tolimenses go west**.

► **15** • Ricardo Arce et al. *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013.

► **16** • El Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) dispuso \$1.250.000.000 en el año 2011 para el desarrollo, producción y realización de cerca de 10 largometrajes y cortometrajes animados. En el 2012 el presupuesto fue de \$1.330.000.000, con un número similar de producciones. Igualmente, el FDC ha logrado recaudos durante el 2013 por un valor de más de 14 mil millones de pesos para todo tipo de producción audiovisual fruto de los aportes del sector privado por la Ley del Cine.

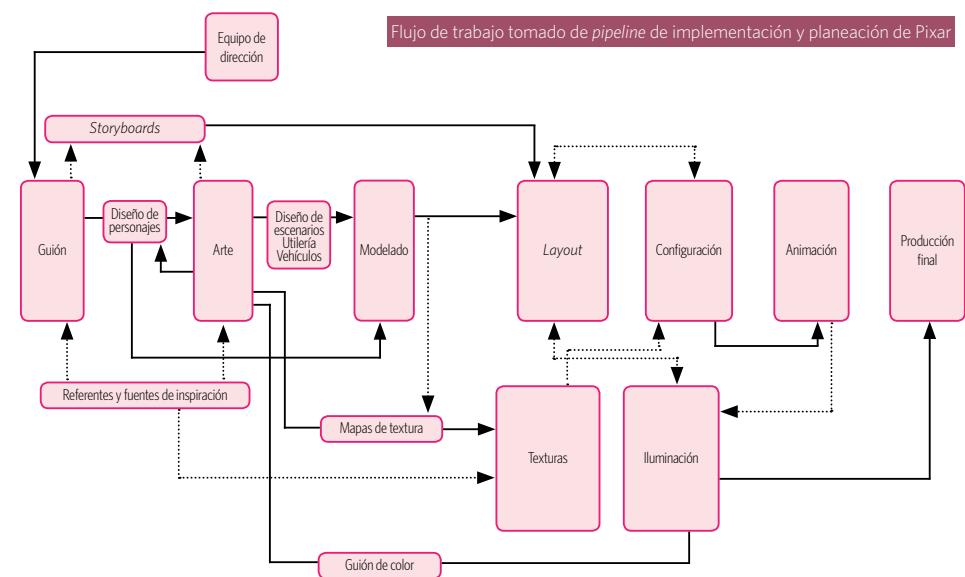


Imagen 47. Flujo de trabajo en producciones *mainstream*.





En las grandes producciones cinematográficas animadas del exterior, los flujos de trabajo tienden a poseer parámetros que han sido probados para ser eficientes y dirigir de manera orquestada a cientos de personas en pos de la realización final en tiempos predefinidos. Preproducción, producción y postproducción cuentan con subsistemas de control, directores de departamento, etapas de verificación, etc., determinados por protocolos consolidados, propios de la industria y acordes con las características de la producción masiva (véase imagen 47). También es claro que se han logrado en estas producciones sistemas de trabajo mixtos, en los cuales una parte de la producción recae en la fuerza propia de trabajo de la empresa líder y se subcontratan compañías más pequeñas que se enfocan en cosas muy puntuales de la producción general. Este esquema de trabajo permite abarcar mayor cantidad de personal capacitado sin tener que incurrir en gastos de infraestructura o de nómina directa.

En el caso nacional, las exigencias son principalmente presupuestales y, además, exigen la consecución de personal competente en el área y determinan la necesidad de evolución tecnológica, incluso en producciones experimentales, con el objetivo de abaratar costos, aportar competitividad o simplificar procesos productivos. Las productoras de animación en

Colombia deben enfrentarse, entonces, al reto de consolidar flujos de trabajo que permitan hacer viable cada proyecto, con el fin de optimizar al máximo el capital humano, tecnológico y económico a través de dinámicas de trabajo acordes con las dimensiones propias de su músculo productivo.

En muchas ocasiones el problema de entrada está en no encontrar suficiente talento humano apto para enfrentar dinámicas intensas del trabajo animado, por lo cual debe ser responsabilidad del realizador terminar de capacitar e instruir a algunos miembros del equipo, durante las diferentes etapas de la producción. Esto genera demoras, sobrecostos o incluso repeticiones en el trabajo, mientras se vencen constantemente los plazos de entrega. En otros casos, el problema radica en los altos costos de los equipos de trabajo, por lo que se deben buscar nuevas formas de lograr los resultados desde la diversificación técnica.

Estas dinámicas obligan a abordar los proyectos animados de manera diferente, conciliando las problemáticas técnicas a la luz de las capacidades de experimentación, y requieren de mayor recursividad en la construcción del *pipeline*, ya sea con la superposición de actividades en un mismo individuo, con el uso de un mismo recurso técnico para diversas instancias concurrentes, hasta la

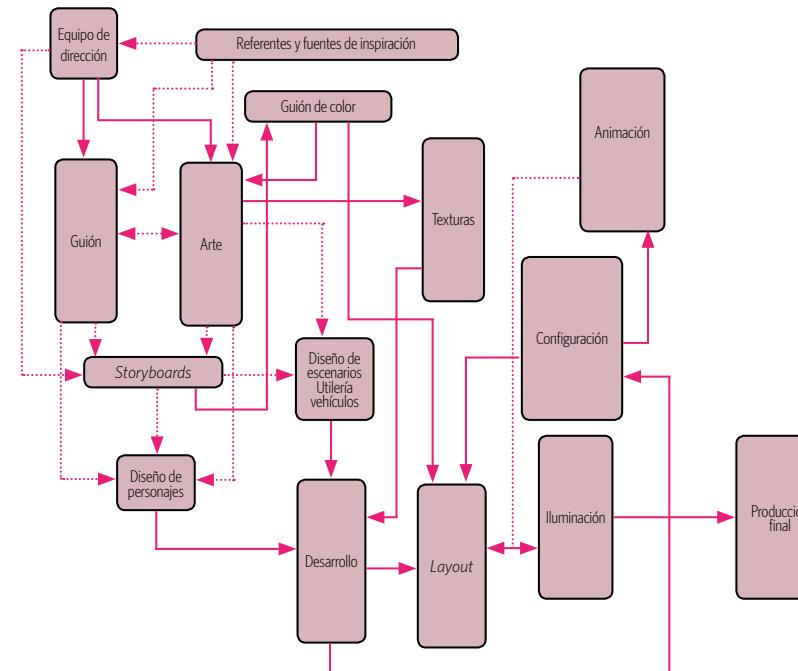


Imagen 48. Propuesta de flujo de producción animada.

construcción personalizada de dispositivos de captura, desplazamiento o generación de los movimientos de los personajes¹⁷. Pero ello pasa por considerar facetas del flujo de trabajo que no son comunes o que no se encuentran estandarizadas en los modelos tradicionales de producción. Estas metodologías “alternativas” se convierten, entonces, en formas semiartesanales de responder a las problemáticas propias de un filme animado.

Experimentación dentro de la producción animada

Lo anterior no significa que se improvise en los proyectos; por el contrario, lo que se busca es entender la variabilidad de los elementos que enmarcan cada nueva producción y que conducen al realizador colombiano a construir una nueva forma eficiente, práctica y económica de crear imagen en movimiento,

► 17 • En algunas producciones que se plantean con técnicas como las del *cut out*, es necesario “reciclar” aspectos como vestuarios o poses, para optimizar recursos; incluso los personajes de estas piezas en su origen son pensados con vestimentas independientes, pero el presupuesto apretado y los ritmos de tiempo exigentes obligan a implementar este tipo de esquema de trabajo. En otros casos, el uso de efectos visuales en programas de postproducción permite animar pietaje fijo, con un coste menor en términos de generación de imagen fotograma a fotograma. El uso de tabletas digitalizadoras, recorte por programas de retoque digital y animación interpolada son nuevas formas de crear imagen animada o tener material de ingreso definido que no requiere tener animadores tradicionales con altos niveles de dibujo, los cuales, en un mercado como el colombiano, no son tan comunes, comparados con los compositores de programas de postproducción.



► **18** • Este término se refiere a un estado del proceso productivo de la animación en el que la esquematización permite avanzar rápidamente en el proceso de construcción de los fotogramas. Sin embargo, la sensación de boceto da una textura que es recurrente en mucha de la animación tradicional cuadro a cuadro, lo que genera una estética identificable en la animación manual. Actualmente, esta sensación de vibración se explota de modo consciente dentro de algunas temáticas y se permiten “licencias” visuales que en otro tipo de producciones serían solo un estado primario del desarrollo.

► **19** • Estas series fueron realizadas por el productor y animador estadounidense Mike Judge. El carácter satírico involucrado con las corrientes de la cultura pop son su elemento más representativo en términos conceptuales. Con respecto a lo técnico, el estilo utilizado, a medio camino entre lo bizarro y lo bocetado, permitía algunas “licencias” creativas que dejaban de lado la necesidad de un purismo excesivo en cuanto al trazo; por el contrario, lo grotesco del dibujo acentuaba y apoyaba la temática presentada y generaba un flujo de trabajo rápido en relación con la exigente demanda del mercado televisivo.

con lo que, en muchas ocasiones, se generan productos que facilitan el desarrollo de producciones audiovisuales de diferente naturaleza, con reducciones significativas en los costos, y que permiten que el collage, la rotoscopia y las técnicas manuales apoyen una “línea” menos exigente en cuanto a la precisión cuadro a cuadro. Asimismo, esta recursividad permite que un estilo más *rough*¹⁸ inflencie la producción, al recurrir a la narrativa como punto de anclaje y a la experimentación visual como forma de enganche con el usuario, y al aprovechar nuevos formatos que, como las series *on line*, en muchas ocasiones promueven el estilo de trabajo descrito anteriormente.

En este punto se puede observar cómo la concepción del flujo de trabajo determina el norte de la producción y de manera implícita saca a la luz un “metarrelato” derivado de las dinámicas dentro del *pipeline*. Los momentos de inicio y ensamble de cada etapa se encuentran definidos por guiones preestablecidos y roles muy concretos para cada uno de los actores del proceso, con el fin de encontrar una coherencia constructiva a lo largo del desarrollo. A la vez, las líneas del flujo de trabajo se cruzan y separan constantemente, cada que se avanza gradualmente en las actividades. Como se había mencionado antes, en las producciones nacionales dichos cruces se hacen más recurrentes, en la medida en que los recursos sean menores y tengan que

asumirse “papeles” múltiples en la ejecución (véase imagen 48).

Todos estos aspectos evidencian de manera clara que cada producción cuenta con un flujo de trabajo muy específico y con un guión de desarrollo particular, que evoluciona igual que una narración dentro de una historia, encontrando puntos críticos y sistemas de resolución que reenfocan o dirigen muchas decisiones de la historia propia de la animación. Así se desemboca en algunos resultados que no están previstos, como la eliminación de escenarios, personajes o incluso escenas. Asimismo, las dinámicas de trabajo experimentales ofrecen un tipo de “discurso” personal que acentúa la identidad de las productoras nacionales. Es el caso de CONEXIÓN CREATIVA, que en la década del 90, bajo el esquema de serie animada para televisión, produjo **El siguiente programa**, tomando aspectos estéticos y narrativos de creaciones tales como **Beavis & Butt-head** o **King of the hill**¹⁹. Posteriormente, desarrolló la novela animada **Blanca y pura** guiada por el mismo concepto.

En términos de alternativas al mercado comercial nacional, estudios como ANIMAEDRO desde el 2007 exploran el uso de técnicas tradicionales de animación, en donde el stop motion, como fuerte, se convierte en una propuesta propia que alimenta el panorama visual colombiano. Por su parte, HIERRO ESTUDIO explora la integración de técnicas digitales

2d con técnicas 3d en el esquema de la animación documental. Así, no sólo se insertó en procesos binacionales de producción con equipos que trabajan remotamente, sino que dicha experiencia les permitió también ingresar en las corrientes transmedia de realización. Otro ejemplo es la productora 3da2 que se define en el marco de la producción 3d, apostándole a flujos de trabajo con software libre como Blender, de lo que han obtenido grandes logros, como el corto **Animalario**, el cual ha recibido innumerables reconocimientos y premios a nivel nacional e internacional. Esta apuesta incluye el trabajo de carácter institucional y humanista que permite acceso a recursos importantes de desarrollo.

Existen casos que se involucran, ya sea de manera total o parcial, en flujos de trabajo tradicionales y sin embargo favorecen el panorama nacional de desarrollo. La productora 1881 ANIMATION posee esquemas de desarrollo que se derivan del mercado internacional con técnicas de animación tradicional; sus proyectos **I hate you red light** (2012), **Hamelin** (2013) y **Don Quijote de la Láctea** (2013) son ejemplos de una propuesta con alcances internacionales que conserva independencia

productiva. Otro sistema de trabajo que se presenta actualmente y que se deriva de las políticas nacionales de promoción de industrias creativas es STUDIO C MEDIAWORKS MANIZALES, un proceso de producción que se ensambla con filiales en Norteamérica y Corea, siendo en el caso nacional parte del *pipeline*, con responsabilidades en algunas partes del proceso y trabajando remotamente desde el país.

Estas particularidades, en vez de reducir las posibilidades de crecimiento de la industria animada en el país, sin dejar de ser complejas y a veces cercanas a lo inviable, están obligando a los productores a construir una nuevas formas de trabajo y de representación, con alternativas narrativas, tecnológicas y metodológicas que, sin dejar de lado un claro esquema de identidad, empiezan a equipararse a las producciones extranjeras, en un proceso que progresivamente llevará a la animación nacional a un panorama global. Esto último, gracias al abordaje flexible que se presenta al entender el “texto constructivo” de la producción como un esquema que se superpone a las consideraciones iniciales de la narrativa propia de la historia, lo que facilita tomar decisiones críticas con fines de lograr un producto de alta calidad. ■



Referencias

Arce, Ricardo *et al.* (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Corcuera de los Santos, Marco Antonio (2013). "Producción Audiovisual I". Docentes innovadores. Escuela Superior de Bellas Artes Pública "Macedonio De La Torre". En línea.

Masache B., Maritza (2008). "Video documental cuencano: La justicia indígena en el Ecuador". Tesis, Universidad Politécnica Salesiana.

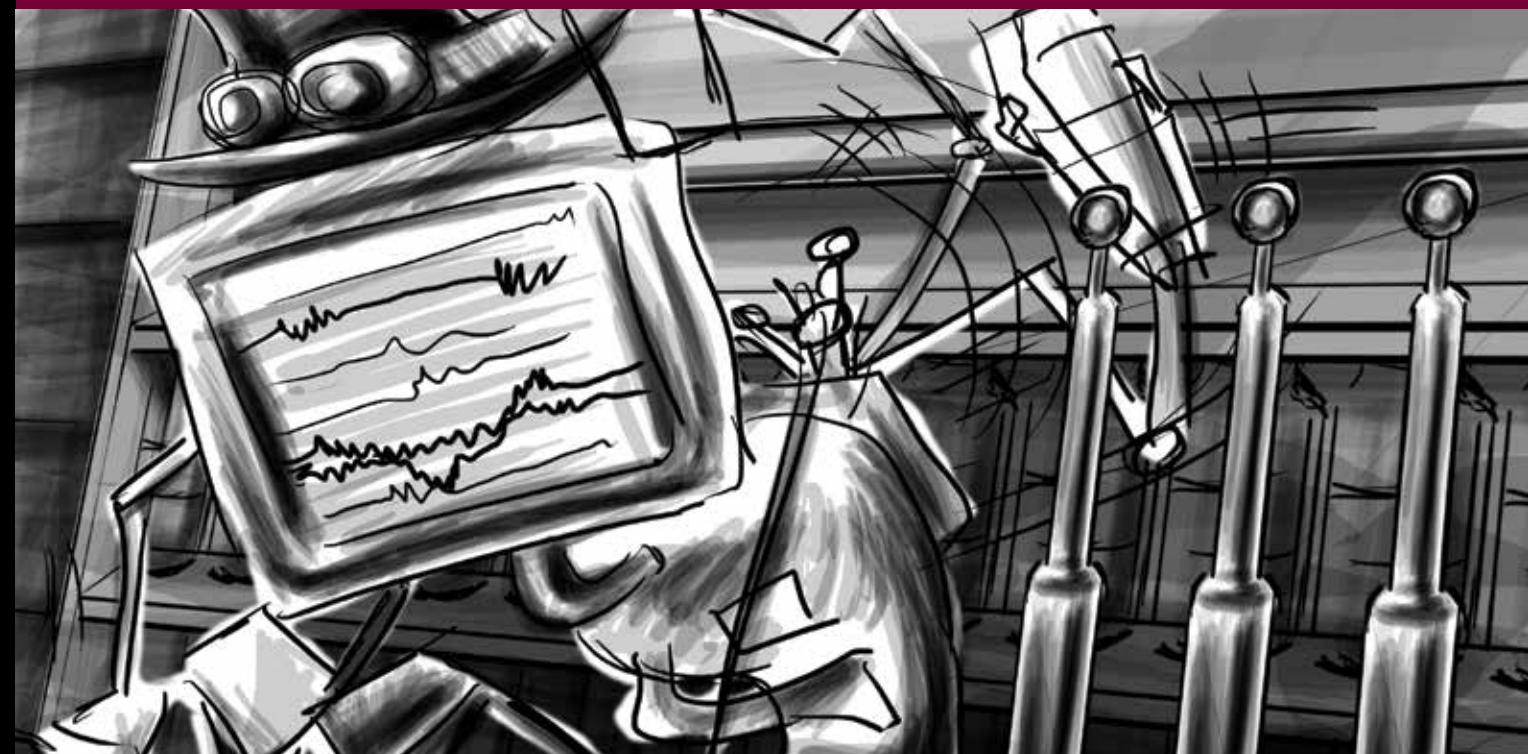
Montoya, Saúl (2001). *La producción de videos. Procesos y modos de producción*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Ocelot, Michel (dir.) (2000). *Princes et Princesses* (Princes and Princesses). Francia: Centre national de la cinématographie / Canal+ - La Fabrique - Les Armateurs - Salud Productions - Studio O. Película.

_____ (dir.) (2011). *Les Contes de la nuit* (Los cuentos de la noche) Francia: Nord-Ouest Films - Studio O - Studiocanal.

Pikkov, Ülo (2010). *Animasophy*. Theoretical writings on the animated film. Tallinna Raamatutrükikoda: Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Imagen 49. Storyboard - personaje Clean Eastwood en el corto **Ballad of a screwdriver**, 2011.





Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana

Por Juan Alberto Conde

En la animación el sonido tiene una serie de particularidades que obligan a reconsiderar o ajustar los conceptos y herramientas de las teorías que abordan la cuestión sonora en el cine y el audiovisual en general. Para empezar, aunque resulta evidente que las criaturas, objetos y universos que *vemos* en el cine animado son creaciones artificiales¹ de dibujantes, escultores y artistas visuales en general, no somos tan conscientes de que las voces, gritos, gruñidos, pasos, golpes, ecos, músicas y demás sonidos que profieren estos seres o emanan de objetos y atmósferas son también una creación de músicos, ingenieros y diseñadores sonoros.

Lo que hace que incurramos con más facilidad en esta omisión es una condición técnica de la producción sonora: el hecho de que buena parte de los sonidos que escuchamos en una película animada (incluida la música), son creaciones que no salen de la nada, como sí lo son los trazos de un dibujante o las formas moldeadas de una figura de plastilina, sino que son registros de eventos sonoros a través de un micrófono. El hecho de que sabemos que tal efecto sonoro de

► **1**• Por supuesto, no olvidamos que en la vertiente de la animación fotograma por fotograma también encontramos seres humanos y objetos reales *capturados por una cámara* (el caso más evidente es la llamada *pixilación*, popularizada por Norman McLaren), pero incluso en este caso el movimiento es una construcción indirecta y no una captura de su continuidad en el flujo de la acción.



► 2 • Aunque desde el surgimiento de la *síntesis sonora* también es posible producir sonidos completamente artificiales.

► 3 • Para ser más precisos, debemos recordar la distinción propuesta por Michel Chion en *La Toile trouée*, la parole au cinéma. París: Cahiers du Cinéma, 1985, entre sonidos *registrados* y sonidos *fijados*: los primeros son aquellos que constituyen una *huella* o rastro de un evento sonoro particular, al cual “representan”. Los segundos, si bien son también registros físicos, son completamente controlados y se independizan inmediatamente de sus fuentes directas, hasta convertirse en materiales autónomos. Se trata de sonidos “producidos” intencionalmente para ser fijados y para su posterior utilización con autonomía de su fuente original. Suelen ser muy comunes en el cine animado.

► 4 • Scott Curtis. “The sound of the early Warner Bros. cartoons”. En Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*. Nueva York: Routledge, 1992, p. 195. Traducción nuestra.

truenos en realidad fue construido sacudiendo una lámina metálica o que la voz de tal personaje animado es la de un actor o persona real nos puede hacer pensar que, al menos en su dimensión sonora, la animación sigue siendo una forma de *registro vicarial* de la existencia².

Sin embargo, una vez que cualquier sonido entra en la línea de trabajo del diseño sonoro se convierte en un elemento compositivo sujeto a todo tipo de manipulaciones y *conversiones*, esto es, en una materia plástica tan dúctil como el color o el trazo en las manos de un creador visual. De hecho, constituye un material que se integra al conjunto de la creación *audio-visual*. Y aunque esto podría ser válido para el cine en general, la total independencia del registro sonoro³ en las producciones animadas, frente a la construcción de la banda visual, permite todo tipo de conexiones y emparejamientos.

Hasta aquí hemos hablado indistintamente de todo tipo de fenómenos sonoros, omitiendo la tradicional distinción entre ruidos, voces (parlamentos) y música. Esta omisión no es accidental. De hecho, se deriva de una propuesta teórica según la cual dicha distinción debe ser reformulada para describir los roles del sonido en el audiovisual animado, al igual que otras distinciones de uso corriente. En palabras de Scott Curtis:

Los tres esquemas comunes –la jerarquía imagen sonido, la separación de la banda

de sonido en diálogo/ música/ efectos y la distinción diegético/ no-diegético– son particularmente incómodos en lo que respecta a la animación, lo que sugiere que deberíamos reconceptualizar nuestras descripciones del sonido fílmico para incluir otro tipo de textos cinematográficos además de los largometrajes de acción viva⁴.

Aceptando el reto teórico de Curtis, queremos proponer algunas alternativas para la descripción de los fenómenos sonoros en el cine animado –y de paso apuntar algunas de las particularidades del uso del sonido en el ámbito de producción colombiano– a partir del comentario a tres producciones animadas nacionales de los últimos años. También quisiéramos ilustrar, a través de estos tres ejemplos, algunos de los posibles roles narrativos y simbólicos que puede asumir el sonido en el audiovisual animado y la manera en que permiten identificar distintos estilos y estrategias de producción de sentido.

Rojo red: el sonido animado de la imaginación

Puede resultar contradictorio, dado nuestro énfasis inicial en las particularidades del audiovisual animado, comenzar con **Rojo red** (Juan Manuel Betancourt, 2008), una producción de N. Pérez que es, en realidad, un producto híbrido, una mezcla de acción viva, gráficos por computador y animación *stop-motion*. La

hemos escogido porque queremos defender la hipótesis de que su diseño sonoro es más cercano al de la animación que al del cine de acción viva, y anticipa o conduce al espectador hacia las secuencias propiamente animadas del cortometraje.

En este sentido, la primera secuencia es la más interesante para nosotros: mientras un plano cenital en movimiento recorre la superficie de un tapiz tejido a mano, de colores brillantes, tras algunos segundos de silencio escuchamos el maullido de un gato que no vemos (todavía) y algunos murmullos como de rozamientos de objetos⁵. En seguida, un sonido de múltiples objetos que se desperdigan anticipa por instantes la imagen de un conjunto de juguetes que caen sobre el tapiz. El plano se desplaza por la superficie del tapiz, ahora acompañado por una música suave de marimba y otros sonidos electrónicos (de menor intensidad al del instrumento acústico), hasta detenerse en el título de crédito del cortometraje, que aparece a su vez tejido sobre el tapiz.

El siguiente es un plano general que contextualiza la escena: el tapiz es en realidad un tapete instalado en la sala de una casa, y hay un niño de pie sobre él (Federico Guillermo, el protagonista de esta historia), que sostiene un canasto de donde provienen los juguetes desperdigados por el suelo. El niño calza unos grandes zapatos de cartón que emulan los



Imagen 50. Fotograma de **Rojo red**.

pies de un robot gigante. Unos pocos planos más adelante, vemos a un gato negro pasar raudo sobre el tapete, que evoca el maullido que escuchamos antes y anticipa la presencia del pequeño felino en el desarrollo del relato. Así, la existencia del gato es sonora antes que visual. Más adelante, cuando el animal sea transformado en una figura de lana tejida, rompiendo su verosimilitud visual, su realismo sonoro en cambio estará garantizado por los maullidos.

Los planos siguientes son acercamientos de los juguetes y del niño mientras los manipula, como se ve en la imagen 50. Reconocemos con facilidad una escena común de juego infantil, con una característica también típica que conecta este universo lúdico de la infancia con el ámbito de la realización

► 5 • Se trata de lo que Michel Chion denomina *indicios sonoros materializados*: “son los que nos remiten al sentimiento de la materialidad de la fuente y al proceso concreto de la emisión del sonido. Son susceptibles, entre otras cosas, de darnos informaciones sobre la materia (madera, metal, papel, tejido) causante del sonido, así como sobre la manera en que este se mantiene (por frotamiento, choques, oscilaciones desordenadas, vaivenes periódicos, etc.)”, *La audivisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.



► **6** • Según la terminología de Laurent Jullier, los *sonidos replicativos* son aquellos que designan a su posible fuente sonora. En términos más sencillos, son el sonido de *cierta cosa*.

Se oponen a los sonidos *no replicativos*, aquellos que, desprovistos de una fuente sonora identificable, “flotan” de manera indiferenciada, activando lo que Pierre Schaeffer denominaba una *escucha reducida* (la que se concentra en el sonido como entidad autónoma), propia de la música concreta. Laurent Jullier. *Les sons au cinéma et à la télévision. Précis d'analyse de la bande-son*. Paris: Armand Colin, 1995, pp. 49-52.

► **7** • *Kaiju* es un término japonés que traduce “extraña criatura” y se utiliza para designar a los monstruos gigantes del cine de ciencia ficción, cuyo ejemplar más representativo es Godzilla.

► **8** • Debido a que, sobre todo en los comienzos del cine sonoro, cuando lo que el espectador escuchaba se correspondía con un recuerdo o imaginación de un personaje, dicho sonido era distorsionado de alguna manera (ecos, resonancias) para diferenciarlo de los sonidos “reales” de su situación en el mundo del relato. Véase Gudreault y Jost, 1995, p. 147. La expresión se deriva del término gramatical

audiovisual de la animación: el niño produce “efectos sonoros” con su boca, para dar vida a los seres y objetos que pueblan ese microuniverso que va creando sobre la marcha: ruidos de motores de carros y aviones, rugidos de dinosaurios, estrépitos de choques y derrumbes de edificios de cartón. Sin embargo, el diseño sonoro de **Rojo red** introduce un elemento adicional, de gran eficacia narrativa y simbólica: no solo escuchamos los efectos sonoros proferidos por la voz de Federico Guillermo, esos ruidos cercanos a la onomatopeya, sino que, *superpuestos* a ellos, captamos sonidos replicativos⁶ de los objetos emulados por los juguetes: las turbinas de un avión cuando aterriza, los motores y cláxones de los automóviles, el sonido de demoliciones de edificios... , e incluso el “rugido” de un brontosaurio o el del propio niño transfigurado él mismo en una suerte de *Kaiju*⁷ robot que destruye su pequeña ciudad imaginaria.

La *superposición* (y no sustitución) de los sonidos replicativos a los efectos vocales proferidos por el niño se ubica en la frontera cada vez más borrosa que separa los sonidos diegéticos de los extradiegéticos. Una vez más, nos vemos obligados a preguntarnos quién escucha estos efectos sonoros, ¿los espectadores o también el personaje? Podríamos especular, apelando a nuestros recuerdos de infancia, que el niño escucha *su propia voz*, interna al *universo narrativo* que lo engloba, mientras que los espectadores escuchamos

tanto su voz como los efectos sonoros agregados por el montajista sonoro. Sin embargo, también es plausible la interpretación según la cual estos efectos representan una experiencia interna, cercana a la alucinación (o al menos fruto de una vívida imaginación) de la mente de Federico Guillermo. En este caso estaríamos ante lo que Jost y Gudreault denominaron *auricularización interna modalizada*⁸. Pero en este caso tal experiencia interna de escucha compartida con el personaje no es precisamente la de un sonido exterior a él, sino la de uno perteneciente a su propio universo subjetivo. El espectador estaría entrando a través de estos sonidos en lo que Laurent Jullier (tomando prestado el término de R. Martin) denomina un heterouniverso, el cual se constituye, en el discurso verbal, cuando el narrador reporta lo dicho, lo pensado o lo creído por otro (en este caso, un personaje). En el cine, nos recuerda Jullier, estas experiencias subjetivas del otro se pueden no solo relatar, sino *hacer experimentar* al espectador. De este modo, en el universo diegético de referencia (ese mundo que Federico Guillermo comparte con su madre, su hermana y su gato, pero también con el señor que espera el bus cuando él sale a la calle, poblado de casas y edificios) se abre otro universo, *heterogéneo* en la medida en que difiere del primero por ser solo percibido —en principio— por el niño (es su propio universo subjetivo).

Otros indicios de que la experiencia sonora del espectador es la de una auricularización interna desde el *punto de escucha*⁹ del niño están en la manera en que percibimos la voz (y las palabras) de los otros personajes. El juego de Federico es interrumpido por su hermana Lía, quien lo acusa con su mamá de estar desordenando la sala. La voz de la niña se escucha con claridad, incluso algo amplificadas, y sus palabras también se distinguen nítidamente. Cuando llega su madre y empieza a regañarlo, su voz en cambio se escucha distorsionada, y casi todas sus palabras son incomprensibles (la única audible con nitidez es el nombre del niño). Reconocemos aquí una estrategia ya utilizada en el dibujo animado, como cuando en las versiones animadas de Charlie Brown¹⁰ su profesor profiere unos ruidos ininteligibles para el espectador, pero a los que el personaje de Charlie responde con naturalidad.

En el caso de **Rojo red**, esta auricularización interna modalizada inaugura todo el juego de distorsiones y transformaciones de ese universo que el cortometraje va a desarrollar después visualmente, con la metáfora del “tejido” de la realidad que Federico Guillermo descubre cómo manipular a voluntad, halando de sus hilos. Es de resaltar toda la construcción de las sonoridades de esos tejidos, como cuando los edificios de deslíen y se reconstituyen, a medida que el niño tira de



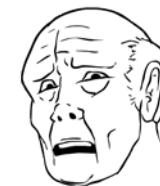
Imagen 51. Fotograma de **Rojo red**.

las hebras que sobresalen del pavimento. Hay allí todo un despliegue de indicios sonoros materializadores, entre los cuales se distinguen ruidos de cables, poleas, maderas o estructuras crujientes, y otras formas sonoras, que pueden representar la inestabilidad del universo circundante. Pero la dificultad de anclar estos sonidos como replicativos de los objetos cambiantes que vemos en pantalla termina conduciendo a una suerte de escucha reducida, en sincronía con la visualización de los objetos (edificios, calles, vehículos, etc.) que se derriten o contraen en la pantalla. La animación digital de estos edificios inestables da paso finalmente al punto culminante del cortometraje, cuando Federico deshace a su gato y le hace caer en cuenta de los peligros que acarrea el inmenso poder que ha adquirido.

modalidad, que en lingüística designa “lo que modifica el predicado de un enunciado”.

► **9** • Expresión acuñada por Michel Chion, equivalente sonoro del *punto de vista*.

► **10** • Charlie Brown es el personaje principal de la serie de tiras cómicas *Peanuts*, conocido en español como *Carlitos*. Aquí hacemos referencia en particular a los *gags* animados en los que aparece el profesor del colegio donde estudia Carlitos, cuya voz es una especie de *wah-wah* continuo que parece realizado con una trompeta con sordina.



► **11** • D. García (productor); A. Barrientos y C. A. Reyes (directores).

► **12** • Testimonio incluido en el dossier de la película publicado en la página de la productora **DÍA FRAGMA**. En línea (28-01-2014): http://www.dia-fragma.com/ea_data/epkenagosto_esp.pdf.

Su hermana Lía parece ser el garante de que la distorsión de la realidad operada por Federico no acontece únicamente en su heterouniverso, pues Lía no solo contempla la transformación del gato en un puñado de hilos, sino que se encarga de reconstituirlo con su habilidad de tejedora. Este gato animado de lana se va transformando en el gato real, que recupera toda su identidad al adquirir de nuevo su maullido (véase imagen 52). Así mismo, ella contempla con curiosidad el ser de lanas e hilos que cobra vida en las manos de Federico, justo antes de que este decida tirar violentamente de los cordones de sus zapatos y desteeja toda la realidad. Sin embargo, el cortometraje nos reubica luego en la sala de la casa, sobre el tapete de Federico, donde este continúa jugando con sus carros de juguete, lo que invita a pensar que todo



Imagen 52. Fotograma de **Rojo red**.

lo anterior solo aconteció en la imaginación del niño. Pero este no es el último giro de la obra: al final, cuando toda la realidad parece recobrar su estabilidad, esta vez es Lía quien tira de una hebra en la ventana y hace desaparecer una vez más este universo narrativo, en un juego de transformaciones anticipadas y consolidadas por el diseño sonoro.

En agosto: un paisaje (sonoro) apocalíptico

El actor Odo Bigidima (Eudocio Becerra), quien hace la voz de Bochica o Nemqueteba en el cortometraje **En agosto** (Barrientos, 2008)¹¹, declaró: “cuando vi las primeras imágenes de la película me encontré con la Bogotá que vislumbé antes de conocerla: una ciudad oscura habitada solo por espectros”¹². Si indagáramos más sobre la imagen que, como Eudocio, tienen las personas del resto del país acerca de la capital de Colombia, es probable que a este carácter sombrío se sume, como en las primeras secuencias de las cuales habla el actor, la presencia de esa lluvia constante, que en ciertas temporadas invernales se convierte en tormenta. Y una tormenta no es solo un fenómeno atmosférico que trastoca la luz; es también un fenómeno plagado de sonoridades, entre el constante caer de la lluvia y los truenos constantes, que la dotan de su carácter apocalíptico.

En ese sentido, la lluvia —e incluso la tormenta— forma parte del paisaje sonoro¹³ de Bogotá, sobre todo en la memoria de los viajeros o en el imaginario de los que no la han visitado. Esta característica, extrapolada al extremo, nutre en gran parte la propuesta visual y simbólica de **En agosto** y, en particular, su diseño sonoro. Es curioso que, aunque se trata de una producción completamente animada, su propuesta sonora sea mucho más cercana al sonido tradicional de una película de acción viva que el cortometraje **Rojo red**.

En agosto se ciñe a los parámetros más tradicionales del cine narrativo convencional: los efectos sonoros acompañan a las imágenes de objetos, atmósferas y personajes y se acoplan a ellas con precisión, los parlamentos se sincronizan con los movimientos de labios de los personajes (o resuenan, reverberados, como “la voz de sus mentes”), y la música se ajusta a los ritmos emocionales y a las tensiones del relato, todo ello reforzado por su impecabilidad técnica, que incluye un sonido *dolby* empleado con eficacia.

Así, lo que vemos es replicado por lo que escuchamos: la lluvia, el relámpago, el agua que corre, la buseta que pasa, el reloj que avanza inmisericorde hacia la profecía, el bombillo eléctrico que titila y falla, dejándonos escuchar la inestabilidad de la corriente eléctrica, la vajilla en las manos temblorosas

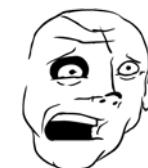


Imagen 53. Fotograma de **En agosto**.

del anciano, incluso el avión que murmura en su paso lejano. Sin embargo, este uso aparentemente redundante no debe llamarnos a error acerca del trabajo creativo de sus realizadores. Pues Carlos Manrique Clavijo y Gonzalo García, los ingenieros de sonido que trabajaron en la producción, asumen el reto de reconstruir el pasado e imaginar el futuro en toda su plenitud sensorial, y logran producir el complejo artificio de la verosimilitud. De ahí que sea el espectador el que empareja con fluidez el sonido de un tren que hace crujir los listones de madera de su riel al pasar con la imagen de ese transmilenio colgante que, como en un efecto especular, replica en los cielos de esa Bogotá imaginada el paso de los buses articulados por sus calles mojadas¹⁴ (imagen 53). O el que se angustia con las alarmas graves que anuncian la inminencia de

► **13** • Es una lástima que no haya un equivalente más preciso en español para el hermoso neologismo empleado por R. Murray Schaefer: *soundscape*.

► **14** • Fluidez reforzada por el efecto espacial de un paneo sonoro del ruido del vehículo, aprovechando el sonido estéreo.



► 15 • Véase supra nota 8.



Imagen 54. Fotograma de **En agosto**.



Imagen 55. Fotogram de **En agosto**.

la catástrofe cuando el nivel del agua sube, sin preguntarse de dónde habrán sacado el sonido que crece a medida que el nivel sube y hace temblar el medidor, la presión del líquido sobre las estructuras de los edificios, las sonoridades del fluido cuando arremete contra la rígida forma de los sólidos y los desestabiliza.

Así mismo, las reverberaciones del sonido en esa Bogotá sumergida, con autos cubiertos de moluscos, parecen el resultado natural de inundaciones acumuladas en el tiempo.

Y en la recreación del pasado sucede algo similar: las explosiones y crepitaciones del *Bogotazo* parecen tan naturales como las humaredas y la lluvia de esquirlas que brota de los edificios, así como las campanas y el ruido de motor del carro de bomberos, en una paradójica “recreación perfecta” de un registro inexistente. De esta manera, en la producción las fronteras de la diégesis, en su sentido más tradicional, permanecen intactas. Aun siendo el *flash back* una incursión en la memoria de Pedro, cumple la función de actualizar la parte de la trama acontecida en el pasado, y solo está “modalizada”¹⁵ en su fusión con el presente, tanto en lo visual (la superposición del comedor de su casa con el paisaje en llamas de la Bogotá del pasado) como en lo sonoro (la disolución de todo el barullo del incendio cuando Pedro los rocía con su jarra de té, al “extinguir” su propio recuerdo).

En lo que respecta a la música, los teóricos del sonido en el cine han subrayado con frecuencia su papel a la hora de dar continuidad a la serie fragmentada de planos y secuencias de la banda visual. La música de **En agosto** funciona de este modo, pero también les da un carácter retórico a las transiciones, en particular en dos momentos:

cuando se pasa de la primera secuencia del futuro, con la casa de Pedro sumergida en medio de burbujeos, al presente en el que cruza un vehículo de transporte urbano frente a la vivienda y se escuchan los sonidos de los carros y el murmullo de la calle. La transición entre los sonidos submarinos y los sonidos de ciudad se da a través de un desvanecimiento cruzado, pero la pista musical continúa unos minutos en la escena del presente, para luego disiparse.

Lo mismo sucede en la transición del recuerdo del *Bogotazo* al presente de Pedro: cuando todos los efectos sonoros del incendio se apagan la música persiste, hasta que la imagen del pasado se disipa completamente. Y, por supuesto, también en el paso de la secuencia de la gran ola del final hacia la última escena de Pedro, que al apagarse deja escuchar el tic tac inmisericorde del reloj que marca la proximidad de su muerte. Así, la música es el conector entre los tiempos, la sutura invisible de la trama.

Pero el gran papel de la música es la modulación de los ritmos y la intensidad emocional de esta historia, y se encuentra presente casi en su totalidad. En general, **En agosto** nos ofrece una música *no diegética*, lo que Michel Chion llamaría *música de foso* (en referencia “al foso de la orquesta de la ópera clásica”; Chion, 1993). Sin embargo, sus ritmos y progresiones son solidarios con



Imagen 56. Fotograma de **En agosto**.

las acciones, y se hace más intensa en las escenas del futuro, donde refuerza la inminencia del diluvio. Así, en la primera escena, impone un tono dramático y solemne que refuerza los sonidos de la tormenta, y solo se silencia para dar protagonismo a las sirenas que anuncian la inundación, así como a la secuencia en que un trueno anticipa la aparición momentánea del jaguar y al primer diálogo en lengua indígena que introduce el *flash back* donde se anuncia la profecía. En esta secuencia de la reunión indígena en medio de la selva la música también está presente, con un volumen menor, con percusiones que no son diegéticas, pues no hay presencia visual de tambores, lo que aproxima la secuencia musical al estereotipo sonoro¹⁶.

► 16 • Algo similar sucede con los parlamentos en lengua indígena: se supone que el chamán es Nemqueteba, deidad muisca, pero sus palabras son proferidas en uitoto. Por supuesto, los espectadores no tienen por qué notar la diferencia, y la secuencia tiene la verosimilitud suficiente para que se entienda que se trata de una antigua profecía que está por hacerse realidad en este futuro imaginado.



► 17 • C. Santa (dirección y animación).

El salto de regreso al futuro lo marca nuevamente la irrupción de la música, ahora un ataque frenético y reiterativo de cuerdas que marca una vez más la tensión de la inundación que aumenta, acompañando la carrera de la muchacha indígena hacia su guarida. Cuando el relato nos devuelve a este punto y la vemos llegar a su apartamento, la secuencia no tiene acompañamiento musical, solo escuchamos el goteo y el eco del lugar casi vacío. Sin embargo, cuando ella empieza su ritual vuelven a escucharse unos suaves tintineos percusivos, que reverberan mientras pronuncia su invocación. Y apenas se abre el recipiente que contiene el elemento mágico, la música de cuerdas resurge, dando lugar a un crescendo que a partir de este punto acompaña toda la secuencia, y se



Imagen 57. Fotograma de **Fantasmagoria**.

mezcla con el rugido de la ola inmensa que inunda toda la ciudad en el cumplimiento de la profecía, más suavemente, tras el fundido a negro que da paso a la última secuencia de Pedro en el presente, para desaparecer hasta dejarnos con el tic tac del reloj. Así, en el cortometraje **En agosto** el diseño sonoro parece más profesional que el de muchas de las producciones de acción viva en el contexto local, al punto que nos sumerge con eficacia en un paisaje acústico apocalíptico.

Fantasmagoria: plástica sonora y plástica visual

En la última producción del artista y animador Carlos Santa, **Fantasmagoria** (2013)¹⁷ —en colaboración con Diego Ríos en la composición digital y con Sebastián Villanueva y Jefferson Rosas en el diseño sonoro, composición y musicalización—, encontramos una tercera forma, completamente distinta, de abordar la dimensión acústica del audiovisual animado. Si **Rojo red** nos aproximaba al *cartoon* y **En agosto** al cine de acción viva, **Fantasmagoria** nos sumerge en una experiencia plástica en la que sonido e imagen se encuentran y alternan de formas inusitadas.

En esta película hay sonidos reconocibles: una mosca que vuela, un pimpón que rebota, el tictac de un reloj, el viento acariciando la hierba, el ir y venir de las olas, una avioneta,

ecos de voces en estancias vacías, puertas que se cierran, gotas de agua, disparos, resoplidos, aleteos, pasos que marchan, roces o balanceos de cuerdas, mecanismos, brisas, aplausos, agua, gemidos, risas infantiles, chapuceos, latidos, campanas, balanceos... y muchos otros, cuya enumeración podría hacer pensar a quien no ha asistido a la película que se trata de un listado de cosas, seres y lugares que aparecen en pantalla, y no de *sonidos*. Y es que **Fantasmagoria** nos enfrenta a una de las paradojas de la animación como forma audiovisual: si los músicos electroacústicos se esforzaban por acercarnos a una escucha plena y autónoma de los fenómenos sonoros, invitándonos a ejecutar una *reducción fenomenológica* que nos hiciera olvidarnos de sus fuentes para concentrarnos en sus características intrínsecas, la animación nos invita a emparejar nuevamente esos sonidos, también separados de sus *fuentes* originales, y nos da la momentánea ilusión de devolvernos a ellas, solo que ahora pueden ser *cualquier cosa*. Esto es, nos sumerge en la *ilusión audiovisual* y a la vez nos hace conscientes de ella.

Dos de las formas más eficaces de la ilusión audiovisual son la sincronización de los sonidos con la banda visual y su diegetización (relación con las “fuentes” sonoras que los emiten dentro del universo de la historia). Combinando estas dos ilusiones (además de otras) el cine nos ofrece una experiencia



Imagen 58. Fotograma de **Fantasmagoria**.

que creemos análoga a la realidad, aunque puede llegar a distanciarse mucho de ella. Pues bien, **Fantasmagoria** transgrede estas convenciones del diseño sonoro, a veces de manera gradual, y a veces completa. Pues hay allí también casos de sincronismo y de diegetización, aunque son locales: entre el péndulo que vemos y el tictac, en el soplido del polvo mágico que abre y cierra la serie de imágenes, de la mano de esa especie de prestidigitador; en las olas y chapoteos que vemos y su correlato sonoro. Pero incluso en estos casos el sincronismo no es pleno, y nos vemos expuestos más bien a series de bucles sonoros y visuales que sentimos emparejarse de una manera un tanto enrarecida¹⁸.

También se da, de manera más difusa, cierto sincronismo entre las voces humanas,

► 18 • Curiosamente, el efecto de sincronismo parece darse con mayor precisión en las secuencias más “abstractas”, aquellas en las que una serie de manchas blancas reptan atravesando el fondo oscuro del plano pictórico.





Imagen 59. Fotograma de **Fantasmagoria**.

► 19 • “Se llamará *sonido ambiente* al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamarse también *sonidos-territorio*, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida en todas partes” (Chion, 1993: 78).

reverberadas y cíclicas, y la presencia de personajes humanos, como en la secuencia del arlequín que se balancea, mientras escuchamos los murmullos y aplausos de un público que no vemos, o en la del juego infantil de saltar la espalda. Hay en estos casos un uso particular de eso que Chion llama el sonido ambiente o *territorio*¹⁹, esas atmósferas sonoras que, en este caso, llenan las superficies cromáticas o texturadas de pinceladas del espacio plástico que nos proponen las imágenes. Podemos también pensar en estos casos en una especie de *diegetización* borrosa, la construcción de un mundo habitado por seres y objetos, a los cuales podríamos atribuirles las sonoridades que escuchamos. Pero, una vez más, incluso en estos casos las correspondencias son (intencionalmente) anómalas.

Hay un ejemplo que quisiéramos subrayar: en una de las secuencias donde se alude de manera directa a la violencia aparece una motosierra balanceándose sobre un fondo rojo. Esta herramienta, cuya presencia en la historia de Colombia está asociada tanto a la imagen de sus dientes que giran en tétrico bucle, como a la agresiva sonoridad de su motor, aparece aquí acompañada por un sonido mucho más sutil (acaso el de una fresa de dentista o el de un sintonizador electrónico) que la sigue en su disolución pictórica, con lo que constituye otro de los péndulos de esta particular síncopa audiovisual.

Y este, precisamente, parece ser el motivo general de **Fantasmagoria**: el ciclo, la repetición, el péndulo de una historia que oscila y se reitera, aunque aquí alterna los giros dolorosos con algunos más gratos, donde el juego y la risa parecen también encontrar su lugar. Un sentido que está igualmente soportado, en gran medida, por la música: también cíclica, con algunas estructuras sonoras e instrumentales que en su reiteración dan la idea de una continuidad que evoluciona y se transforma, manteniendo una misma línea de fondo, mientras los arpegios distorsionados de una guitarra se mezclan y confunden con sonidos mecánicos, eléctricos y orgánicos. Este bucle musical construye a su vez una atmósfera sonora que se mantiene como fondo de los otros ambientes superpuestos a través de los ruidos.

A este respecto, se podría hablar de cierta independencia de la capa sonora, que mantiene su pausada homogeneidad, con relación a las secuencias visuales que nos ofrecen cambios temáticos más evidentes, aunque la idea del movimiento pendular esté siempre presente. Sin embargo, las capas sonoras, que a veces se superponen y a veces se fusionan con la música, nos acercan más a la idea de una regularidad buscada, una pulsación audiovisual que tiene algo de hipnótico, como los polvos mágicos que insufla aquel maestro de ceremonias que nos recibe y nos despide de la obra, recobrando su aliento.

En este sentido, la tradicional distinción entre ruidos/música/diálogos parece difuminarse también en **Fantasmagoria**, haciendo eco del reclamo de Scott Curtis que citamos al comienzo de este escrito. Tal vez aquí la alternativa nos la ofrece Michel Fano, quien propone concebir lo sonoro como un *continuum*, un “campo de espesor semántico variable”, el cual diagrama a la manera de un triángulo, como se observa en la imagen 60.

En el comienzo del eje OX, la palabra inteligible, espesor semántico máximo, nos remite a alguna cosa precisa. En el punto X, la música, espesor semántico nulo. Entre estos dos puntos: una zona de dimensión variable, la del ruido (sonido no musical, ni lingüístico). A través de diversos tratamientos, estas zonas podrán contaminarse mutuamente, disolverse las

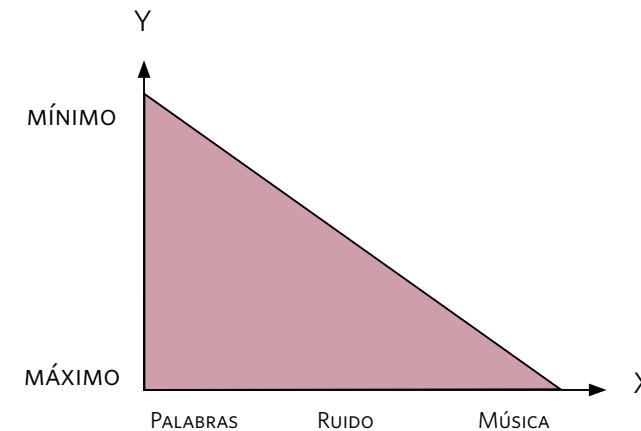


Imagen 60. Gráfica. Campo de espesor semántico variable del sonido en el cine de Michel Fano.

*unas en las otras, tomar el “poder”, que luego compartirán con el fin de retransmitir las particularidades del relato cinematográfico*²⁰.

► 20 • Michel Fano. “Les images et les sons”. *Inharmoniques 1*, IRCAM, 1986. En línea (26-11-2013): <http://www.michelfano.fr/Textes/lesimagesetlessons.html>

El sonido de la animación también se puede concebir desde esta perspectiva. Los tres cortometrajes que hemos comentado aquí se ubican de manera diferente en medio de ese “espesor semántico”. En el caso de **Fantasmagoria**, nos alejamos del vértice O para ubicarnos más en el área cercana al vértice X, entre ruidos y música, lejos del poder referencial o narrativo de las palabras, en una experiencia de sentido más sensorial.

A través de sus múltiples capas sonoras, cuyas fronteras no son nunca completamente





claras, y de la plasticidad pendular de sus imágenes, **Fantasmagoria** transmite su mensaje vibratorio directamente a nuestros cuerpos, suspendiendo e incentivando al mismo tiempo la compulsión narrativa que parece constituirnos como animales que escuchan.

A manera de conclusión: el campo variable de la escucha

Comenzamos este escrito recordando el cuestionamiento de Scott Curtis a la teoría del sonido en el cine, por su incapacidad de dar cuenta de las particularidades de la animación. En el caso del cortometraje **En agosto**, su diseño sonoro se ajusta tanto a las herramientas teóricas tradicionales como a las formas narrativas audiovisuales más generalizadas en el mundo del cine, lo cual no le resta

validez a su propia sonora. Por su parte, **Rojo Red** nos permitió subrayar cómo el diseño sonoro puede aproximar a la animación incluso en secuencias realizadas en captura real. Finalmente, **Fantasmagoria** parece justificar el reclamo de Curtis, en cuanto cuestiona las fronteras que aquel encontraba tan problemáticas: diegético/no diegético, música/ruidos/voces, sincronía (subordinada a lo visual) de sonido e imagen, etc.

Se trata de tres maneras, tres estilos de abordaje de la banda sonora, que señalan solo algunas de las múltiples tendencias del panorama colombiano de la animación. Pero, independientemente de sus diferencias o de sus puntos en común, estas tres producciones nos invitan a recordar que la animación nos ofrece, en la plenitud de la experiencia audiovisual a la que pertenece, otras formas de escucha. ■

Referencias

Chion, Michel (1985). *La Toile trouée, la parole au cinéma*. París: Cahiers du Cinéma.

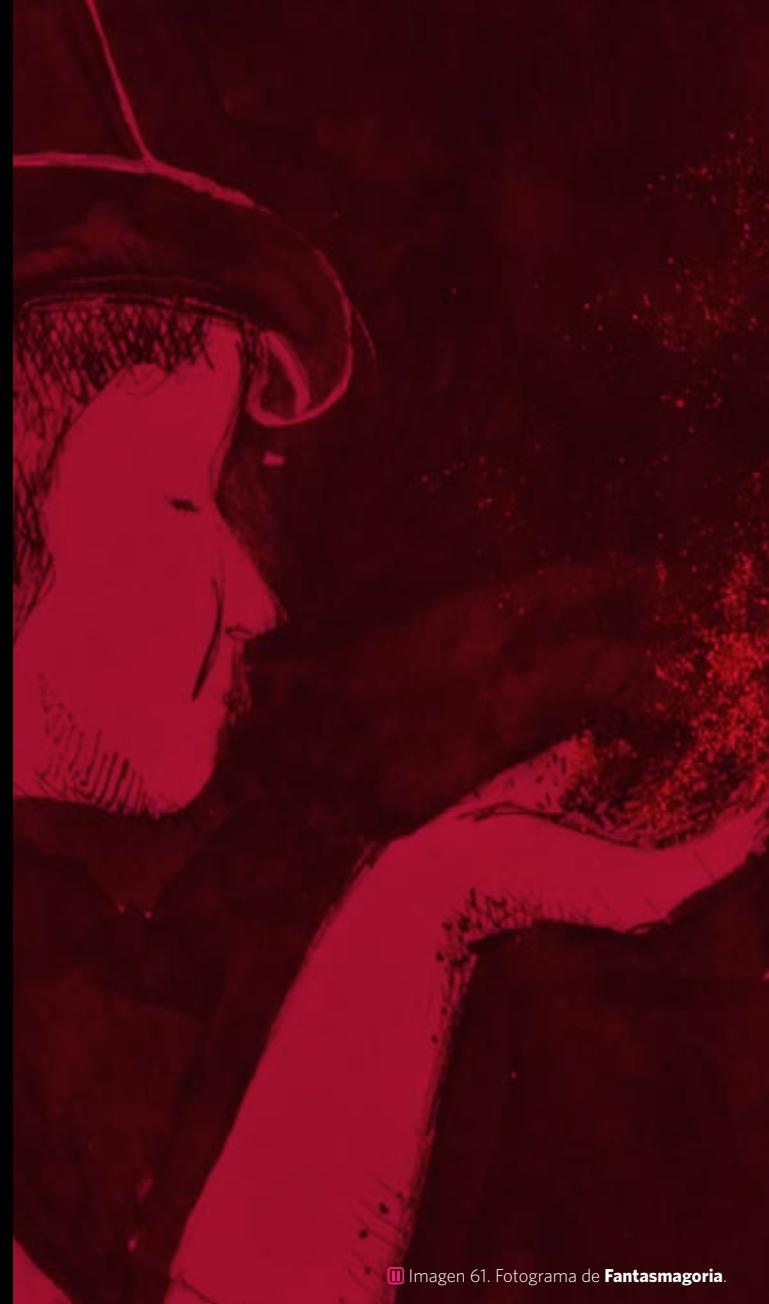
——— (1993). *La audición: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

Curtis, Scott (1992). "The sound of the early Warner Bros. cartoons". En Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*. Nueva York: Routledge.

Fano, Michel. "Les images et les sons". *Inharmoniques 1*, IRCAM, 1986. En línea (26-11-2013): <http://www.michelfano.fr/Textes/lesimagesetlessons.html>

Gudreault, André y François Jost (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

Jullier, Laurent (1995). *Les sons au cinéma et à la télévision. Précis d'analyse de la bande-son*. París: Armand Colin.



■ Imagen 61. Fotograma de **Fantasmagoria**.



Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente

Por Diego Hernando Sosa

Para nadie es un secreto que vivimos en una sociedad agresiva. Parte inherente de la convivencia humana desde el inicio de los tiempos, la “violencia” ha sido objeto de estudio y reflexión desde diferentes disciplinas, sin llegar a una comprensión completa, ya que de entrada es un concepto ambiguo, apropiado con finalidades muy diversas; asimismo ha sido aludida y representada en un sinnúmero de producciones artísticas.

La animación, el arte por excelencia de las imágenes fijas en movimiento, no ha estado exenta a este fenómeno, pero con un ingrediente muy interesante: desde las primeras producciones de Disney (quien en busca de la masificación “suavizó” los contenidos, las tramas y los personajes de sus relatos), un gran número de personas ha asumido las producciones de este arte como algo dirigido especialmente al público infantil o familiar¹.

► Este crucial tema es abordado más específicamente en el artículo “La animación colombiana durante el siglo xx: una historia en construcción” de Ricardo Arce, en este número de *Cuadernos de Cine*.



► 2 • Recasens, A. "Aproximaciones antropológicas al fenómeno de la violencia". *Revista de Antropología*, no. 18, (2005-2006), pp. 3-58.

Esta creencia poco a poco ha ido cediendo, a nivel masivo, ante los intereses y expansiones en las creaciones artísticas de diferentes animadores que involucran "lo violento" de manera personal, respondiendo a las necesidades de una trama o al componente arquetípico de la mimesis (lo que imita la realidad) para lograr contundencia en los diferentes productos. Nuestro país tiene una larga tradición de episodios "violentos" por causa de una larga cadena de conflictos sociales, económicos y culturales que han hecho de este rasgo parte del día a día del ser colombiano.

Así, en el presente texto reflexionaremos sobre la violencia desde su concepción más general y desde diferentes disciplinas, para ver, a partir de una definición operativa, cómo ha sido abordada, tanto en el contenido como en la forma, en tres producciones de géneros diferentes y en las cuales la "desaparición" de individuos juega un papel importante. El corpus de estudio consta de dos largometrajes y un cortometraje, todos reconocidos por la crítica y, en términos narrativos y estilísticos, aparentemente disímiles entre sí, pero que acá serán unificados bajo el componente de "lo violento" y la expresión de sociedad que desde allí se da. Son ellos: **Corte eléctrico** (María Arteaga, 2008), y los largometrajes **Pequeñas voces** (Jairo Carrillo y Óscar Andrade, 2011) —que entraría en la categoría de documental animado— y **Los extraños presagios de León**

Prozac (Carlos Santa, 2010), con una intención mucho más experimental.

Hacia una definición operativa de "violencia"

En párrafos anteriores el concepto de violencia o de lo violento se ha enmarcado con comillas, por lo que es necesario romperlas: una consideración inicial es que el término se utiliza en tantos contextos que se vuelve polisémico, de múltiples significados. En estas definiciones entran consideraciones de orden moral y legal, entre otras.

El chileno Andrés Recasens Salvo² señala que la violencia suele ser tratada como una "cosa" u "objeto" y no se la analiza en el contexto donde se desarrolla, a la manera de un proceso continuo donde se genera una dinámica entre la víctima y el victimario. Esta consideración implica la construcción "del otro" desde muchos niveles: he allí una de las fuentes de la dificultad para definirla.

El significado de violencia se ha inflado y ha tomado tantos matices que, como afirman José Garriga Zucal y Gabriel Noel (2009), se debe adoptar una acepción concreta para un campo específico, donde las consideraciones morales del observador deben mantenerse con recaudo. Agregan que, entre otras tareas,

los investigadores que van a utilizar el prisma de la violencia deben entender que esta debe ser entendida como algo cotidiano y habitual que, además, juega un papel importante en la construcción de lazos sociales (los cimienta y los amenaza), lo que hace que la noción sea paradójica. Igualmente, recomiendan que, al relacionarse con lo legítimo y lo ilegítimo, lo violento esté ubicado en un espacio y un tiempo específicos, así como en un contexto social. Por último, afirman que la violencia implica una constatación de una agresión (física o psicológica) resistida, es decir, una acción que su destinatario preferiría no sufrir³.

Por ello, recurriremos a una definición inclusiva por parte del pensador norteamericano Stuart Henry, quien define la violencia como el uso del poder para herir a otro en cualquier forma por parte de cualquier individuo, entidad o proceso social que niega a esos sujetos su humanidad para marcar una diferencia, reduciéndolos por lo que son o limitándolos para lo que ellos podrían ser, donde además están incluidas tipologías de violencia como la física, la psicológica o la simbólica⁵.

Estos "daños" pueden ser de dos tipos, de acuerdo con Willem de Haan⁴: uno, *de reducción* o remoción de algo existente que le da el estatus de ser humano a un individuo; por ejemplo, en lo físico, con la remoción de un miembro o la presencia de la sangre;



Imagen 62. Fotograma de **Corte eléctrico**.

en lo económico, con la sustracción de una propiedad o riqueza material; en lo psicológico, con agresión a las facultades mentales, por citar algunos casos. Estos pueden alcanzar niveles morales, éticos y sexuales, entre otros. El otro daño es *de represión*, el cual revela cómo el ejercicio de poder actúa metódicamente con el fin de limitar la capacidad de otro individuo para alcanzar una realización personal en cualquier nivel: aquí se alcanza el nivel simbólico.

Dentro del múltiple abanico que cobijarían los actos violentos enmarcados entre estos dos ejes, el de la *desaparición* es uno, desafortunadamente, de los más representativos. Ajenos a las dimensiones políticas que se suelen asociar

► 3 • J. Garriga Zucal y G. Noel. "Notas para una definición antropológica de la violencia: un debate en curso". *Publicar*, VII(9) (2009), pp. 98-121 y 108.

► 4 • Henry, S. "What is school violence? An integrated definition". *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 567 (2000), pp. 16-30.

► 5 • Willem De Haan. "Violence as an essentially Contested Concept". En S. Body-Gendrot y P. Spierenburg (coords.), *Violence in Europe: Historical and Contemporary Perspectives*. Nueva York: Springer, 2008, p. 32. Cfr. A. Recasens. "Aproximaciones antropológicas al fenómeno de la violencia". *Revista de Antropología*, 18 (2005-2006), pp. 3-58.



► 4 • Para conocer un poco más en profundidad este fenómeno, véase el artículo de Diego Felipe Ríos "Animación colombiana clasificada PG-13" en esta edición de *Cuadernos de Cine*.

a este sustantivo ("forzada", por ejemplo, para dar cuenta del hecho desde el marco legal), la ausencia obligada de un individuo repercute no solo en su misma humanidad, sino en su entorno. Con este fenómeno como centro gravitacional de reflexión, abordaremos lo violento desde lo micro en las tres producciones colombianas aludidas anteriormente.

Violencia en la animación colombiana

Parte esencial de lo humano, la violencia (o sus diferentes manifestaciones) es representada muchas veces como motor narrativo de las producciones animadas. Dadas las características sociales, históricas, económicas y vigentes del conflicto violento en Colombia, su representación en la animación debe ser motivo de estudio y reflexión. Las imágenes en movimiento animadas cargan con el prejuicio social de que están básicamente dirigidas a un público infantil.

El tratamiento de lo violento en las producciones de este arte ha sido sujeto de muchos juicios desde diferentes disciplinas, frecuentemente tamizados con perspectivas morales y desconociendo el poder de representación de lo animado, lógica de producción que suele asociarse como un subgénero del cine. La animación no está subyugada al cine como

forma de representación definida por una tradición y unas teorías, entre otras cosas, por el simple hecho de que la animación puede contar todos los tratamientos narrativos que ostentan la literatura y el cine (suspense, terror, drama, incluso pornografía, por dar ejemplos) y ello trae además el público al que va dirigido, que no es necesariamente infantil, por obvias razones.

El caso colombiano, en términos históricos, da cuenta de este hecho: gran parte de la producción animada en nuestro país no está dirigida al público infantil⁴. Visto desde las reflexiones expresadas antes, las tres obras escogidas no son para un público infantil en el sentido estricto.

Dejando de lado las consideraciones de análisis en profundidad del conflicto colombiano, en las tres obras se observa la desaparición de personajes como elemento cotidiano de la trama. En **Corte eléctrico** (María Arteaga, 2008), Lentejuela es una diva pop que está perdida; hay una cobertura mediática, dada su fama social como cantante. En **Pequeñas voces** (Jairo Carrillo y Óscar Andrade, 2010) compuesta de varios relatos entrelazados, el padre de Jazmín es llevado de forma coercitiva por un grupo paramilitar, sin quedar muy claro por qué. Por su parte, en **Los extraños presagios de León Prozac** (Carlos Santa, 2010), Mefisto Ritalini conduce

a León, el protagonista, a una puerta en la que están "los desaparecidos", en una alegoría a este fenómeno desde la realidad histórica colombiana. Es de anotar que, en los tres casos, los desaparecidos siguen desaparecidos al final del relato.

Cuando René, el limpiavidrios del edificio Olimpo de **Corte eléctrico**, descubre, mientras limpia una ventana, que la diva desaparecida está secuestrada, se acerca lascivamente a ella en vez de denunciar el hecho. Descubierta por el victimario, su final cierra con su desaparición, víctima de su propia curiosidad, en medio del anonimato y el hermetismo que supone el Edificio como metáfora de una "microciudad", con sus propias jerarquías y simbiosis en medio del barrio Chapinero. En este caso, hay una doble desaparición, de la cual solo el espectador puede atestiguar el destino de una de ellas (la de René), pero la de Lentejuela queda abierta, aunque se supone que tendrá el mismo final (su cabeza como maniquí en una tienda de pelucas en el primer piso de la construcción), en claro tono irónico, al mejor estilo del humor negro.

El padre de Jazmín, en **Pequeñas voces**, es construido a partir de los ojos de ella; es amoroso y tranquilo. Cuando se lo llevan, se despide de su hija asegurándole que todo estará bien, pero el espectador, por el contexto y tratamiento del largometraje, sabe que no



Imagen 63. Fotograma de **Pequeñas voces**.

será así. Incluso hay una escena de poética audiovisual donde los documentos del padre (ya llevado por la fuerza) están en el suelo y el viento comienza a llevarse su cédula. No solo negaron la existencia del papá (cuyo destino final es predecible para el espectador) en un caso de violencia física (de reducción), sino que a la niña le quitaron una figura de formación humana y el sustento de sus bienestar (de represión). Aquí, como en **Corte eléctrico**, podemos hablar de dos víctimas directas.

En el largometraje de Santa, **Los extraños presagios de León Prozac**, la visión es mucho más simbólica: sin aludir directamente





Imagen 64. Fotograma de **Los extraños presagios de León Prozac**.

a nombres propios, a partir de una cascada de imágenes, a modo de retratos (solo su cabeza, su rostro) que se disuelven entre sí, y de extractos de testimonios orales por parte de familiares, se crea un ambiente de tensión y tragedia a partir del anonimato de las víctimas de esta violencia de reducción (el vacío de un cuerpo material) y las voces mezcladas y angustiantes de sus familiares (víctimas de la represión). Luego de visitar ese mundo, Ritalini le dice a Prozac que hay listas de individuos para engrosar el conjunto anónimo de ausentes.

En los tres casos, hay un ejercicio de poder por parte de el/los victimario/s. En la antropología de la violencia esta dinámica se define desde la *antropología mimética*, la cual parte de un *deseo* por parte de alguien para arrebatarse a otro algo. En “El origen mimético de la violencia” (2006), Ángel Barahona define este proceso a partir de que la intención (deseo) es la base de las relaciones humanas. La tríada consta de alguien que quiere algo de otro y a ese algo se le llama *objeto*, que no siempre tiene un carácter material. Lo mimético se refiere a la imitación: entre el deseo de otro y el mío se genera una rivalidad por la posesión de ese algo tangible o metafísico. A aquel que tiene el objeto deseado se lo llama *modelo*, que para este escrito identificaremos como la víctima del acto violento.

En los casos de Jazmín, René y Lentejuela, así como de la masa anónima ausente de desaparecidos políticos, el objeto es la vida misma. Tras las desapariciones hay motivaciones superficiales de variada índole: la posesión de una tierra; el cuerpo del otro (los descabezados para la tienda de pelucas); la liberación de la sensación de incomodidad que produce un contradictor a la visión de mundo de un agente de poder (representado por Mefisto). Pero tras ella lo que hay es un deseo de poseer, de ser dueño de los destinos del otro.

Los personajes sobre los que recae la acción son los *modelos*: más que quitar una vida, se trata de borrar todo rastro de ella sobre la faz de la tierra. La ausencia de restos o cuerpos tiene un alto impacto social en el colectivo humano: sin despojos no hay cómo ritualizar la ausencia, lo cual amplifica el espectro del daño que se quiere causar, llegando incluso a dimensiones simbólicas.

Reductivas y represivas a la vez, en los tres casos la desaparición cumple una función narrativa de acuerdo con la variedad de tratamientos de las obras. En **Corte eléctrico** funciona a través de acciones cuyas consecuencias mueven el relato hacia una intensidad irónica y, especialmente con la de René, actúa como un punto de giro (donde las acciones viran hacia destinos no calculados por el espectador: el victimario se vuelve víctima por obra de las acciones del limpiavidrios).

Por su parte, en **Pequeñas voces** la desaparición constituye un elemento dramático para uno de los personajes, quien, desde la inocencia de un testimonio real y autobiográfico, deja ver el impacto social de la desaparición forzada en Colombia, sin entrar en explicaciones académicas, solo la vivencia de un actor real del conflicto. En **Los extraños presagios de León Prozac** es una secuencia que refuerza las preguntas fundamentales que propone Santa sobre el sentido del arte y de



Imagen 65. Fotograma de **Corte eléctrico**.

las relaciones humanas como el espectáculo de un circo.

Desde tratamientos estilísticos y de contenidos tan diversos, los tres trabajos animados aluden al mismo objeto de deseo en el acto de violencia: la vida del otro. Sin ahondar en las causas o el impacto macro en la sociedad contemporánea, ubican estos fenómenos desde la cotidianidad de unos personajes, desde su pequeño mundo, que es el de todos nosotros: de la ausencia propia o familiar en lo que llamamos realidad.

La animación colombiana, por sus mismas características de producción, distribución y representación, ofrece una ventana





Imagen 66. Fotograma de **Pequeñas voces**.

muy interesante para abordar el componente violento en el país, tal como se ha intentado definir brevemente en este escrito. Debe ir más allá de las siempre imprescindibles condiciones políticas, geográficas e históricas del hecho. Lo que se trata, en mi opinión, es comenzar desde más abajo, desde el concepto mismo, para luego sí extenderse a las circunstancias propias de cada situación, conside-

rando la creatividad y la visión de mundo de los diferentes animadores y sus obras.

Las reflexiones sobre la violencia nunca son suficientes, aunque sus fuentes, orígenes y características en el fondo son las mismas. Que las obras animadas nacionales asuman la violencia y sean vistas así –desde la acepción misma en función de múltiples intenciones narrativas, dirigidas a diferentes públicos y representadas en variadas técnicas–, enriquece la animación colombiana y, en muchos casos, ayuda a solidificarla como una tradición propia, que responde a su entorno, uno tan complejo como el colombiano.

Para ello es menester utilizar la “cabeza” más que el corazón (los recaudos morales de los que se habla al principio), de la misma forma que la cabeza de Prozac recorre el mundo de Mefisto sobre un monociclo o con la perplejidad que parece expresar la cabeza de René, la cual mira desde la vitrina la cotidianidad de la calle. Es mirar, entonces, un lado que existe en cada ser humano, en lo habitual, así como la forma en que se la representa, en esta ocasión, desde el poder de la imagen animada. ■

Referencias

- Barahona, A.** (2006). “Acoso escolar: propuestas educativas para su solución”. *Jornadas Universitarias Jaes* 2006: 1-15.
- De Haan, Willem** (2008). “Violence as an essentially Contested Concept”. En S. Body-Gendrot y P. Spierenburg (coords.), *Violence in Europe: Historical and Contemporary Perspectives*. Nueva York: Springer.
- Garriga Zucal, J.** y G. Noel (2009). “Notas para una definición antropológica de la violencia: un debate en curso”. *Publicar*, VII(9): 98-121.
- Henry, S.** (2000). “What is school violence? An integrated definition”. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 567: 16-30.
- Recasens, A.** (2005-2006). “Aproximaciones antropológicas al fenómeno de la violencia”. *Revista de Antropología*, 18: 3-58.

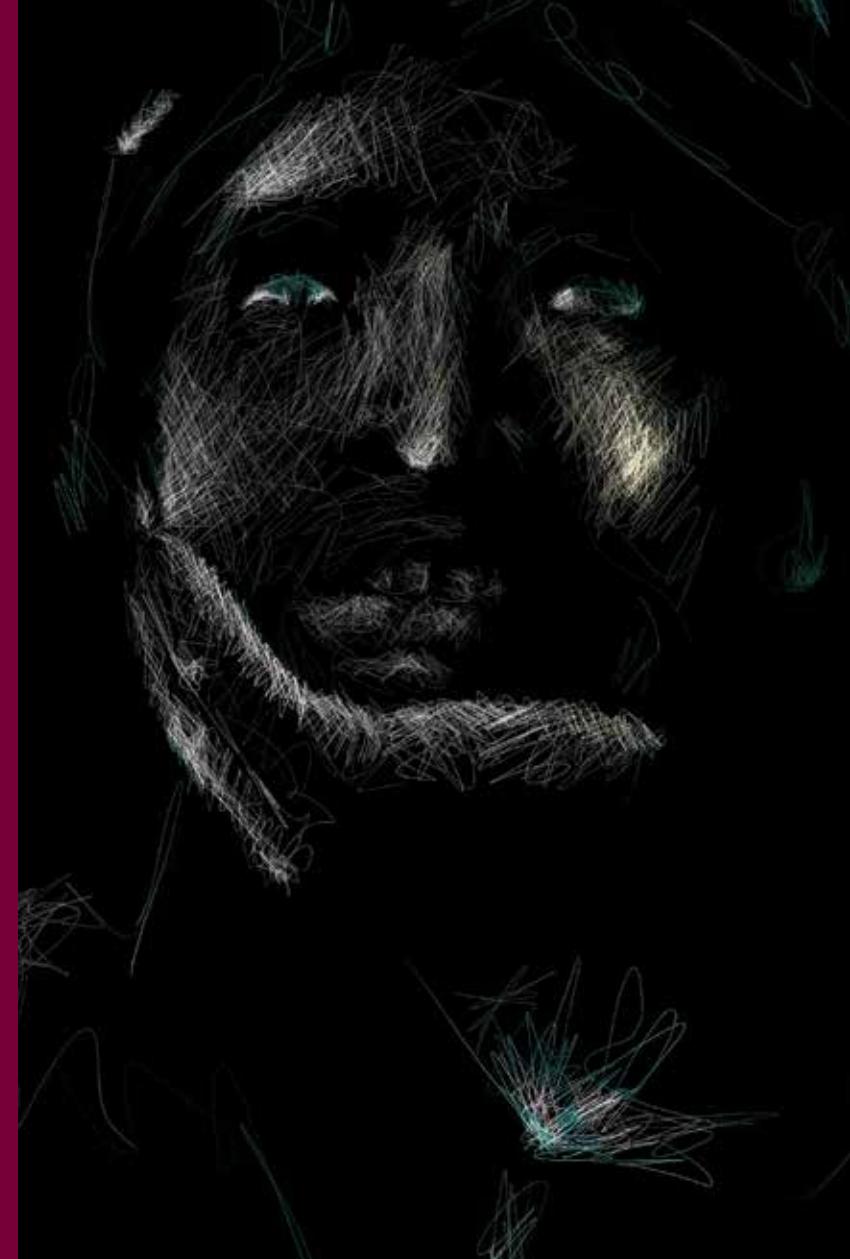


Imagen 67. Fotograma de **Los extraños presagios de León Prozac**.



Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas

Por Camilo Cogua

Asistimos a un mundo diverso, articulado ampliamente con la tecnología, un mundo de nativos digitales rodeado de pantallas e interfaces. En él se despliegan imágenes en movimiento, representaciones de temporalidades existentes e inexistentes de la mano de la animación. Y es desde la animación de donde propongo una lectura que nos deje ver algunas pulsiones fuera del marco de lo convencional. Por eso, para empezar, es necesario reconocer algunas hegemonías y limitaciones comunes a este lenguaje artístico.

Lo primero implica entender la cinematografía o la producción audiovisual en “acción viva” o *live action* (como lo denominan los angloparlantes), como solo una de las muchas técnicas de algo mayor, la animación. En ella son posibles tantas formas de creación de imagen en el tiempo como técnicas plásticas propuestas y por proponerse. Planteo entonces esta primera hegemonía, quizá antropomórfica, en el sentido temporal; quizá práctica, en el sentido más industrial de la producción, que no es otra que la “acción viva” o la animación que mayormente captura





y reproduce el tiempo humano y del mundo como pasa de corrido frente al lente de una cámara de video.

Lo segundo tiene que ver con el llamado “encuadre”, ya que la imagen cinematográfica, a diferencia de la imagen animada, que viene desde los taumatropos, praxinoscopios y otros aparatos y divertimentos antecesores de la cinematografía, se ha presentado ampliamente, aún hoy, en un formato horizontal rectangular cuya proporción varía según las pantallas de televisión, las salas de cine y los monitores de los computadores, pero que es por lo general un rectángulo de proporción 16 por 9 o 4 por 3, con algunas variaciones menos populares. Sobre este formato se teoriza y se dictan dinámicas de creación audiovisual y él está siempre presente en la cámara de fotos, el escáner o el documento en blanco de los programas digitales. Lo comparamos con los medios pictóricos desde tiempos remotos y con las publicaciones escritas más difundidas, como los libros, que apuntan mayormente al orden vertical del rectángulo. Existen, sin embargo, tantas formas, bordes y contenedores (definidos o borrosos) como el espacio y la imaginación nos lo permitan, listos para romper la hegemonía del encuadre y dejar correr en ellos nuestra imagen animada.

La tercera hegemonía de este lenguaje parece también estar anclada en la pintura y los medios impresos: se trata del carácter

plano o bidimensional de la imagen. Al ser parte de un dispositivo mecánico, la imagen cinematográfica requirió en sus inicios de una especie de lienzo blanco sobre el que eran proyectadas las sombras generadas. La pared más plana era el mejor lugar de la sombra hecha en la fogata de la cueva, y tanto esta como la pantalla de tela o papel de los teatros de sombras resultan indicios del lienzo, que devendría telón y pantalla. Podríamos enunciar una pequeña jerarquía algo relegada y es la oscuridad, que aún está presente en las salas de proyección como el eje de la fogata a la que dimos la espalda para ver la sombra. Sin embargo, en este punto la jerarquía no es otra que la bidimensionalidad de la imagen.

Partamos de estas tres hegemonías para ver cómo la divergencia de prácticas artísticas y la imaginación de los artistas han ampliado desde la animación los márgenes de estas tensiones.

El tiempo imitado

Lo primero es fundamental y tiene una estrecha relación con el teatro, con la idea de registro. El cine de acción viva comparte las dinámicas básicas de la percepción del tiempo, es decir, que cuando filmo una pelota que rebota, en el cine de acción viva, masivo y común, voy a ver la pelota rebotando tal como lo haría en el universo real de percepción de lo

temporal; por eso el cine de los primeros años se propuso el lugar de la mirada del espectador en el teatro. Dan cuenta de ello variados filmes con la cámara fija en plano general. Hoy día, algunos tratamientos del tiempo son convencionales en el cine de acción real; términos como ralentizar, acelerar o hacer *time-lapse*¹ son comunes y hacen las veces de pequeños quiebres al tiempo convencional capturado por la cámara. Existe también animación que no requiere siquiera de cámara para ser creada, como es el caso de aquella que se hace rayando negativo o la que se genera directamente en el computador o por medio de procesadores de video o código. Un ejemplo representativo es el trabajo del artista neozelandés Len Lye. Un pregunta emerge en este contexto: ¿Hay un tiempo “natural” de la imagen generada por código, pintada en óleo, construida en video o creada directamente en el computador?

Cortometrajes como **Fantasmagoria** (Carlos Santa, 2013), **El mecanismo olvidador** (Juan Camilo González, 2009) o **El tejido de Arachne** (Simón Wilches, 2004) dan algunas respuestas estéticas en las que es posible notar cómo la relación con el tiempo percibido cambia, no es ya mimética por mecánica, y cuando lo es, lo es por comprensión, por referencia. Los autores nos pasean por transiciones, objetos, temporalidades construidas y preguntas comunes. ¿Cuántos cuadros son



Imagen 68. Fotograma **Mecanismo olvidador**.

necesarios para cada imagen?, ¿qué tiempo crea un cuadro junto al otro y qué pasa entre ellos? Las preguntas parecen tener distintas respuestas, un péndulo no oscila igual en el tiempo de estos autores.

En el plano internacional, hitos de la animación como Oskar Fischinger, Norman McLaren o John Whitney responden con parámetros sonoros y lenguajes más abstractos, en obras como **Radio dynamics** (Oskar Fischinger, 1942), **Synchromy** (Norman McLaren, 1971) o **Catalog** (John Whitney, 1961), las cuales, aunque realizadas con técnicas muy distintas, conservan una relación visual y la construcción de tiempo propio y rítmico. Mucho más recientes, y enteramente hechas desde el

► 1• Se denomina *time-lapse* al proceso mediante el cual se capturan imágenes desde un encuadre fijo que después son reproducidas a una velocidad mayor para dar cuenta de movimientos (generalmente orgánicos), realizados a una velocidad distinta a la percibida por el ojo humano. Dos ejemplos del uso de esta técnica son el cortometraje **Ablution** (2001) de Erick Patrick y **Koyaanisqatsi** (1982) de Godfrey Reggio.





Imagen 69. Fotografía de **Opresores oprimidos**.

ordenador a manera de abstracción e interpretación, es oportuno revisar **Forms** (Memo Akten y Quayola, 2013) o **Metachaos** (Alessandro Bavari, 2011). En el panorama local, en obras como **Los ciclos** (Juan Manuel Acuña, 2006) o **Percepta** (Santiago Calle, 2006), proponen relaciones rítmicas interesantes, nacidas de la tridimensionalidad digital, sin llegar al nivel de abstracción de los trabajos mencionados anteriormente. **Los ciclos** permite que la máquina imponga una progresión desafiante, con una paleta concentrada y una banda sonora excepcional; **Percepta** nos interna en un aparato capaz de fabricar el tiempo percibido para sumergirnos en su particular continuidad. Estas piezas son referencias locales de la primera década del siglo en el desarrollo

de obras de animación tridimensional computarizada que tienen apuestas propias por el tiempo.

La imagen en cuadro

En segundo lugar me referiré al encuadre, tan expandido y popular. Es claro que nuestra percepción visual no tiene las puntiagudas esquinas de un cuadrado, y si las cercamos con las manos estiradas, más parecen dibujar la forma de un círculo alargado en el eje horizontal, eje que nos resulta natural al ver de pie la llanura, el mar inmenso y la disposición misma de nuestros ojos en el rostro. Pero la imagen encuadrada es común en el cine, la televisión y los dispositivos móviles que muchos usamos a diario; en estos últimos se presentan quizá los pequeños quiebres a la lógica aprendida: con frecuencia encontramos videos en redes sociales, grabados por sus autores, con el lado más largo sobre el eje vertical, que son cargados a la red y muchas veces se quedan así. Pero, más allá de la anécdota y el reconocimiento, al volver sobre un praxinoscopio, un taumatropo y muchos aparatos animados precinematográficos, notamos, además de una conexión interesante con lo escultórico y objetual, una recurrencia a bordes fluctuantes, de límites borrosos y cambiantes, y ya no los encuadres con los que muchos crecieron mirando.

Desde lo escultórico, llama la atención el trabajo de Fernando Pareja y Leidy Chávez con **Protesta 12 de octubre** (2011) u **Opresores oprimidos** (2013), quienes nos acercan a la lógica de los zootropos y los praxinoscopios, obras cargadas de fuerza poética y política que instauran una comunión con la escultura cercana a la experiencia clásica de la oscuridad instaurada en la sala de cine convencional. Carlos Santa, en **Mujer paseando su perro** (1992) o en **Máquina de moler aire** (1999) nos remite más bien a los taumatropos e invita al espectador a encontrar el ritmo de la sucesión de imágenes de la mano del propio espectador, que impulsa palancas para hacer que la imagen cambie con la posibilidad contemplativa de la pintura en su estado inmóvil. Propuestas como **Micro** (2012) de Juan Ramírez nos imponen un límite para ver desde un microscopio o un tubo de papel, y el cuerpo y el ojo se subordinan a la boca de un tubo mediante el cual se va descubriendo un pequeño mundo, creado para un solo ojo por el autor. Pero no solo es la escultura la que rompe con el encuadre, también lo hace la proyección, lo que nos da pie para iniciar el tercer segmento.

El plano bidimensional

La imagen animada no es necesariamente bidimensional. Tanto el trabajo de Pareja y

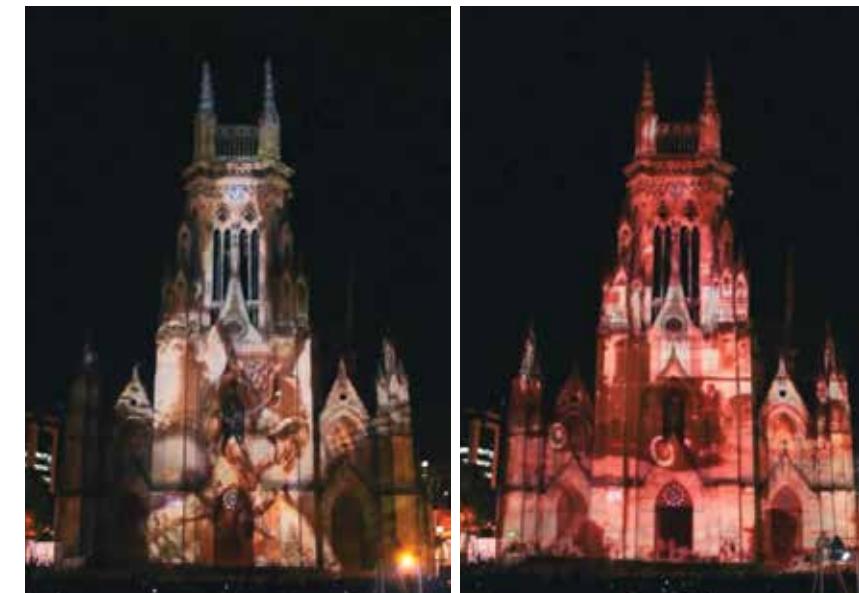


Imagen 70. Fotografías del mapping realizado en el Festival Electrópolis en la Iglesia de Lourdes en Bogotá.

Chávez como el de Santa son claros en este aspecto y trabajan desde la tridimensionalidad física de los objetos que ocupan un lugar en el espacio y requieren de unas condiciones distintas a la pantalla para ser imagen animada. En algunos casos las estructuras se hacen pantalla, como ocurre con la Torre Colpatria en Bogotá o el techo interno de la Catedral de Sal de Zipaquirá, cuyas animaciones iniciales, programadas por Andrés Sánchez Escobar, son constantemente renovadas por otros artistas².

► 2 • Andrés Sánchez Escobar, quien se desempeña como *lighting designer* de Philips Latinoamérica. Artistas como Donar Cortés han creado a su vez animaciones para estos espacios de la mano de empresas patrocinadoras.



► 3 • Obra realizada para la Alcaldía Mayor de Bogotá y producida por el Festival Iberoamericano de Teatro, Sonic Design y Área Visual, con la dirección de arte de Lola Barreto.

Otro camino distinto es el de la proyección inscrita en la oscuridad. La imagen transforma, reconfigura o asume el volumen sobre el que es proyectada. En la actualidad, múltiples proyectos comerciales estudian y aplican técnicas de mapeo tridimensional (o *3d mapping*), mientras que otras prácticas buscan resignificar los espacios a través del uso de estructuras arquitectónicas como soporte de la animación. **Electrópolis** (Carmen Gil Vrolijk, 2011), **Mapping bicentenario** (varios³, 2010) y **Canto Ostinato** (COLECTIVO RECLAB - ALS ECO, 2008) son solo algunos ejemplos de este tipo de animación que mezcla arquitectura y animación en un formato más cercano al concierto: la primera en la fachada de la Iglesia de Lourdes, la segunda en el Palacio de Liévano en la Plaza de Bolívar y la tercera en la plaza del edificio Pablo VI de la Universidad Javeriana en Bogotá. Otras proyecciones, como **My house portrait** (Juan Camilo González, 2009) o **Presences absences** (Cecilia Traslaviña y Juan Ramírez, 2012), reconfiguran el espacio arquitectónico desde la perspectiva de la instalación y usan la animación para transformar la percepción del público asistente.

Animación en vivo

Una cuarta inserción, que omitimos intencionalmente al inicio, tiene que ver con la presencia de la imagen animada que, valiéndose de las

libertades que le ofrece romper las primeras jerarquías, asume un lugar en las artes vivas. Incluso antes del *Clavicordio ocular* de Louis Bertrand Castel en el siglo XVIII, se encuentran indicios de artilugios ópticos que acompañaban la creación visual de un carácter performativo. Mucho después, el *Lumigraph* de Oskar Fischinger en 1950 y otras prácticas audiovisuales asociadas a la música hicieron carrera hasta nuestros días y hoy son populares en lo que se conoce como *vjing*. En Bogotá algunos artistas recurrentes en conciertos y festivales en la práctica *vjing* son Camilo Mejía (VJ Visual Bastard), Julián Medina y Sergio Zarasa (con Panoramika).

Por otro lado, la relación del audiovisual con la puesta en escena, entre cuyos hitos podríamos citar la película realizada como un intermedio del Ballet Suédois, **Entr'acte** (René Claire, 1924), en París, parece ampliarse en la era digital. En años recientes podemos ver animadores como el sudafricano William Kentridge tomando parte en óperas, como **Ubu y la comisión de la verdad** (1997) o **The nose** (2010); creadores como Michel Lemieux y Victor Pilon homenajeando en el escenario a un hito de la animación contemporánea en la obra **Norman** (2008); y grupos como el chileno Teatro Cinema presentando piezas como **Historia de amor** (Juan Zagal, 2013) dirigida por Juan Carlos Zagal con claras referencias al cómic y la animación.

En Colombia, algunos grupos y personas se han tomado en serio estos terrenos transdisciplinarios y crean obras en distintos niveles: **13 sueños** (2013) de Laura Villegas, usa la animación como elemento escenográfico; **Motación** (2011) de Alejandro Cárdenas, con animaciones de Maya Corredor y Sylvia Jaimés, le da a la misma el lugar de personaje protagónico; Edna Orozco, en **Quia** (2010), proyecta animaciones sobre la tridimensionalidad del cuerpo vivo; mientras que obras como **En tránsito** (2011), del grupo HIPERTRÓPICO, o **Vanitas libellum** (2012), de LA QUINTA DEL LOBO, mezclan elementos interactivos con animación y otros recursos. Estos dos últimos proyectos, realizados con el apoyo de la Universidad de Antioquia y la Universidad de los Andes, respectivamente, demuestran a su vez un interés propio de la academia por expandir las nociones disciplinares e incentivar la propuestas de investigación y creación asociadas al trabajo colectivo. Un síntoma que nos permite soñar no solo con una mayor producción dentro de las universidades, sino con profesionales más experimentados y capaces de enriquecer el panorama de creación animada en sus múltiples posibilidades.

Y aunque son muchos los entrecruzamientos e intersticios en los que la imagen animada se hace protagonista, y así también lo son sus ejemplos, hemos mencionado aquellos en los que la animación puede ilustrar usos

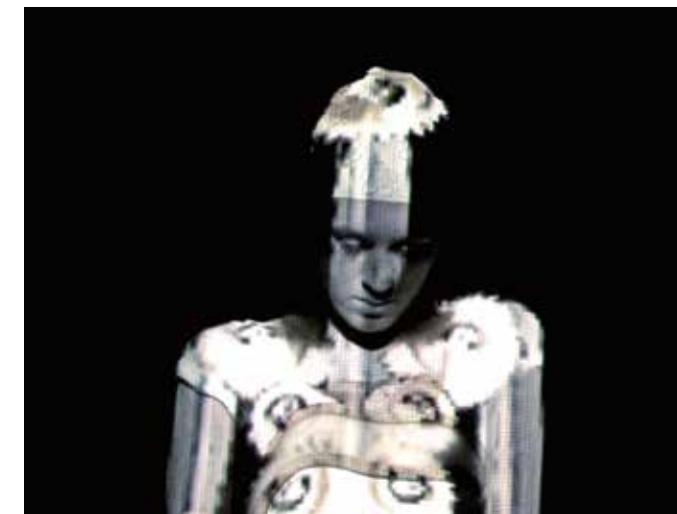


Imagen 71. Fotografía de **Quia**.

y formas diversas. Con esto, más que definir una taxonomía de prácticas poco usuales, me propuse mencionar de manera somera algunas que escapan a lo convencional. Es muy temprano aún para cerrar el capítulo y este texto no se trata más que de un acercamiento, ojalá inspirador, al desarrollo de otras prácticas posibles, expuestas y no expuestas, y estas, quizá con los años, se volverán también jerárquicas, no lo sé. Se quedan afuera muchos ejemplos y otros espacios, como el de los videojuegos, en cuyos terrenos la animación desarrolla una relación distinta con el público, ahora jugador, o la Internet, en cuyos pliegues el tiempo pensado por la





Imagen 72. Fotografía de **Quia**.

animación se nutre desde terminales insospechadas y atraviesa el código para recomponer animación sobre las realidades, aumentadas o no, de los internautas.

La animación empuja sus contenedores, y aunque seguiremos haciendo películas para las salas de cine y los formatos más convencionales, la pregunta por los límites se hace pertinente en una sociedad anestesiada por la inercia de los medios masivos que imponen convenciones a nuestros sueños. Los límites se enseñan todos los días, pero cuando las ideas se expanden con talento la animación nos permite visiones cuya contemplación sacude nuestra percepción. ■

Referencias

Bordwell, David. *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós, 1995.

Lucena, Alberto. *Arte da animação*. Sao Pablo: Senac, 2011.

Tarkovski, Andrei. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp, 1996.

Wells, Paul. *Understanding animation*. Londres: Routledge, 1998.



Imagen 73. Fotograma de **Mecanismo olvidador**.



Animación colombiana clasificada (PG-13)

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA

Animación colombiana clasificada (PG-13)

Por Diego Ríos

La animación en Colombia posee históricamente marcas particulares que van más allá de sus influencias, sus referencias directas e indirectas, sus circunstancias comunes y sus similitudes con el resto del entorno latinoamericano. Una característica relevante de este tipo de producciones nacionales, si no la principal, es que los realizadores locales de cine de animación, casi en su totalidad y desde diversos enfoques¹, ven sus obras orientadas a una audiencia adulta o adolescente, situación contradictoria, si se tiene en cuenta que para la mayoría de los colombianos la animación es un tipo o género dirigido exclusivamente al público infantil. Esta paradoja puede tener una influencia directa en los no muy alentadores resultados, estadísticamente hablando, en exhibición y taquilla de las películas de animación hechas en el país. ¿Cuál es el futuro de este panorama y qué se puede hacer al respecto?

► En ellos, la producción de animación es tomada a veces como el arte del tiempo o constituye en sí recursos técnicos y/o productivos que permiten la puesta en escena de discursos ficcionales o documentales, que desbordan en alguna medida los alcances propios del cine de imagen real.





Una identidad *underground* y animada

El concepto de identidad siempre será difícil de abordar, pues, aunque pareciera que todos tenemos conciencia de lo que significa, al momento de definirla resulta muy complejo en cualquier ámbito; ahora, pensar este problema, teniendo en cuenta el contexto de la historia de nuestro cine, en primera instancia y sin ser pretenciosos, permite afirmar que las películas colombianas presentan, recuperan y cuestionan acontecimientos, anécdotas y sentires de la vida nacional, lo que hace de ellas en conjunto –según las categorías signílicas presentadas por Mauricio Durán en “Las potencias de la imagen animada” en la presente edición de los *Cuadernos de Cine*–, al menos un índice de ese ideal de “identidad colombiana”, en memoria; pero, ya en otros términos, ¿puede realmente afirmarse que el cine hecho en Colombia contiene los rasgos característicos y diferenciales del país respecto de otras naciones?

Sin duda es una pregunta que vale la pena hacerse y considero que su valor está en el cuestionamiento mismo; por tanto, encontrar una respuesta definitiva no es lo que se pretende. Entrando en materia, la identidad del cine animado de Colombia no escapa a este interrogante; aun así, la revisión sobre anima-

ción presente en este número de *Cuadernos de Cine* da múltiples pistas para que cada uno forme su imagen acerca de la identidad de los productos audiovisuales creados cuadro a cuadro en el espectro cinematográfico del país. Los elementos aquí descritos sobre esta forma local de cinematografía son un firme punto de partida para la reflexión, tanto teórica como productiva, sobre el campo que se define a sí mismo por estar en constante movimiento, la *animación colombiana*.

Frente a cómo se percibe lo animado en Colombia se pueden generalizar dos tipos de suposiciones comunes. Una arraigada al público en general: las películas de animación son películas para niños; y la segunda, incrustada en las instituciones y en general en el sector audiovisual: la animación es un género o subgénero cinematográfico. Ambas, muy seguramente refutables por aquellos cercanos a la realización de una película de animación.

La primera percepción, de “saber popular”, es una evidencia de esa influencia norteamericana, para aquellos que fueron niños antes de la década del 90, determinada en su mayoría por las producciones de los estudios Disney y Warner Bros; y para los más jóvenes, por las parrillas de canales como Cartoon Network y Nickelodeon, y por las producciones de estudios como Pixar y Dreamworks, entre

otros; las cuales se convirtieron en paradigmas y en obras que han eclipsado sistemáticamente otros trabajos animados². Las producciones que no hacen parte del *mains-tream* de la animación casi siempre son realizaciones independientes, con algunas excepciones, que se convirtieron en hitos. Fue el caso de las versiones de **Fantasia** de Disney (1940, 1999) y, en particular, de ciertos segmentos abstractos de la primera. Este tipo de apuestas o, mejor, puestas en escena se vinieron desarrollando desde los primeros experimentos animados precinematográficos del siglo XIX, ya mencionados en varios de los artículos de esta publicación, lo cual da cuenta de la búsqueda por contenidos y estéticas que no tienen que estar necesariamente dirigidos a una audiencia infantil y que incluso, en muchos casos, son producciones que se han pensado como no aptas para este tipo de público desde su concepción inicial.

Un claro ejemplo es la película **Fritz the cat** (Ralph Bakshi, 1972) basada en la irreverente historieta de Robert Crumb, donde se presenta un universo de personajes que poseen características zooantropomorfas, al igual que los estudios Disney en su versión de Robin Hood de ese momento, o el clásico **Top cat** de Hanna Barbera, pero que, en contraste, representan roles sociales bastante anómalos para el dogma de las producciones preexis-

tentes. Así, en vez de un granjero tenemos a un traficante, la típica ama de casa es ahora una joven muy liberada sexualmente, por mencionar algunos casos, y todos los personajes se encuentran enmarcados en una sórdida New York de los años 60. Esta es una película que critica abiertamente las tendencias sociopolíticas de la época y que evade cualquier tipo de moralismo.

Respecto a la segunda percepción, es extraño cómo no se tiene en cuenta que la animación permite el desarrollo de producciones de cualquier género documental o argumental. La animación es más un conjunto de posibles formas y procesos de realización opuestas técnicamente a la captura de imagen real y no un género o subgénero cinematográfico, como aparece referenciada en múltiples espacios, tanto comerciales como académicos. Y, siendo más radicales, seguimos la hipótesis presentada por Camilo Cogua³ en este número de *Cuadernos de Cine*, en sintonía con los señalamientos de Alan Cholodenko⁴, importante teórico que desde Australia afirma, al igual que Cogua, que la animación no es un subgénero del cine, sino, por el contrario, que toda película es una forma de animación.

La situación descrita no es exclusiva del territorio nacional y se presenta globalmente, pero en el panorama internacional también se encuentra cargada de ejemplos prácticos que

► 2• Situación curiosamente similar a la descrita por el productor ejecutivo Derek Lamb, 35 años atrás en la introducción de *The animation book*, el célebre libro de Kit Laybourne.

► 3• “Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas”.

► 4• Cholodenko. *The illusion of life: essays on animation*. Sidney: Power publications, 1991.



► 5 • Charlotte Reiniger, maestra de la animación y una referencia mundial fundamental en su historia, se destacó por ser la pionera y la realizadora más reconocida en el uso de la técnica de siluetas recortadas.

brindan las razones suficientes para repensar que la animación es un género y que una producción animada siempre será para un público infantil.

Veamos dos casos emblemáticos que explican lo mencionado anteriormente: el primero, **L'Idée** (Berthold Bartosch, 1932), clásico cortometraje animado de corte expresionista, desarrollado por medio de estructuras que permitían la grabación de multiplanos. Bartosch, discípulo de Lotte Reiniger⁵, hacía uso de algunos materiales translúcidos y creaba atmósferas espaciales en la tradicional técnica de recortables análogos, conocida como *cut out* en los países de habla inglesa. En esta, la obra que le sobrevive como animador presenta un drama acerca de cómo una idea libre, en forma de mujer desnuda, se enfrenta a sus autoritarios opositores investidos de poder y resurge una y otra vez ante las adversidades, brindando esperanza a los hombres. Una aproximación que tanto desde lo estético como desde lo narrativo definitivamente hace una apuesta adulta, reflexiva y distante diametralmente de la cándida y musical **Flowers and trees** (Bert Gillet, 1932). Este cortometraje —que casualmente se estrenó el mismo año que **La idea** de Bartosch y que se convirtió en el primer corto animado de la Disney galardonado como mejor cortometraje animado en los premios Oscar de 1932—, marcaría la

pauta de las futuras producciones, así como el direccionamiento, en apariencia, exclusivo para el público infantil al que se ha estado haciendo referencia.

Un segundo caso, exponente ya del cine animado del siglo XXI, es el largometraje animado **Vals con Bashir** (Ari Folman, 2008), un documental autobiográfico —mencionado también por Durán— que se desarrolla combinando técnicas tradicionales de dibujo animado con las herramientas propias del software Adobe Flash. Es protagonizado por el mismo Folman, quien empieza a reconstruir su pasado como miembro del ejército israelí durante la guerra del Líbano en 1982. Específicamente, la película gira en torno a la masacre de Sabra y Chatila y las relaciones entre lo real, lo imaginado, lo olvidado y la memoria. Un uso magistral de una imagen real como cierre del film carga emocionalmente de sentido al discurso presentado, el cual logra trascender las barreras culturales y muestra de forma tácita el horror del que son capaces los humanos. Manteniendo ese puente paralelo presentado en el párrafo anterior, la película ganadora del Oscar a mejor largometraje de animación de ese año fue **Wall-e** (Andrew Stanton, 2008), la cual se puede clasificar como una gran película para todo público y definitivamente realizada pensando en una audiencia infantil.

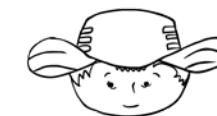
Estos dos ejemplos dan cuenta de temáticas y apuestas estéticas dirigidas a una audiencia adulta, enfrentadas a los productos que determinan el imaginario general de lo que se considera animación. Otro aspecto a introducir presente en la película de Folman es la manera como la fundamentación narrativa de la historia de la película se construye desde las circunstancias locales de la realización. Son estas características vistas en proyectos extranjeros las que se proponen como constante en la mayoría de las producciones animadas nacionales. A partir de lo expuesto en los ejemplos y análisis presentes en los textos de este número de *Cuadernos de Cine*, es posible determinar que la cinematografía animada nacional está marcada por el carácter social y expresivo de las producciones, así como por recurrir narrativamente al uso de las circunstancias locales colombianas, las cuales recaen de manera constante en temáticas de la violencia, como plantea Diego Sosa en el texto “Una aproximación ‘violentológica’ a la animación colombiana”. Estos son los ejes claves que caracterizan y definen la forma de producción audiovisual animada en el país.

La génesis del cine animado colombiano se encuentra en la década de los setenta, pero sería un error desconocer los contados productos realizados entre las décadas de 1920 y 1970

referenciados por Ricardo Arce en el libro sobre *La animación en Colombia hasta finales de los años 80* y en su revisión desarrollada para este número de *Cuadernos de Cine*. Esta historia inicia con **Garras de oro** (Alfonso Martínez, 1926), antecedente fundamental del cine de animación colombiano⁶. Martínez usa el medio cinematográfico para hacer una fuerte crítica de la manera como se llevó a cabo la separación de Panamá, y su emblemática escena de la bandera ondeante, lograda mediante una colorización artesanal cuadro por cuadro, se convierte en el primer referente práctico de la animación hecha en Colombia. Aparentemente con esta escena se esperaba potenciar en el público el sentimiento patrio, siendo una cinta en blanco y negro hecha con la tecnología de la época, donde lo único en color de toda la película es el tricolor de la bandera, que aparece en el clímax del film. El impacto político fue tal, que se censuró la obra y se la olvidó por más de cuatro décadas, hasta los años 70, cuando se rescata un fragmento de 50 minutos por parte de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. Esta joya recuperada es la marca temprana del tono que adquirirá la animación colombiana en los años posteriores.

No obstante, el primer eslabón propiamente dicho en la producción animada nacional se ubica en **Colombia victoriosa** (Álvaro y Gonzalo

► 6 • “A primera vista”. En Ricardo Arce, Carolina Sánchez y Óscar Velásquez. *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013, p. 76.



► 7. “Colombia victoriosa” (Arce, Sánchez y Velásquez, 2013: 84).

► 8. Ji í Trnka, ícono, pionero y padre de la animación, en especial de la técnica de filmación cuadro a cuadro de muñecos articulados, misma técnica utilizada por Laverde. Trnka dirigió al menos 17 cortos y 6 largometrajes. Sus producciones se basaban en obras de literatura checa y estaban dirigidas a un público adulto. Un claro ejemplo de ello es su último cortometraje **Ruka** (1965), donde un pequeño personaje intenta resistir y mantener su individualidad frente a la opresión de un sistema de control representado por una mano.

► 9. “Nuevas formas, nuevas tecnologías” (Arce, Sánchez y Velásquez, 2013: 131).

Acevedo, 1933), documental sobre la guerra entre Perú y Colombia. Los hermanos Acevedo realizan una serie de sencillas secuencias animadas insertas en la película, para representar de manera infográfica⁷ las campañas navales de los ejércitos; demarcando, tal vez por casualidad y desde el comienzo, un derrotero social y experimental para los productos animados posteriores, como Faustino y su vida atormentada (Gastón Lemaitre y Luis Mogoíllón, 1964), resultado que está más del lado de la experimentación que de los esquemas productivos audiovisuales de la época.

Érase una vez y otras...

Es desde el estreno de **En el país de Bellaflor** (1972) que reconocemos a la figura de ese Alonso Quijano de la animación local, presentado por Juan Pedraza en su texto. Me refiero a Fernando Laverde Garzón y a su especial método familiar de producción. Él siempre ha dicho haber pensado en las jóvenes generaciones cuando dirigía sus películas, pues las veía capaces de gestar cambios; aunque sus obras siempre han estado teñidas por un contenido de corte político, de denuncia y, por qué no, de dolor patrio. Diríamos que reinterpretaba, a su manera, la influencia que ejerció sobre él el multidisciplinar Ji í Trnka⁸. Además de sus tres largometrajes —**La pobre viejecita** (1978),

el primero animado en el medio colombiano; **Cristóbal Colón** (1982), tal vez la película de animación colombiana más recordada en la historia, y **Martín Fierro** (1989), el último, en coproducción colombo-cubano-argentina—, realiza otras producciones de corta duración, en particular, la serie secuela de cortometrajes de **En el país de Bellaflor** (1973, 1974, 1979 y 1980)⁹. Estos cortos son más una crítica a los gobernantes y la sociedad del momento



Imagen 74. Fotograma de **La pobre viejecita**.

que unos cortos simples e inocentes destinados exclusivamente a un público infantil. Así pues, con el pionero del cine de animación de Colombia se marca ya la característica local y los contenidos no necesariamente dirigidos a los niños.

Ya en la década de los 80 es inevitable dejar de observar el matiz artístico y revelador de las realizaciones del bogotano Carlos Eduardo Santa García, quien inicia su muy personal travesía animada, a manera de *road movie* por episodios, con **El pasajero de la noche** (Mauricio García y Carlos Santa, 1988), ópera prima de estos dos titanes de la animación nacional, donde relatan el trasegar trágico del héroe Isaac Ink, un habitante de una selva de concreto plagada de sutiles rasgos bogotanos, quien recorrerá esta urbe caótica cargando a su muerto a cuestas. El cortometraje se realiza durante una de las épocas más violentas de la historia colombiana y se constituye en un monumental trabajo de dibujo animado cargado de una intención prácticamente retardadora desde el punto de vista técnico en el uso de las texturas.

La siguiente parada en las películas de Santa será la antesala del infierno, con **La selva oscura** (1993), en la que el artista continúa su muy particular interpretación de películas de viaje, esta vez actualizando y contextualizando el universo expresivo de Dante, nuevamente



Imagen 75. Fotograma de **La selva oscura**.

recurriendo al dibujo, pero combinándolo con algo de animación de recortes. El fin de su segundo corto será el comienzo, tal vez, de uno de los trabajos más colosales de un realizador colombiano. Carlos Santa compondrá, al finalizar la primera década del nuevo milenio, como resultado de su constancia y terquedad, el largometraje polifónico **Los extraños presagios de León Prozac** (2009), una mirada escatológica al artista contemporáneo, construida de manera colaborativa e integrando innumerables técnicas de animación. En esta ocasión contó con el apoyo de artistas plásticos de la talla de David Manzur, Gustavo Zalamea o Ángel Loochkart, y de animadores como Édgar Álvarez, Cecilia Translaviña, Camilo Cogua, Ana Caro, entre muchos otros colaboradores. Estos



► 9 • Una emisora para la inmensa minoría”: frase acuñada por la emisora colombiana HJCK; actualmente se puede escuchar por Internet únicamente.

relatos oscuros, contruidos con dibujos y pinturas, se leen como obras de arte que transcurren en el tiempo.

El año 2013, Santa retoma los caminos del corto con **Fantasmagoría**, una película más personal, en la que tuvo la oportunidad de participar. Esta obra trata temas ya recurrentes en la filmografía del autor, como la religión y la violencia, pero esta vez toca un nuevo espectro rural, anecdótico y nostálgico construido por pequeños ciclos de animación desarrollados en diferentes técnicas, que funcionan como misiva audiovisual de respuesta a los cortos del también animador colombiano, internacionalmente reconocido, Juan Camilo González. La película explora desde la plástica las emociones, las alegorías y el inconsciente colectivos de un país que ha pasado por momentos sumamente conflictivos, socialmente hablando. La naturaleza de exhibición es la de una proyección con música en vivo, como la realizada en la Galería Santa Fe de la ciudad de Bogotá para el preestreno, donde contó con los autores de la música de la película.

El viaje de Santa continuará inmerso en su cine, que podría tener un eslogan similar al de una emisora cultural desaparecida ya de dial: un cine animado “para la inmensa minoría”⁹, y nos dará qué ver y sobre qué escribir. La obra y la figura de Santa han influenciado

de manera notable a los animadores colombianos del nuevo milenio, pero no como una escuela con características técnicas que se reproducen una y otra vez. Su influencia es más de tipo conceptual y reflexivo, orientada a las posibilidades estéticas y narrativas del cine de animación, asumido como arte.

Un caso claro de este cine de animación como arte es el del realizador manizalita de cortometrajes Juan Camilo González, perteneciente a los nuevos aires de la animación colombiana con películas como **SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi** (2011) e **In Abyssus HumanÆ ConscientiÆ** (2011). Es director del grupo de animadores MOEBIUS y en su sitio web alberga los trabajos de distintos artistas alrededor del globo que usan la animación como medio de expresión, un esfuerzo colectivo que agrupa a algunos de los realizadores que ven en la animación el formato idóneo para su producción artística.

La producción de largometrajes de animación en el país es bastante escasa. No obstante, aparte de las cuatro películas ya mencionadas, cabe destacar —dentro de esas características relacionadas con la audiencia del cine de animación en la reciente historia nacional— **Pequeñas voces** (Jairo Carrillo y Óscar Andrade, 2010), un documental basado en el corto del mismo nombre de Jairo Carrillo (2003). El largometraje, realizado técnica-

mente en dibujo animado, con animación y escenarios digitales en 3D, recrea cuatro historias sobre la participación de los niños en el conflicto armado colombiano, presentadas desde el punto de vista de sus protagonistas. La película tuvo una excelente acogida internacional, en contraste con la escasa asistencia a las salas de cine por parte del público nacional. Pensada para todo público, al exhibirse en el país se convirtió en la primera película nacional que ofrecía la posibilidad de ser apreciada en salas 3D, siendo la pionera en este sentido. Pero su temática y las condiciones de exhibición no favorecieron su difusión local, en parte porque el público desafortunadamente no relacionaba ni la temática ni el género (documental) con la audiencia infantil.

El otro largometraje que cabe en esta revisión es **Calvo, gordo y bajito** (Carlos Osuna, 2012). El director de esta producción, quien también se desempeña como videoartista, realiza una ficción cómica-melodramática centrada en la historia sencilla y local de un hombre ciudadano promedio: Antonio Farfán. La película recorre sus miedos, sus frustraciones y sus deseos. Este retrato caricaturesco de lo cotidiano, de alguna manera a lo Harvey Pekar¹⁰, se logra mediante una técnica de rotoscopia digital que otorga una apariencia rústica y artesanal a la estética de la película. Y cuenta con un reparto actoral de primera



Imagen 76. Fotograma de **Calvo, gordo y bajito**.

línea, entre otros, con Álvaro Bayona, Julio Medina, Jairo Camargo, Nicolás Montero, Ernesto Benjumea y Sandra Reyes. De tono cómico, es una película orientada a audiencias juveniles y adultas.

Miradas que se suman

La lista de las animaciones colombianas es difícil de construir. Pensado en ello, al final de estos *Cuadernos de Cine* presentamos una primera aproximación, que esperamos sea útil para los lectores y, en especial, para aquellos interesados en investigar sobre este fecundo campo de la cinematografía nacional. Al hacer la revisión, se hace obvio e innegable

► 10 • Personaje protagónico de **American Splendor** (Shari Springer Berman, Robert Pulcini, 2003), película estadounidense basada en el cómic independiente del mismo nombre.





Imagen 77. Fotograma de **Lo que sabemos**.

el aporte e importancia que las realizadoras de animación han hecho al grueso de la producción de cortometrajes nacionales. Desde la perspectiva presentada por Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas, observamos cómo, en el importante conjunto de películas realizadas por el grupo femenino de la animación colombiana, también se evidencia lo local y, digamos, el carácter poco o para nada infantil de sus producciones. Resaltan casos en los que claramente se busca en la realización cinematográfica el espacio para la exploración y la expresión artística. Ejemplos hay muchos y, por mencionar algunos trabajos en este sentido, se tiene películas como **Lo que sabemos** (María Paulina Ponce, 2011), **Almas santas, almas pacientes** (Cecilia Traslaviña, 2007), **Andares in**

time of war (Alejandra Jiménez), **Máquina de añoranzas** (Adriana Copete, 2012), **La carga** (Yenny Santamaría, 2010) o **Postales** (Bibiana Rojas, 2011).

Asimismo, hay apuestas más próximas a la convención de la historia y la narrativa aristotélica, como es el caso de **Corte eléctrico** (María Arteaga, 2008), descrito por Sosa. Este cortometraje ha tenido una amplia exhibición internacional y hace parte de la red internacional en línea de *Future shorts*. Es una historia de humor negro cargada de referentes propios, tan locales como las calles y la arquitectura bogotana, sobre una desaparición y una serie de extrañas muertes. La película es un claro ejemplo de la propuesta formulada en este escrito.

El advenimiento del cine digital, tal como lo describe Alejandro Guzmán, determina nuevos derroteros, donde se ven las primeras exploraciones técnicas en proyectos tridimensionales y bidimensionales desarrollados por computador, y abre un abanico de propuestas en este siglo, tan disímiles como los trabajos **Wendidali** (Diego Mauricio Álvarez, 2003) y **PerCepta** (Santiago Calle 2006). De forma más sistematizada y con un mayor esfuerzo productivo, es importante mencionar la película **En agosto** (Andrés Barrientos, 2008), un cortometraje de excelente factura reseñado como destacado en el portal audiovisual de internet

VIMEO. En su descripción de unas visiones sobrenaturales de una Bogotá posapocalíptica, desarrolla completamente las dos características presentadas aquí: el anclaje narrativo en lo local y una propuesta dirigida a una audiencia adulta. Otro ejemplo que, a pesar de no ser una producción enteramente animada, cuenta con unos apartes desarrollados en dibujo animado tradicional que conectan todo el relato. Es el polémico documental **Pablo's Hippos** (Antonio Von Hildebrand, 2012), donde se narra la trágica historia del narcotráfico en Colombia y se hace una remembranza de los hechos ocurridos en torno a la figura de Pablo Escobar, a través de los ojos de una pareja de hipopótamos animados.

Son muchas las obras que quedan sin mencionar, pero la intención no era acá hacer una enumeración, sino aprovechar los ejemplos relacionados para exponer los que considero rasgos transversales de las producciones animadas en Colombia. Sin embargo, es necesario decir que no todo en la animación colombiana es para adultos y que efectivamente existen películas pensadas especialmente para el público infantil. Un ejemplo es el último largometraje de animación colombiana que queda por mencionar: **Bolívar, el héroe** (Guillermo Rincón, 2003), dibujo animado sobre el libertador americano, realizado con un estilo gráfico que se asocia con el anime.

Esta película sí se pensó como un producto dirigido al público infantil y dio cuenta de un sistema de producción bastante austero. Al año siguiente, tenemos el emblemático cortometraje cómico en 3D **El último golpe del caballero** (Juan Manuel Acuña, 2004), uno de los primeros cortometrajes nacionales que se exhibieron en las salas de cine antes de las proyecciones de las películas de cartelera. Una historia sencilla apta para todo público.

Los últimos años traen aires de renovación y otras miradas que pueden ser evaluadas inicialmente como tradicionales, y que, teniendo en cuenta esta revisión de la cinematografía animada nacional, podrían catalogarse de innovadoras en nuestro contexto, al retomar las técnicas análogas y digitales de la animación: el dibujo animado tradicional, la animación de muñecos articulados o en plastilina y las imágenes generadas por computador (*computer generated imagery* -CGI); sumadas al manejo asertivo y apropiado en contexto de los flujos de trabajo de potencias como Estados Unidos, Europa y Asia. Estas "innovaciones" son lideradas por los estudios constituidos en el país en los últimos diez años, como, por ejemplo: el del maestro nacional de la animación con plastilina Édgar Álvarez y su ejercicio binacional, que producen alternamente entre Colombia y Estados Unidos; y 3da2, con resultados tan





Imagen 78. Fotograma de **Mariposa nocturna**.



Imagen 79. Fotograma de **I hate you red lighth**.

importantes y de amplia visibilidad como su **Animalario** (Sergio Mejía, 2012), cortometraje que se enmarca como adaptación animada del género de novela negra, Hierro ganador a mejor cortometraje animado del Festival de Cortos de

Bogotá –Short Film Festival– en 2013 con **Mi abuela** (Carlos Smith, 2013). Otro estudio que desarrolla diversos productos animados con evidente fortaleza en la técnica de animación cuadro a cuadro de muñecos articulados es ANIMAEDRO, estudio que también ha producido cortometrajes exhibidos en salas de cine nacional, como **Mariposa nocturna** (Diana Sánchez 2008). Y cómo no incluir el trabajo **Rojo red** (Juan Manuel Betancourt, 2008), que mezcla animación CGI, de muñecos e imagen real descrito, por Juan Alberto Conde en su reflexión sobre el sonido en la animación, quizás el cortometraje más referenciado en festivales del ámbito internacional.

Finalmente, quisiera cerrar con 1881, un estudio que en muy corto tiempo se ha consolidado como uno de los más importantes en el país, con un claro perfil internacional, y un grupo de artistas y animadores de la más alta calidad, muchas veces de diferentes nacionalidades. Tanto en la factura como en los contenidos, sus productos están menos anclados en lo local con respecto a los ejemplos que se presentaron a lo largo de este texto, su estilo gráfico y de animación evoca, recontextualiza y actualiza fuertemente ese trabajo clásico y purista de los estudios estadounidenses de mediados del siglo pasado, sobre todo en su película **I hate you red lighth** (Juan Manuel Urbina [J. M. Walter] y M. R. Horhager, 2012).

En este panorama nacional de cortos y largometrajes, de ficciones y realidades, se comprueba la hipótesis con la que se articula esta revisión: que “la animación colombiana en su mayoría es un producto adulto y no apto para todo público; es una animación PG-13”, aunque quienes hacemos y disfrutamos la animación nos sentimos como niños, tal vez porque nos negamos a perder la emoción, el éxtasis del descubrir, de crear o simplemente de observar con ojos curiosos y con capacidad de sorpresa. Solo espero que los lectores de este *Cuadernos de Cine*, si no se consideraban parte de este grupo, en adelante se sumen y piensen la animación colombiana como una forma de arte incluyente, patrimonio de todos. ■

Referencias

Arce, Ricardo; Carolina Sánchez y Óscar Velásquez (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Cholodenko, Alan (1991). *The illusion of life: essays on animation*. Sidney: Power.

Imagen 80. Variación, identificador de la clasificación PG-13.



Inventario parcial de cine de animación colombiano¹

Por Jacqueline Colmenares

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014. NUEVA ÉPOCA

► **1** Las sinopsis han sido tomadas de diferentes fuentes, como páginas oficiales de las animaciones, Moebius, Festivales, Proimágenes, Cortometrajes Colombianos, IMDb, etc. El apartado sobre Festivales incluye también premios, menciones, eventos, concursos, etc.

► 2013-1990

MALAÏKA, LA PRINCESA ◉

Dirección: Lizardo Carvajal (LUA-books films). **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 7 min. 47 s. **Sinopsis:** Malaïka es una niña africana, princesa de una manada de elefantes, que vive sobre el lomo de su padre Komba. En el largo viaje por encontrar los bebederos de agua, Malaïka entenderá que la memoria es la clave de la supervivencia de los elefantes. El viaje les deparará peligrosos cazadores a su acecho, días de sequía y bebederos sin agua; pero también un maravilloso encuentro con los sagrados Baobabs, misteriosos árboles de la sabana, que crecen

al revés. Los días difíciles llegan cuando Komba comienza a sentir la muerte. Entonces Malaïka tendrá que enfrentarse a una de las más difíciles pruebas y a un gran aprendizaje. **Festivales:** Ganador convocatoria Crea Digital 2013 (Colombia); Premio Circulación cortometrajes para la primera infancia 2013, Cinemateca Distrital y Atención Integral a la Primera Infancia (Colombia).

CAMUSI CAMUSI ◉

Dirección: País: Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 18 microcapítulos. **Sinopsis:** Serie de televisión. A Remi y a Sol, como a la mayoría de niños de su edad, les gusta la música, divertirse y jugar. Por eso han inventado Camusi Camusi, un juego donde un instrumento musical es el protagonista de la diversión. Palabras divertidas,

sonidos interesantes y risa es lo que encontrarás. **Festivales:** Ganador del Premio Lápiz de Acero a mejor Animación 2014 (Colombia); Finalista en Prix Jeunesse, Categoría No ficción para niños y niñas hasta 6 años 2014 (Alemania); Ganador Beca para la producción de series de microprogramas dirigidas a la audiencia infantil entre los 2 y los 6 años, Ministerio de Cultura 2012 (Colombia). Con el capítulo de "Marimbula", Premio a la Circulación de audiovisuales para la primera infancia, Cinemateca Distrital, 2013 (Colombia).

CUENTOS DE VIEJOS.

PRIMERA TEMPORADA ◉

Dirección: Carlos Smith y Marcelo Dematei. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 12 capítulos de 5 min. **Sinopsis:** Abuelos de todo el mundo

cuentan historias sobre su infancia.

Festivales: Nominación, Festival Internacional Nueva Mirada para la Infancia y la Juventud en Buenos Aires (Argentina); Premio INA Expert del Mifa Global Connect Festival de Animación de Annecy (Francia); Segundo premio, No Ficción de 12 a 15 años, Festival ComKids Prix Jeneusse (Brasil); Primera Mención Mejor Animación, TV Festival Internacional de Animación en Córdoba - Anima 2013 (Argentina); Festival Internazionale Dell'Animazione Televisiva e Cross-Mediale Cartoon on the Bay, Rapallo (Italia); DokuBazaar Festival de Cine Documental Liubliana (Eslovenia).

SINFONÍA DEL CAOS ◉

Dirección: Jimmy Cho. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 11 min. **Sinopsis:** Es una historia de fantasía y surrealismo dentro del ciclo de la vida de unos seres tan sorprendentes como lo que pasará a su alrededor. Del nacimiento, a la lucha por la vida, a la muerte; los personajes vivirán ante los ojos del espectador que sentirá lo que ellos sienten a través del color, el ritmo y la música. Una historia que evoluciona, atrae y sorprende, enmarcada en el caos sinfónico que es la naturaleza de la vida misma. **Festivales:** Animamundi 2013 (Brasil); Tokio Anime Award Festival 2014 (Japón); Caja del Corto Colombiano 2014 (Colombia).

FABRICIA ◉

Dirección: Cecilia Traslaviña. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 8 min. 16 s. **Sinopsis:** Fabricia es una niña de papel que entra a una fábrica abandonada, cuya presencia parece darle vida al lugar. Poco a poco, descubre que el espacio está dominado por unas extrañas máquinas y que corre el riesgo de convertirse en una de ellas. **Festivales:** 11 Festival de Cortos de Bogotá Short Film Festival (Colombia); 5 Festival Cine Corto de Popayán 2013 (Colombia); Cinetoro Film Festival 2013 (Colombia); Panorama du cinéma colombien à Paris (Francia); Ganador Premio Cinemateca Distrital a la Circulación de Animaciones 2013 (Colombia).

FANTASMAGORIA ◉

Dirección: Carlos Santa. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 7 min. 31 s. **Sinopsis:** Corto creado sin guion narrativo, a partir del desarrollo del movimiento pendular, donde las acciones se coordinan con dicho movimiento. Se emplean varias técnicas de animación, como pinturas manipuladas cuadro a cuadro, arena sobre vidrio y recortes. **Festivales:** Premio a Mejor Obra Nacional de Experimentación en Cinetoro Film Festival 2013 (Colombia).

ANINA ◉

Dirección: Alfredo Soderguit. **Países:** Uruguay - Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 78 min. **Sinopsis:** Anina Yatay Salas es una niña de diez años.

Su nombre es un palíndromo que provoca las risas de algunos de sus compañeros de escuela, en particular de Yisel, a quien Anina ve como una "elefanta". Cuando su paciencia se agota, Anina se trenza en una pelea con Yisel a la hora del recreo. Este incidente termina con una llamada a sus padres para que se presenten en la dirección de la escuela y en una sanción a las niñas. Anina recibe el castigo dentro de un sobre negro cerrado que no puede abrir hasta que vuelva a reunirse con la directora una semana después. Para Anina, entender el contenido del sobre se transforma, sin que ella lo sepa, en entender el mundo y su lugar en él. **Festivales:** Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 2013 (Cuba); 63 Festival Internacional de Cine de Berlín, Sección Generation Kplus 2013 (Berlín); 53 Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2013 (Colombia); Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente - BAFICI (Argentina); Mejor Historia Infantil, Festival Internacional de Animación, Animamundi (Brasil); Festival Internacional de Cine Unasur 2013 (Argentina); Festival de Cine de San Sebastián 2013 (España); Cinefiesta - Filmenrst 2013 (Alemania); Festival Internacional de Cine de Busan (Corea); Festival Internacional de Cine de Paraguay; Festival Latinoamericano en New York Latin Beat (EE.UU.); BFI London Film Festival (Reino Unido).



PEREIRA 150 AÑOS ●

Dirección: Alejandro Guzmán. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 7 min. **Síntesis:** Cortometraje realizado en los 150 años de la ciudad de Pereira, con un recuento histórico del desarrollo y crecimiento de la ciudad, partiendo más del sentir y las emociones de las personas que de los ya conocidos personajes históricos. **Festivales:** Ganador Segunda Convocatoria Estímulos, Premios y Becas a la Creación y Circulación Artística del Instituto de Cultura y Turismo de Pereira. Área Audiovisual Animado.

UN CAMINO A CASA ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 15 min. **Síntesis:** Una familia afrodescendiente, una comunidad indígena embera, una familia zenú y una familia campesina ven cómo la guerra transforma sus vidas por completo. La Ley de Víctimas les da herramientas para resistir en sus comunidades, recuperar lo que perdieron, volver a los territorios que se vieron forzados a abandonar, protegerse y evitar que lo sucedido se vuelva a repetir.

ARA ●

Dirección: David Navía y Daniel Vera. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 9 min. **Síntesis:** Ara, quien nació con un par de diminutas alas, ha sido siempre rechazada por su comunidad, la cual no tolera dicha clase de imperfecciones. Ella añora irse de su pueblo, por lo que ha ideado un

plan de escape en el que arriesgará incluso su propia vida. **Festivales:** 5 Festival de Cine Corto de Popayán 2013 (Colombia).

INVISIBLES ●

Dirección: Édgar Álvarez. **País:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2013. **Duración:** 6 min. **Síntesis:** Corto animado en plastilina cuyo escenario son las calles de la ciudad de Los Ángeles, que intenta hacer visible lo invisible, mostrando con diferentes personajes un día en la vida de los sin techo, de los que sobreviven, sobreviven o viven en otra realidad. **Festivales:** VI Festival Internacional de Experimentación Cinetora 2013 (Colombia); 18 Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya/Lleida, Animac, 2014 (España).

CARNE ●

Dirección: Carlos Alberto Gómez. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 8 min. **Síntesis:** Proyecto audiovisual desarrollado a partir de la reconstrucción pictórica cuadro a cuadro de material videográfico de archivo. Se compone de 31 secuencias animadas que revelan acciones aisladas y tangenciales en torno al sacrificio de un animal durante una celebración campesina en Colombia. **Festivales:** Premio Especial del Jurado, Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 2013 (Cuba); Selección Oficial, Festival International du Film D'animation, Annecy 2013 (Francia),

Ganador Premio Cinemateca Distrital a la circulación de animaciones 2013 (Colombia).

LET'S FACE IT - EXTRAVÍOS MENTALES ●

Dirección: Miguel Jara. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 8 min. **Síntesis:** Sugerencias psicodélicas desde la figuración de personajes y situaciones. **Festivales:** 43 Salón (Inter)Nacional de Artistas, Medellín 2013 (Colombia).

DON QUIJOTE DE LA LÁCTEA ●

Dirección: Carlo Guillot y J. M. Walter. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 13 capítulos de 11 min. **Síntesis:** Serie para televisión. En el Imperio Hispacial el castellano es el idioma oficial y el estandarte de la Ñ está presente en toda la galaxia. La infanta Doña Aldonza es la heredera al trono, pero antes de convertirse en Emperatriz quiere ser reconocida por su labor de cuidar el lenguaje. Para ello encomienda a Don Quijote y su fiel robot s.A.N.C.H.O. que busquen el origen de las palabras. Junto a la superordenadora Dulcinea 3000 y a bordo de su corcel espacial Rocinante-T, vivirán miles de aventuras idiomáticas.

THE MAGNIFICENT LION BOY (EL MAGNÍFICO NIÑO LEÓN) ●

Dirección: Ana María Caro. **Países:** Colombia-Reino Unido. **Año:** 2013. **Duración:** 11 min. **Síntesis:** En una expedición a África, el antropólogo Leonard Orlov descubre a un niño

salvaje que vive en una brutal y primitiva existencia y decide llevar a la criatura al Londres victoriano e intenta civilizar al niño. **Festivales:** Selección oficial de la Cinéfondation del Festival de Cannes 2013 (Francia); Festival de Cortos de Bogotá, Bogoshorts 2013 (Colombia).

HAMELIN ●

Dirección: Carlo Guillot and J. M. Walter. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 8 min. **Síntesis:** En una ciudad maltratada por una inmensa plaga de roedores, un visitante extraño y misterioso aparece para librarla de su maldición. Pero después de haber sido traicionado por el consejo de la ciudad se va a enseñar a todos en el pueblo una lección que nunca olvidarán.

CAUDILLO ●

Dirección: Edwing Solórzano Pareja. **País:** Colombia. **Año:** 2013. **Duración:** 1 min. **Síntesis:** Lo que sucede cuando la idolatría suplanta la ideología. **Festivales:** Festival de Cortometrajes Cortopunzante (Colombia).

ANIMALARIO ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 17 min. **Síntesis:** Los abominables experimentos genéticos del Dr. Ego han roto con la tranquilidad de Animalario, una ciudad al borde del caos. Gatto, un experimentado detective, no ha cesado en su búsqueda por detener a Ego y restablecer el orden. **Festivales:** Mejor Animación, Rome Independent Film Festival (Italia);

Mejor Animación, High Desert Shorts International Festival Nevada (EE.UU.); Best Animated Short, California International Shorts Festival (EE.UU.); Award of Excellence, Best Shorts Competition, La Joya (EE.UU.); Award of Excellence, The Indie Fest (EE.UU.); Award of Merit, Lucerne International Film Festival (Suiza); Mejor Proyecto de Animación, Concurso Nacional de Cortometrajes Cinemateca Distrital de Bogotá, Selección Oficial - Bogohorts 2013 (Colombia); Competencia Oficial, Sandfly Film Festival 2013 (Australia); Animamundi 2012 (Brasil); Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital 2012 (Colombia).

GORDO, CALVO Y BAJITO ●

Dirección: Carlos Osuna. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 89 min. **Síntesis:** Antonio Farfán (46 años) es un funcionario de una notaría que siempre ha creído que el fracaso en su vida personal y profesional se debe a su apariencia: es calvo, bajito y gordo. Aunque su mente nunca calla, su vida transcurre sin mayores contratiempos hasta que llega el nuevo notario: un hombre más gordo, calvo y bajito que Antonio, pero exitoso y querido por los demás. Confundido y aturdido, Antonio se ve arrojado al mundo real donde se enfrenta con sus propios miedos y termina viviendo situaciones bastante inesperadas. **Festivales:** Mejor Proyecto de Largometraje, v Encuentro de Productores, Festival Internacional de Cine de Cartagena

de Indias - FICCI 2010 (Colombia); Premio Fix Comunicación y Premio Art Digital, Guadalajara Construye 5, Festival Internacional de Cine en Guadalajara 2011 (México); Selección Avant Premiere (fuera de competencia) Festival de Cine de Biarritz 2011 (Francia); Free Spirit Competition (en competencia) Festival de Cine de Varsovia 2011 (Polonia); World Cinema Program (fuera de competencia) Festival de Cine de Chicago 2011; Selección Oficial, Festival de Cine de Amiens 2011 (Francia).

I HATE YOU RED LIGHT ●

Dirección: J. M. Walter y M. R. Hörhager. **Países:** Colombia-Canadá. **Año:** 2012. **Duración:** 8 min. **Síntesis:** La mañana perfecta de Fred se ve arruinada cuando es detenido en su camino al trabajo por varias luces rojas de semáforos. **Festivales:** Ganador, Audience Choice Awards, Toronto Animation Arts Festival International 2013 (Canadá); Mejor Corto de Animación, 6th Annual Canada International Film Festival.

LA CARRERA ●

Dirección: Arturo Canchón. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 2 min. 31 s. **Síntesis:** En la comodidad de una casa, mientras todos duermen, se desarrolla una carrera ilegal de autos de juguete, solo uno saldrá vivo. **Festivales:** Selección Oficial, XV Festival Universitario de Cine y Audiovisuales El Equinoccio, categoría Mejor Cortometraje Universitario de



Animación (Colombia); Selección Oficial en el III Festival Internacional Brasil Stop Motion (Brasil).

LA FAMILIA ●

Dirección: María Margarita J. Moyano. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** Dibujo corto acerca de cómo crece una familia. **Festivales:** Mejor Video en la Categoría Familia, Festival do Minuto Sao Paulo 2012 (Brasil).

MI ABUELA ●

Dirección: Carlos Smith. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** Una pequeña niña de ciudad debe superar el miedo que le tiene a su abuela, a quien ve como un árbol viejo. **Festivales:** New York International Children's Film Festival (EE.UU.); Flatpack Film Festival (Reino Unido); Oberhausen International Short Film Festival (Alemania); Nantucket Film Festival (EE.UU.); Zlin International Film Festival for Children and Youth (República Checa); Festival de Cine Arte para Niños y Niñas -Caleidoscopio de Sueños (Colombia); Com Kids Prix Jeneusse Iberoamericano (Brasil); Animamundi (Brasil); Short Film Festival (México); Anima VII Festival Internacional de Animación de Córdoba (Argentina); dok Leipzig 56th International Leipzig festival for documentary and animated film (Alemania); Festival de Cine Corto Popayán (Colombia); Festival de cortos de Bogotá Short

Film Festival (Colombia). Ganador Concurso de cortometraje de animación, Cinemateca Distrital 2011 (Colombia).

MIGRÓPOLIS.

PRIMERA TEMPORADA ●

Dirección: Karolina Villarraga y Carlos Azcuaga. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 14 capítulos de 7 min. **Sinopsis:** Niños y niñas de todo el mundo cuentan sus historias de migración. **Festivales:** Primer lugar categoría de No Ficción de 7 a 11 años y Premio del Corazón del Público, Festival ComKids Prix Jeneusse (Brasil); Premio de la Televisión Pública de América Latina (TAL) a Mejor Producción de Relevancia Social (Uruguay); Premio Mi tv al Mejor Programa de Animación, Festival Internacional Nueva Mirada para la Infancia y la Juventud en Buenos Aires (Argentina); Premio del jurado de niños de plan DENI y mención especial al Mejor Cortometraje Documental, Festival Divercine (Uruguay).

MUERTE PRIVADA ●

Dirección: Pablo Correa. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Recrea el mundo desde la mirada de quien desaparece, no desde la de sus deudos o desde quienes lo extrañan. Mediante el dibujo, las aguadas y la intervención de la cinta de 35 mm, el autor genera una aproximación simbólica personal y a la vez de gran empatía sobre el

asunto de la ausencia. **Festivales:** 42 Films Animados, Galería Santa Fe 2012 (Colombia).

POLÍTICA FARANDULERA - FARÁNDULA POLITIQUERA ●

Dirección: Jenaro González. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 4 min. 21 s. **Sinopsis:** Crítica a los medios de comunicación, a la política y a la farándula colombianos. **Festivales:** Selección Oficial Animasivo 2012 (México).

RACE TO THE CENTER OF THE SUN ●

Dirección: Édgar Humberto Álvarez (Alter Eddie), Patricia Krebs y Khepri Sukkhotep. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2012. **Duración:** 7 min. 43 s. **Sinopsis:** Khepri sueña que en el planeta Foraelia se realiza la décima carrera anual al Centro del Sol, en la que participan doce concursantes, todos animales. A lo largo de la carrera se ven escenas de guerra y destrucción, y mientras más se acercan al borde de la Tierra más obstáculos se encuentran. **Festivales:** Selección Oficial Nacional del 5 Cinetoro Film Festival (Colombia); tercera edición Yahoo Cortos 2013.

SEMÁFORO ●

Dirección: Simón Wilches. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2012. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** Bajo las tres luces de un semáforo colombiano, un acto circense se convierte en un terrible *show* de fenómenos. **Festivales:** Semifinalista Adobe Achieve-

ment Awards 2013; Official Selection Animamundi Panorama Category 2013; Regional Finalist Student Academy Awards 2013; Official Selection Ottawa International Animation Festival 2013; Official Selection Annecy International Animated Film Festival 2013; Official Selection RabbitFest Festival de Animazione 2013; Official Selection Chilemonos Animation Film Festival 2013; Official Selection Animafest: Views of the World 2013.

POSTALES EN MOVIMIENTO ●

Dirección: Bibiana Rojas. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 19 min. 56 s. **Sinopsis:** Proyecto colaborativo que surge de una reconstrucción sonora y visual hecha a partir de los recuerdos de cuatro trayectos (Ciudad de México, Buenos Aires, La Paz y Lima), de la interacción de la directora con cada ciudad y de los sonidos, organizados o no, de cada espacio que las conforma. **Festivales:** Festival Oodaaq 2013, Exposición de Video Experimental, Rennes-Bogotá (Colombia).

LA ROJA VENGANZA/RED ●

Dirección: Jorge Jaramillo y Carlos Guillot. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 5 min. 5 s. **Sinopsis:** A medida que la silueta de una chica solitaria corre por el bosque, algo en las sombras se esconde detrás de ella. Basado en un verdadero cuento de hadas de Charles Perrault. **Festivales:** Cortos I-Sat 2013 (Venezuela).

OJOS, ALAS, BALAS ●

Dirección: Mauricio Arrieta. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 7 min. 5 s. **Sinopsis:** Una paloma ciega, un hombre sin caminos y un oportunista se encuentran en una plaza, un día cualquiera. **Festivales:** 2 Mención Especial, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2012 (Colombia), 1 FICMAR Santa Marta 2012, Mejor Corto Animado (Colombia); 25 FIPA Biarritz 2012, Joven Creación, Muestra de Escuelas (Francia).

AMOR ●

Dirección: Ingrid Vanessa Canizales. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 1 min. 46 s. **Sinopsis:** Había una vez, en un mundo sin voz y sin conciencia, una mujer llamada Amor, joven prostituta del centro de la ciudad. Un día conoce a un hombre, un cliente con el que empieza a tener una relación afectiva fuerte. Acorralada por los hechos, su historia da un giro desafortunado y cambia su destino para siempre. **Festivales:** xv Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinocio 2010 (Colombia); Selección Oficial, 4 Festival de Cine Universitario Intravenosa 2012 (Colombia).

LOS PÁJAROS DE LA CIUDAD CANTAN MÁS FUERTE ●

Dirección: Ana Carolina Estarita. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 2 min. 31 s. **Sinopsis:** El amanecer en el centro de una metrópolis como

Bogotá está lleno de contrastes: el mañanero canto de los gallos se mezcla con el ronroneo del motor de los buses de Transmilenio, el sistema de transporte masivo de la ciudad. El tráfico que minuto a minuto se intensifica y se complica y el bullicio de la ciudad que crece de manera constante encuentran una pausa entre el café con huevos de la mañana. **Festivales:** Selección Oficial Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2012 (Colombia); Selección Oficial, CromaFest México.

CAMINO FÁCIL ●

Dirección: Juan David Velásquez. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 8 min. 10 s. **Sinopsis:** Historia de un hombre que desde su niñez hasta su adultez se prepara para seguir un camino específico, pero cuando lo recorre, descubre que es más difícil de lo que había pensado, por lo cual decide cambiarlo por uno que parece más fácil, pero al transitarlo resulta también difícil, además de no estar preparado para este nuevo reto; entonces cambia de nuevo buscando su comodidad, para descubrir finalmente su error, pero resulta imposible enmendarlo, puesto que la falta de constancia y fortaleza le han costado casi toda su vida. **Festivales:** Selección Oficial, 9 Festival Internacional de Cortometrajes y Escuelas de Cine El Espejo 2012 (Colombia); Mención Especial, Premio Regional de Cine Animado, Animandino 2012;



Selección Oficial, Festival de Cine de Bogotá 2012 (Colombia).

CANVILLE ●

Dirección: Luis Felipe Uribe. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 9 min. 20 s. **Síntesis:** Bob, un *beagle* apasionado por los videojuegos, vive con sus padres en una pequeña villa habitada por otros perros llamada Canville. Obsesionado por el juego Instinto, Bob acaba por perder el control y busca la aniquilación de todos sus supuestos enemigos, incluyendo a sus padres. Pero Bob no es el único con un objetivo. **Festivales:** Selección Oficial Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2012 (Colombia).

EL SUEÑO DE DANTE ●

Dirección: David Arturo Cruz. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 7 min. **Síntesis:** Proyecto que busca fomentar un cambio significativo desde la infancia (5-7 años de edad) en el trato hacia la mujer a partir de la sensibilidad y emotividad masculina. **Festivales:** Selección Oficial, Festival Cine a la Calle 2013 (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional de Cortometrajes y Escuelas de Cine El Espejo 2013 (Colombia); Mejor Dirección de Arte, Festival Un Cuarto de Hora Audiovisual 2013 (Colombia).

SUCIEDAD LTDA. ●

Dirección: Andrés Tudela. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 16 min. 35 s. **Síntesis:** Tres personajes

se consumen en la monotonía del trabajo dentro de una fábrica: Suciedad Ltda. Un accidente inesperado producido por uno de ellos hace que sus destinos se crucen de forma imprevista, y así se desencadena una serie de acontecimientos que afectarán el funcionamiento normal de la fábrica y llevarán a los personajes a un descubrimiento del amor, la fascinación por la música y la noción de razón. **Festivales:** Premio Corto Animado con Mejor Estética, Animadino 2012 (Venezuela); Nominado a Mejor Cortometraje de Animación, 6 Muestra Latinoamericana de Animación La Caverna 2012 (Brasil); Mejor Cortometraje de Animación, Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 2012 (Cuba); Sección Short Film Corner, Festival de Cannes 2012 (Francia); Selección Oficial 5 Festival Cine Corto Popayán 2013 (Colombia); Ganador Premio Cinemateca Distrital a la Circulación de Animaciones 2013 (Colombia).

PECES ROJOS ●

Dirección: Sergio Bolívar. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 7 min. 29 s. **Síntesis:** Marcos Sierra busca venganza diez años después del asesinato de su abuelo a manos del alcalde corrupto Clemente Bordón, por lo que resulta cuestionado por la sociedad y perseguido por la ley y los medios de comunicación. El reencuentro con los "Peces rojos", un grupo insurgente de pescadores, único lazo con su pasado que le dejó

su abuelo Joaquín Sierra, será contundente para lograr justicia. Marcos Sierra pierde todo sentido de sensibilidad y moralidad, hasta convertirse en un asesino en serie. Clemente Bordón es manejado por la ambición, los Peces rojos, por la justicia y el bienestar para todos, y Marcos, por la ira y la venganza. **Festivales:** Mejor Cortometraje de Ficción, Festival de Cine Universitario Intravenosa (Colombia); Mejor Animación Universitaria, Festival Internacional de Animación La Truca (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional de Animación Chilemonos; Mejor Animación, Festival Internacional de Cine de Barichara, 2013 (Colombia); Selección Oficial, Cine al Mar de Santa Marta 2013 (Colombia); Nominado a Mejor Corto Animado, Festival Internacional de Cine de Pasto - FICPA 2013 (Colombia); Nominado a Mejor Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales, Equinoxio 2013 (Colombia).

MICRO ●

Dirección: Juan Ramírez. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 1 min. 5 s. **Síntesis:** Micro es un pseudoestudio de una bacteria que se reproduce destruyendo todo a su alrededor.

ENSAYOS DE UN TIEMPO PERDIDO ●

Dirección: Víctor Vega. **País:** Colombia. **Año:** 2012. **Duración:** 5 min. 42 s. **Síntesis:** Es una pequeña poesía visual a partir de los sueños

perdidos en el tiempo. El amor y la ciudad se entretienen a partir de imágenes sin aparente conexión, intentando recrear los vanos deseos de un trascender inútil.

DESENLACE ●

Dirección: Rocío Delgado. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 5 min. **Síntesis:** Desenlace de la lucha interna de una persona que se debate entre los hilos de su propia vida. **Festivales:** Primer Puesto, Festival Internacional de Videoarte de Barcelona BANG (España); Cinetoro Film Festival 2011 (Colombia).

EL SILENCIO HABITA EN TU VENTANA ●

Dirección: Cecilia Traslaviña. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 7 min. 47 s. **Síntesis:** Un recorrido a través del profundo silencio de una madre. **Festivales:** Short film Festival Oberhausen 2011; IV International Animated Film Festival Animator 2011, Poznam (Polonia); 30th Uppsala International Short Film Festival (Suecia). Ganador concurso para la Circulación de animaciones realizadas entre 2005 y 2012 para las franjas de programación de la Cinemateca Distrital y espacios alternativos 2012 (Colombia).

IN ABYSSUS HUMANÆ CONSCIENTIÆ (RECONOCER) ●

Dirección: Juan Camilo González. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2011. **Duración:** 6 min. **Síntesis:** Reconocer es un palíndromo, y

esta es la historia de la violencia en Colombia, con el fin de reconocer su complejidad. **Festivales:** 1st Prize, International Experimental Student Film - VIII Festival Internacional de Cortometrajes Fenaco (Perú); Rockland Shorts: International Short Film Series 2012 (EE.UU.); Tribeca Film Festival New York 2012 (EE.UU.); 5th International Animation Contest Animativo 2012 (México); Monstra Festival de Animação de Lisboa 2012 (Portugal); Cartoons International Short Animated Films Festival of Rome 2012 (Italia); Be There Corfu Animation Festival 2012 (Grecia); Colombian Avant-Garde Animation Visions & Voices, USC 2011 (EE.UU.).

MINCEMEAT OR TENSPEED - "INFINITE GIRLFRIEND" (VIDEO MUSICAL) ●

Dirección: Javier M. Fabregas. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 4 min. **Síntesis:** Video musical para la canción "Infinite girlfriend" del grupo Mincemeat or Tenspeed.

MONÓLOGO DEL ESQUELETO ●

Dirección: Yack Reyes R. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 3 min. 20 s. **Síntesis:** Basado en el poema *Monólogo del esqueleto* de Angie Lucía Puentes. **Festivales:** Premio a Mejor Cortometraje Experimental, XIV Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2011; Mención de Honor, V Festival de Videodanza 2011 (Colombia); Festival IVHAM'12 [International Video Art

House Madrid]; Selección en el 11 Salón Nacional de Arte Diversidad, Galería Casa Cuadrada, Bogotá-Zúrich.

PEQUEÑAS VOCES ●

Dirección: Jairo Eduardo Carrillo y Óscar Andrade. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 75 min. **Síntesis:** Documental sobre la visión de los niños colombianos acerca del conflicto armado. **Festivales:** Mejor Película Documental, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2011 (Colombia); Gucci Tribeca Film Fund, Tribeca Film Institute (EE.UU.); Jan Vrijman Fund, Festival Internacional de Cine Documental de Ámsterdam (Holanda); Göteborg International Film Fund, Festival Internacional de Cine de Göteborg (Suecia); Mención de Honor, XIII Festival de Cine de Derechos Humanos de Buenos Aires 2011 (Argentina); Venice-Days, Festival Internacional de Cine de Venecia 2010 (Italia); Festival de Cine Open Doek 2011 (Bélgica); Unabhaengiges FilmFest Osnabrück 2011 (Alemania).

SI ●

Dirección: Juan Camilo González. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2011. **Duración:** 5 min. 43 s. **Síntesis:** Experimento para estudiar la repetición incesante de gestos amables. **Festivales:** 1st Prize Kinodot Short Film Festival 2013 (Rusia); 1st Prize 5th International Animation Contest Animativo 2012 (México); 1st Prize International Film Category



Cinetoro Film Festival 2011 (Colombia); Honour National Finalist 38th Student Academy Awards 2012 (EE.UU.).

ARU ◉

Dirección: José Alejandro Sabogal. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** Documental que muestra dos momentos en el tiempo del pueblo indígena ticuna. Dibuja un paralelo entre la comunidad idealizada y la comunidad real. **Festivales:** Muestra de Documentales sobre Pueblos Indígenas Ecuador-Colombia "Detrás de la mirada" 2011 (Ecuador); Ciclo de Animación Colombiana, Instituto Distrital de las Artes - IDARTES 2012 (Colombia).

DULCES DE NEÓN ◉

Dirección: Andrés Jiménez Soto. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 3 min. 17 s. **Sinopsis:** (Video musical) el neón hecho canción en boca de Xavier Martinex. El circo, el desamor, los dulces. Un sujeto de bigotes llega a un circo de cartón buscando un viejo amor. Tras unos instantes se entera de que aquello que persigue ha desaparecido. Un caramelo que se derrite, la ausencia que acompaña al frenesí. **Festivales:** Festival Internacional de Cine de Cali 2012 (Colombia); Mejor Video musical, IV Festival de Cine y Artes Visuales Bugarte 2012 (Colombia).

PINCHAQUE, LA DANTA COLOMBIANA ◉

Dirección: Caroline Attia. **Países:** Colombia-Francia. **Año:** 2011. **Dura-**

ción: 5 min. **Sinopsis:** Pinchaque es una especie de tapir, el mayor mamífero terrestre nativo de América Latina, descubierto por dos científicos franceses en el siglo XIX durante una expedición en Colombia. De París a Bogotá, la película va al encuentro de este extraño animal, al tiempo que descubrimos la importancia de preservar la biodiversidad. **Festivales:** Ganador Mejor Animación Festival de Cine verde, Festival 2011 (Colombia); Mención Especial 5 Edición International Animation Festival, Expotoons 2011 (Argentina); Selección Oficial, Festival International du Film D'Environnement, FIFE 2012 (Francia); Festival International du Film d'animation d'Espinho, Cinanima 2012 (Portugal).

EL GATO BANDIDO ◉

Dirección: Andrés Cárdenas. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 7 min. 50 s. **Sinopsis:** Michín es un gato que llega a la casa en una noche lluviosa, donde encuentra a su madre llorando. La casa está ensangrentada. En la habitación paterna su padre agoniza y luego muere. Michín decide cobrar venganza contra los asesinos de su padre y se dedica a la vida del crimen. Esto le trae consecuencias nefastas para su vida. **Festivales:** Selección Oficial, Animación Festival de Cine Corto de Popayán 2012 (Colombia); Selección Oficial, Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC - FIBABC 2012 (España); Selección Oficial, Churo Cósmico Animaciones,

8 Festival Internacional de Cine de Pasto 2012 (Colombia).

Uyuyui! ◉

Dirección: Santiago Caicedo. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 7 min. 8 s. **Sinopsis:** Esta historia se adentra en un universo fantástico de cielos habitados por curiosas formas de vida y bosques donde acechan extraños seres robóticos. Dos niños en un día de campo son separados por la violenta fuerza del viento y solo el vigor de su amistad logrará guiarlos a través de peligros y aventuras, hasta su feliz reencuentro. **Festivales:** Mención de Honor, DogVille 3D Short Film Festival, Viladecans 2012 (España); Best Short Film Using Synthetic Images, 3D Film Festival, 3D Stereo Media, Liege 2011 (Bélgica); Award of Excellence, Best Shorts, La Jolla 2011 (EE.UU.); Best Animation Award, Rumschpringe Short Film Festival, Lancaster 2011 (EE.UU.); Best Short Award, 3D Competition, Short Shorts Film Festival Tokyo 2011 (Japón); 2nd Place Jury Award, LA 3D Movie Festival, Los Ángeles, 2011 (EE.UU.).

METARRELATOS ◉

Dirección: David Silva. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 4 min. 36 s. **Sinopsis:** Explora un concepto propio de las teorías del posmodernismo por medio de un lenguaje audiovisual que, dentro de la animación experimental, pretende acercarse a sus definiciones a través de algunas metáforas

conceptuales y visuales. **Festivales:** Selección Oficial Animación Festival de Cine Corto de Popayán 2012 (Colombia); International Video Art House Madrid, IVHAM 2012 (España).

NATURA ◉

Dirección: Andrea Carolina Angarita. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** Natura es una ninfa elemental que puede convertirse en todo material que toque (agua, madera, arena, aire, fuego). En uno de sus paseos por la tierra encuentra algo inusual que le cambia la vida por completo. **Festivales:** Selección Oficial Animación Festival de Cine Corto de Popayán 2012 (Colombia); Mejor Animación, 4 Festival de Cine Universitario Intravenosa 2012 (Colombia).

TRASMUNDOS ◉

Dirección: Miller Muñoz. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 5 min. **Sinopsis:** En nuestro país para nadie es un secreto que los diferentes sistemas de control históricamente aliados, como la política y la religión, han escondido y esconden una realidad que se pudre en sus conciencias. Las masacres, las violaciones, la muerte y la impunidad son factores inmersos en una realidad escondida, en una realidad velada donde "soñar con la razón produce monstruos", como el grabado de Goya que inspiró este trabajo, porque pensar en la razón se convirtió en un desafío que ya nadie desea enfrentar y preferi-

mos doparnos con la religión y dejar nuestras reflexiones e imaginación a los medios de comunicación. **Festivales:** Mejor Corto de Animación, Festival de Cine Corto de Popayán 2012 (Colombia).

LO QUE SABEMOS ◉

Dirección: María Paulina Ponce de León. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 9 min. 3 s. **Sinopsis:** Una niña es chantajeada por su hermano mayor y esto la lleva a cuestionarse sus culpas. **Festivales:** Selección Oficial, III Muestra Itinerante Cine en Femenino 2011 (Colombia); Selección Oficial Animación Festival de Cine Corto de Popayán 2012 (Colombia); Selección 16 Festival de Cine de Lima 2012 (Perú); Selección Oficial, VIII Muestra de Animación, 29 Festival de Cine de Bogotá 2012 (Colombia); Selección Oficial, El Samán Festicine Video Imagen Versión 2, 2012 (Colombia).

LOS PROYECTILES DEL COMANDO ASHTAR VERITAS ◉

Dirección: Javier Fábregas. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 1 min. 14 s. **Sinopsis:** Entre tormentas y relámpagos nace en 2008 la épica banda "El monstruo se comió el micrófono" y muere vergonzosamente el mismo año. Este es su legado: algunas de sus secuencias más extrañas compiladas tres años después de su existencia. **Festivales:** Cosmogeografías Latinoamericanas: Sección Cristales, Cineteca Nacional de México 2013 (México).

ROCK TROOP ◉

Dirección: Ricardo Tobón. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2011. **Duración:** 3 min. 23 s. **Sinopsis:** Un clone trooper obsesionado con la música rock intenta convencer a su compañero de equipo de rockear. **Festivales:** Selección Oficial, LA Comedy Film Festival 2012 (EE.UU.).

FORGET ME NOT ◉

Dirección: Ana María Cano. **Países:** Colombia-Reino Unido. **Año:** 2011. **Duración:** 2 min. 37 s. **Sinopsis:** Un curioso encuentro en un cementerio.

STREET ◉

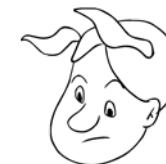
Dirección: Ana María Cano. **Países:** Colombia-Reino Unido. **Año:** 2011. **Duración:** 1 min. 16 s. **Sinopsis:** Una mujer es asediada por la ciudad.

ANATOMÍA ANIMADA ◉

Dirección: Jenaro González. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 1 min. 8 s. **Sinopsis:** Una danza dibujada que anima la relación entre el movimiento de un joven y su propio esqueleto. **Festivales:** Nio, Muestra Internacional de Video Arte 2012 (Colombia); International Video Art House Madrid, IVHAM 2012 (España).

AT THE BEACH ◉

Dirección: Ana María Cano. **Países:** Colombia-Reino Unido. **Año:** 2011. **Duración:** 1 min. 32 s. **Sinopsis:** Cuando un padre y su hija pasan un día en la playa, el mar se convierte en motivo de miedos.



CHEZ EUX ●

Dirección: Miguel Jara. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 4 min. 26 s. **Sinopsis:** Animación experimental.

VACCINUS ●

Dirección: Diego Villada. **País:** Colombia. **Año:** 2011. **Duración:** 1 min. 10 s. **Sinopsis:** Animación experimental.

AMOR PROPIO (CAMILA Y SEBASTIÁN) / AMOR PROPIO (DAVID Y MANUEL) ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** Camila y Sebastián son una pareja de adolescentes que viven el despertar de sus deseos sexuales. Su juventud los lleva a enfrentar algunos riesgos y a preguntarse sobre su desarrollo sexual en relación con sus intereses y planes de vida. Violeta está enamorada de David, pero David está enamorado de Manuel. Cuando David y Manuel deciden ser pareja, Violeta se encargará de hacerles la vida bien difícil en el colegio. Todos en el curso verán que nadie puede ser discriminado por su orientación sexual. **Festivales:** Selección Oficial, Torino GLBT Film Festival, Turín 2013 (Italia); Diversidade em Animacao, Rio de Janeiro 2011 (Brasil).

CARGA ●

Dirección: Yenny Santamaría. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. 7 s. **Sinopsis:** Ella camina por el desierto de tierra, el viento mueve su cabello, tan largo como tres veces ella misma. Arrastrarlo es difícil,

más aún cuando en él se enredan las cosas que encuentra a su paso, las cuales, aunque bellas, no dejan de ser otra carga. **Festivales:** Premio a Mejor Cortometraje de Animación xiv Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2011; Premio Mejor Cortometraje de Animación vi Festival Internacional de Cine de Dos Quebradas 2011; Premio Mejor Cortometraje de Animación Festival Internacional de Cine Ciudad Luna 2012. Ganador Premio para la circulación de cortometrajes para la primera infancia de la Cinemateca Distrital 2013 (Colombia).

EL REY ROJO ●

Dirección: Jorge Rodríguez. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 14 min. **Sinopsis:** Un niño que trabaja en las calles como distribuidor de alimentos tiene como don especial una imaginación prodigiosa, pero esto le causa problemas en la vida real, pues no logra hacer suficiente dinero. **Festivales:** Selección Oficial, 18 Stuttgart Festival of Animated Film Germany 2011 (Alemania); Selección Oficial 10 Salón Nacional de Arte Diversidad, Galería Casa Cuadrada 2010 (Colombia).

HISTOIRES DU**SACRÉ-COEUR** ●

Dirección: Miguel Otálora. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** Serie de animación donde el amor no es héroe. **Festivales:** Selección Oficial Festival Interna-

cional de Animación Expotoons 2010 (Argentina); Mejor Animación FICU 2012 (Uruguay); Selección Oficial, Sardinia Film Festival 2012 (Italia); Selección Oficial, Muestra de Cortos "Punto de vista" 2012 (Argentina); Selección Oficial XIII Corti da Sogni 2012 (Italia).

LOS EXTRAÑOS PRESAGIOS DE LEÓN PROZAC ●

Dirección: Carlos Santa, con la colaboración de los artistas plásticos: David Manzur, Gustavo Zalamea, Ángel Loochkartt, Gabriel Silva, Víctor Vega, Juan Camilo González, Édgar Álvarez, Daniel Winograd, Piedad Mora, Rafael Dussán, Adriana Espinoza, Clemencia Liévano, José Luis Rugeles, Ángel Becassino, Ana Caro y Camilo Cogua. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 65 min. **Sinopsis:** León Prozac le alquila a Mefistófeles su cabeza para proponer algunos números de circo. Estas escenas, animaciones propuestas por diversos artistas plásticos, son el centro de la película, el placer de la pintura en movimiento. **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid (España); Selección Oficial, Festival Internacional de Cine de Animación Annecy (Francia); Festival Internacional de Animación, Anim est, Bucarest (Rumania); Apertura del Festival de Cine sin Fronteras, Museo de Antioquia, Medellín (Colombia); Holland Underground Animation Film Festival (Holanda); Festival Internacional de Cine de Ani-

mación Cinanima (Portugal); Tallinn Animation Film Festival, Estonia; Cine-toro Film Festival (Colombia); Festival de Cine de Bogotá (Colombia).

MI CUERPO, MI TERRITORIO ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Mari, indígena embera; Mercedes, campesina en discapacidad, y Bryan, pequeño afrodescendiente, son abusados sexualmente. Esto devela el riesgo que viven muchas comunidades en medio del conflicto armado, por ello es necesario crear mecanismos de protección, alerta y denuncia para evitar que las comunidades sean víctimas de violencia sexual. **Festivales:** Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR).

PORQUE TÚ TIENES**DERECHOS** ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 11 min. **Sinopsis:** Desde la mirada de una mujer y su pequeña hija huérfana, entendemos cómo la Ley de Justicia y Paz busca castigar a los culpables, pero sobre todo encontrar la verdad de lo sucedido, reconstruir su vida y evitar que los hechos se vuelvan a presentar. **Festivales:** Presidencia de la República, Programa de Derechos Humanos; Embajada de los Países Bajos.

THE BET ●

Dirección: Miguel Otálora. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 2 min. 40 s. **Sinopsis:** Una bala fuera de control es el resultado de una apuesta en un bar de mala muerte. Viaje de sangre y humor negro que terminará en el mismo lugar donde jamás debería haber comenzado. **Festivales:** Mejor Cortometraje Festival de Animación Shortnonstop 2010 (Canadá); Mejor Animación International Academic Video Festival, Uframe 2010 (España); Mejor Animación Nacional Festival de Cortos de Manizales, Festicortos 2010 (Colombia); Selección Oficial Festival de Animación de Horror, Animaldicoados 2010 (Brasil); Selección Oficial B Movies, Underground and Trash Film Festival, BUTFF 2010 (Holanda); Selección Oficial New Generation of Spike and Mike's Animation 2010 (E.E.UU.); 2 Puesto, Festival de Animación Pigzar 2010 (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional de Animación FIA'10, 2010 (Uruguay); Finalista Mejor Animación, Festival Internacional de Cine Ciudad Luna 2010 (Colombia); Nominado xiv PLDA 2011, Categoría "Concepto", Bogotá 2011 (Colombia).

ÚLTIMA HORA ●

Dirección: Raineiro Cobos. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. 50 s. **Sinopsis:** Un noticiero de la época de la colonia española en América cuenta la noticia de un evento que en la historia colom-

biana se conocerá como de "El florero de Llorente". **Festivales:** Animadru-gón Loop 2013 (Colombia); Selección Oficial, Digital Film Festival DIFF 2011 (Chile).

UNA HISTORIA SIN NOMBRE

Dirección: Dairo Cervantes. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 8 min. 11 s. **Sinopsis:** Un relato personal e intransferible, lleno de símbolos y signos, pesadillas y anhelos; sin moralejas ni consejos, la pregunta válida después de verlo es: ¿qué sintió? **Festivales:** Selección Oficial 11 Festival Internacional de Cine Experimental Flexiff 2013 (Australia); Cineseptiembre IV, 2011 (México); Ciclo Audiovisual La Claqueta 2011 (Argentina); Muestra Itinerante "Cien miradas, un país" (Nuevos Realizadores), España 2011; II Salón Internacional de La Luz, Colombia 2011; 4 Festival Internacional de Cine de Villa de Leyva 2010 (Colombia); Latino Film Festival Espace MAGH, Belgium 2010 (Bélgica); vi Festival de Cine de Pasto 2010 (Colombia); Festival de Cortometrajes Online, CortOnlineFest 2010 (España).

VOCES EN TIEMPO DE MÍ ●

Dirección: Juan Manuel Pedraza. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** Animación experimental en homenaje al canto coral y a la vida. Hecha de música, animación y recortes de papel. **Festivales:** 10 Festival Internacional de Cinema Infantil, FICI 2012 (Brasil);



Festival Internacional de Animación FI'11 (Uruguay); A4 Paper Festival 2011 (Australia); Festival de Cine de Dos Quebradas - FICDOS 2011 (Colombia); 51 Festival Internacional de Cine de Cartagena - FICCI, Categoría Nuevos Creadores 2011 (Colombia); 3 Festival Internacional de Cine para Niñas y Niños 2010 (Colombia).

MÁQUINAS DE AÑORANZAS ●

Dirección: Adriana Copete. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 9 min. 26 s. **Sinopsis:** Una pequeña niña busca las memorias de sus abuelos en medio de arrumes de cajas llenas de polvo y viejas máquinas que han sido olvidadas en el altito, el lugar para las cosas viejas e inservibles. A través de los rieles oxidados, la pequeña desempolva y entrelaza las memorias olvidadas. **Festivales:** Festival de Cine Message to Man 2012, San Petersburgo (Rusia); Alter-Nativ 20, 2012 (Rumania).

EL BASILISCO ANDINO ●

Dirección: Felipe Insuasty. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 15 min. **Sinopsis:** Cuenta la leyenda del dios inca Viracocha que, al morir, este tiene una premonición que revela el porvenir de su pueblo. Solicita entonces a la suma potestad el poder de despertar seis veces en forma de erupción volcánica e interrumpir de ese modo lo que el mestizaje pueda levantar. La historia está basada en el cuento literario de Édgar Insuasty Ortiz. **Festivales:** Mejor Cortometra-

je Nariñense, Premio Sol de Los Pastos, VI Festival Internacional de Cine de Pasto - FICPA 2010 (Colombia); Selección Oficial, VII Festival Internacional de Cine de Cusco 2010 (Perú); Primer Premio, II Certamen Internacional de Cine Roberto di Chiara 2010 (Argentina); Primer Lugar en Animación, 3 Festival Cine Corto de Popayán 2011 (Colombia).

TECNOPORNOLINGUS ●

Dirección: Álvaro de la Cruz. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 4 min. **Sinopsis:** Más que una crítica es una reflexión acerca del comportamiento de la humanidad y sus semejanzas con las máquinas. Es una mirada a la vanidad de las mujeres y sus diversas personalidades, así como al comportamiento de los hombres y las mujeres en función del sexo. **Festivales:** Premio Sol de Los Pastos a Mejor Cortometraje Experimental, VI Festival Internacional de Cine de Pasto - FICPA 2010 (Colombia); Selección Oficial, 3 Festival Cine Corto de Popayán 2011 (Colombia).

INTROSPECCIÓN ●

Dirección: Andrés Felipe Barajas. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 5 min. 25 s. **Sinopsis:** Sin saber qué es lo que buscan, dos sujetos corren incesantemente. Uno de ellos cae y el otro, con desesperación, continúa corriendo, sintiéndose guiado por una armoniosa melodía y descubre que la melodía es la única herramienta que ahora tiene

para encontrarse consigo mismo.

Festivales: 8 Festival Internacional de Cortometrajes y Escuelas de Cine "El Espejo" 2011 (Colombia); Premio Nuevos Creadores, Mejor Video de Animación, 51 Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2011 (Colombia); XI Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, Festicine 2012 (Colombia).

DÍAS DE CIUDAD ●

Dirección: Andrés Felipe Tudela. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. 11 s. **Sinopsis:** La vida de un joven pasa en frente de sus ojos mientras se mira al espejo, se da cuenta que a diario ocurren cosas significantes o insignificantes, y que depende de cada persona la importancia que le da a estos sucesos. **Festivales:** Selección Oficial, 3 Festival Cine Corto de Popayán 2011 (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2011 (Colombia).

LA FÁBULA DEL NEGRO BAUTISTA (BAUTISTA'S FABLE) ●

Dirección: Rafael Martínez. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Bautista es un pescador de Barú que quiere estar con la bella Ada, pero al parecer ella solo sale con turistas blancos. ¿Qué tan lejos está dispuesto ir Bautista para llamar su atención? **Festivales:** Premio del Jurado, Cambridge International super8mm Film Festival 2010 (Reino Unido); Muestra Internacional,

Flicker NYC '11. 10th Anniversary, New York 2011 (EE.UU.); Selección Oficial, 9th Nemzetközi Super 8mm Fesztivál 2010 (Hungría); Cine en los Barrios, 51 Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2011 (Colombia); Muestra de lo Mejor del Cambridge International super8mm Film Festival, The Canton Palace 1st International Film Festival 2010 (EE.UU.); Muestra de lo Mejor del Cambridge International super8mm Film Festival, 3rd Super8FF, Milan's International Super8 Film Festival 2010 (Italia).

SIETE PÉTALOS ●

Dirección: Harold Azmed Jiménez. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 14 min. **Sinopsis:** Hola, me llamo Tilo, soy un chico de quince años enamorado de la vida y de Vahia: la chica de mis sueños. Ella ama a otro chico en este momento. Me gustaría expresarle mis sentimientos, si no fuera porque apenas mido un milímetro de estatura y ella no me ve. **Festivales:** 8 Festival Internacional de Cortometrajes y Escuelas de Cine "El Espejo" 2011 (Colombia); XI Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, Festicine 2011 (Colombia); VI Festival Internacional de cine de Pasto, FICPA 2010 (Colombia).

THE NOTEBOOK STRIKES BACK (EL CUADERNO CONTRAATACA) ●

Dirección: Óscar Triana. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 4 min. **Sinopsis:** Un cuaderno viejo

vuelve a la vida cuando un niño recuerda su primera película: Stars Wars. **Festivales:** Mejor Película Animada, Star Wars Fan Movie Challenge 2010 (EE.UU.).

VIOLETA ●

Dirección: Alejandro Riaño. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** Violeta es real, la manta de recuerdos también existe y es la manifestación física de miles de mujeres, víctimas de la tiranía e indiferencia del conflicto armado colombiano. **Festivales:** Selección Oficial, 2 Festival de Cine Invisible "Filme Sozialak" Bilbao 2010 (España); Muestra documental, III Semana por la Memoria, Documentales Grupo Memoria Histórica, Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación 2010 (Colombia).

TORQUEMADA ●

Dirección: Daniel Arce. **Países:** Colombia-Inglaterra. **Año:** 2010. **Duración:** 2 min. 43 s. **Sinopsis:** Según lo esperado, después de la segunda venida de Cristo, los humanos casi se aniquilan a sí mismos en muchos años de guerras mundiales y casi destruyen todo a su alrededor, incluso su memoria. Torquemada, el nuevo Inquisidor General, intenta reconstruir una nueva sociedad siguiendo los conceptos del tribunal de la Inquisición de la Iglesia Católica. Sin embargo, su memoria también se ha perdido y para recordar qué hicimos con Dios, debe él mismo cometer

la herejía que combate. **Festivales:** Festival Internacional de Cine de Cali 2011 (Colombia); XII Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia 2011 (Colombia); Festival La Truca 2012 (Colombia); Chilemonos 2012 (Chile); Festival Anima 2013 (Argentina).

EMPOLLANDO CRESTAS (LA ANUNCIACIÓN DE JESÚS PUNK) ●

Dirección: Josefina Vela. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 12 min. 7 s. **Sinopsis:** Alegoría sobre la reproducción y la sexualidad femenina, es una puesta en escena de la mitología católica de la encarnación del Espíritu Santo en el cuerpo de María relacionada con la mitología wayúu, donde la Luna es el padre de la humanidad y es él quien viene en las noches y penetra a las mujeres y de esta manera ellas dejan de sangrar para quedar embarazadas. **Festivales:** Festival Ojo al Sancocho 2010 (Colombia).

SOMETHING RED HAIRY UNFOCUSED ●

Dirección: Laura Victoria Delgado. **Países:** República Checa - Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 9 min. 34 s. **Sinopsis:** Reinterpretación del cuento de *Caperucita roja* a través de luz, sombras, líneas, texturas y sonidos. **Festivales:** International Student Animation Festival, Chittrakatha 2011 (India); The Bangkok International Student Film Festival 2011 (Japón); XII St. Petersburg International Festival



of Debut and Student Films Beginning 2013 (Rusia).

EVERYTHING IS GOING TO BE AALRIGHT ●

Dirección: Miguel Jara. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 1 min. 29 s. **Sinopsis:** Hay un lugar al fondo del valle detrás de las montañas, está más allá de lo que se puede ver desde aquí. ¿Puedes verlo? No, está muy oscuro todavía, se pueden escuchar sonidos y susurros. ¿Qué hacen? Hay un lugar después del bosque. ¿No hay un techo? ¿Qué es lo que quieren? ¿Por qué tan lejos? ¿Por qué tan cerca? **Festivales:** Selección Oficial Animativo 2012 (México).

EL INICIO (SUPERZONA) ●

Dirección: Sergio Bolívar. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 2 min. 13 s. **Sinopsis:** La galaxia Z es destruida y Jesús Fungui y su familia deben partir a Zonalandia. Allí se convertirá en un superhéroe gracias a un hongo mágico. **Festivales:** Mejor Trabajo de Animación, Premio Hormiga, UNAB 2009 (Colombia); Nominado a Mejor Animación, Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2010 (Colombia).

EXU ●

Dirección: Juan Carlos Chacón Olier. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 7 min. 4 s. **Sinopsis:** Un sueño infantil, un trabajo mecanizado, un espíritu pasado. **Festivales:** Nominado a Mejor Animación, Nuevos

Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2010 (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional In Vitro Visual 2010 (Colombia).

DR. W. LUCHA DE TITANES ●

Dirección: Muyi Neira. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 4 min. **Sinopsis:** El Dr. W., usa a uno de sus accidentados personajes de la pizarra mágica para recrear un territorio donde se enfrentan los ejércitos del cuerpo humano contra las fuerzas del exterior en una batalla sin cuartel. **Festivales:** Selección Oficial, Festival internacional In Vitro Visual 2010 (Colombia); Festival Internacional de Cine de Guanajuato, GIFF 16, 2013 (México).

HOLY SHOT ●

Dirección: Ricardo Tobón. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** En las montañas solitarias de América del Sur un aislado sacerdote obsesionado con el fútbol pierde su bola final a un tiro fuera de este mundo. **Festivales:** Selección Oficial, Boston Latino International Film Festival 2010 (EE.UU.); Selección Oficial, Savannah International Animation Festival 2010 (EE.UU.); Selección Oficial, San Diego Latino Film Festival 2011 (EE.UU.).

MEMORIAS ●

Dirección: Pablo Correa González. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 3 min. 5 s. **Sinopsis:** Proceso de experimentación interviniendo

película de 35 mm y su proyección (pruebas de animación directa).

AMLECO (DE JOVEN FUI VIEJO) ●

Dirección: Mateo Rivano. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 1 min. 58 s. **Sinopsis:** Transformaciones con el paso del tiempo.

ROJO TROPICAL N.2 ●

Dirección: Víctor Vega. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 2 min. 35 s. **Sinopsis:** Un experimento visual a partir de la idea de un país tropical que vive entre la violencia y el desorden, pero que al mismo tiempo pretende ser el más civilizado y democrático del subcontinente, eso sí, conservando la alegría y el ambiente fiestero de un país tropical.

¿Y VOS A QUÉ LE TEMÉS? ●

Dirección: Claudia Solano y Carolina Restrepo. **País:** Colombia. **Año:** 2010. **Duración:** 5 min. **Sinopsis:** Es un programa de televisión que entrevista a grandes y chicos para hacerles la gran pregunta "¿Y vos a qué le temés?" Con ella se busca evidenciar los miedos y temores de la sociedad actual. **Festivales:** Mejor Animación Digital, Festival de Animación La Truca (Colombia); XII Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia 2011 (Colombia); Chilemonos 2012 (Chile); Festival Anima 2013 (Argentina).

ABELIANAS ●

Dirección: Miguel Jara. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 4 min. 12 s. **Sinopsis:** Instalación de pájaros

y texturas, que busca crear sensaciones más que una interpretación intelectual. **Festivales:** Celeste Prize 2009, Video & Animation Third Place (Italia); Selección Oficial, Categoría Animación digital, Lúmen_Ex 2010, Premios de Arte Digital de la Universidad de Extremadura (España); Exposición en Galería Arróniz Arte Contemporáneo 2010 (México).

DIST-ANSIANDO ●

Dirección: Diana Menestrey. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 2 min. 14 s. **Sinopsis:** Una línea, envidiosa pero hábil, copia el hilo. Le roba su apariencia y juega con ella, hasta llevarla más allá de sus posibilidades físicas. Narraciones construidas a partir de una sola línea y disueltas por ella misma. Situaciones creadas por dos extremos, dos puntas, dos nudos, un allá y un acá. Por una línea en movimiento, en un trayecto: construye, desenvuelve, interrumpe, crea y forma. **Festivales:** Ganador Categoría Animación estudiantil, 5 Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2009 (Colombia); ArtBo 2009 - Feria Internacional de Arte de Bogotá.

I, LA BOLITA DE COLORES ●

Dirección: Natalia Ortiz Ferro. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 9 min. 36 s. **Sinopsis:** "i", un niño de 12 años, a través de sus sentidos y la conexión con los símbolos externos, lucha por recuperar su identidad perdida, debido a la monotonía sin

sentido en la que se encuentra. Para romper con esta mágica situación, i debe valorar momentos de su pasado y de esta manera ser consciente de cada característica que lo hace él. **Festivales:** 8 Diáspora Sense Fronteres, Barcelona 2011 (España); Festival Lumière, Cartagena de Indias 2012 (Colombia); 16 Festival de Cine de Lima, Pontificia Universidad Católica del Perú 2012 (Perú); Selección Oficial, Festival de Cortometrajes y Escuelas de Cine El Espejo (Colombia).

MARIPOSA NOCTURNA ●

Dirección: Diana Carolina Sánchez. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 7 min. 27 s. **Sinopsis:** Una misteriosa mariposa llega a la ventana de una joven coleccionista de objetos que han sido desechados. Sintiendo una inexplicable fascinación hacia el animal, lo sigue por las frías y oscuras calles de la ciudad. En el recorrido la persiguen murmullos de vigilantes y observadores imaginarios, que la espían a través de la ventana de las lúgubres fachadas, pero es a través de los cristales opacos como inicia una curiosa relación con un joven que le entregará sin saberlo un objeto mágico que la llevará a una inesperada metamorfosis. **Festivales:** Ganador Categoría Animación en Stop Motion, 5 Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2009 (Colombia); Selección 4 Maratón Nacional de Realización y Exhibición audiovisual Imaginatón; Selección de Cortometrajes Experi-

mentales 7 Diáspora Associació Imago Barcelona (España); Ganador 1 Puesto en la Categoría Profesional, Pig Zar Animation Show 2010, Universidad Nacional de Colombia; Selección Oficial Categoría de Cortometrajes, Salón Internacional de la Luz 2010, Bogotá (Colombia); Selección en Sección Informativa, 8 Festival de Cine Pobre Humberto Solás, Gibara Holguín (Cuba); Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital 2007 y concurso para la Circulación de animaciones realizadas entre 2005 y 2012 para las franjas de programación de la Cinemateca Distrital y espacios alternativos 2012 (Colombia).

MOCOS ●

Dirección: Pavel Molano. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 9 min. 54s. **Sinopsis:** Mocos es una niña que sufre las burlas de sus compañeros de clase por causa de sus gripas. No comprenden que es alérgica al humo y la contaminación. Gracias a los remedios de su abuelita, a su imaginación y al cariño de su familia, supera esta condición y logra que la vuelvan a llamar por su nombre: Agripina. **Festivales:** In Vitro Visual 2010 (Colombia); 3 Festival Cine Corto Popayán 2011 (Colombia); Festicine Kids 2013 (Colombia). Ganador concurso para la Circulación de animaciones realizadas entre 2005 y 2012 para las franjas de programación de la Cinemateca Distrital y espacios alternativos, 2012 (Colombia).



SOMETAMOS O MATEMOS ●

Dirección: Jorge Andrés Forero y Álvaro Bautista. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 9 min. **Síntesis:** Los tiempos de las vidas de Andrés y Manuel viajan en sentidos opuestos y se encuentran en los momentos que determinan sus destinos, de modo que cada uno de ellos es el causante del futuro del otro.

NOELIA ●

Dirección: Alejandro Riaño. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 3 min. 43 s. **Síntesis:** Animación tradicional dibujada directamente en tinta, creada en el marco de la exposición colectiva "Romanticasos". Dibujada directamente en tinta en lo cual se invirtieron cerca de 10 esfeseros BIC, unos cuantos trasnochos y mucho amor. **Festivales:** Muestra Itinerante Romanticasos 2009, Festival de la Imagen de Manizales y Festival Internacional de Diseño de Buenos Aires.

URBAN CONTROL ●

Dirección: Miller Muñoz. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 4 min. 45 s. **Síntesis:** Los cuerpos que recorren la ciudad se desplazan de manera masiva, tratando de encontrar su lugar en el sistema, mientras este va creando nuevas necesidades con las que puedas ser parte de la sociedad. Las calles crecen, se desplazan y se funden con la gente, hasta convertirse en un solo cuerpo gigante, que camina, respira y trata

de levantarse. Pero su conciencia no es tan grande como para soportar la opresión de las consignas, los perjuicios y las ideas absolutas que terminan dominando el pensamiento de la gente y la convierte en personajes manipulados prisioneros de su inconsciencia. **Festivales:** Selección Oficial, 3 Festival Cine Corto de Popayán 2011 (Colombia).

GO TO SLEEP ●

Dirección: Luis Carlos Uribe. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 2 min. 27 s. **Síntesis:** Cuenta la historia de Mandy y Frank, una pareja que últimamente ha tenido diferencias a la hora de irse a dormir. **Festivales:** Brooklyn International Film Festival 2010 (EE.UU.); Premio Mejor Diseño de Sonido, Los Angeles Reel Film Festival 2010 (EE.UU.).

MECANISMO OLVIDADOR ●

Dirección: Juan Camilo González. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 2 min. 20 s. **Síntesis:** Vertiginoso viaje de un hombre atrapado en un péndulo. **Festivales:** Ganador Animación Internacional, Festival Chileno Internacional de Cortometraje de Santiago 2010 (Chile); Mejor Cortometraje Experimental, Festival Internacional de Cine de Villa de Leyva 2010 (Colombia); Phi Kappa Phi Student Recognition Award, usc Annual Academic Honors Convocation 2010 (EE.UU.).

LA CASA DEL TIEMPO ●

Dirección: Cecilia Traslaviña. **País:**

Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 2 min. 20 s. **Síntesis:** Recorrido por la vida de una mujer a través de sus recuerdos. **Festivales:** Día Mundial de la Animación, 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

DIARIO DE UN MARINERO QUE NO PAGABA EL ARRIENDO ●

Dirección: María Chalela. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 5 min. 33 s. **Síntesis:** Historia sobre el papel que juega la fantasía hoy en día, contada a través de Hermes Trimegisto, para quien la fantasía es un lugar donde se rescata lo que el mundo real ha perdido. **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España); III Festival Internacional de Cine de Cali 2011 (Colombia).

MY HOUSE PORTRAIT ●

Dirección: Juan Camilo González. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 1 min. 7 s. **Síntesis:** A medida que el espectador se mueve de lado a lado de la imagen proyectada, la ilusión óptica se revela. **Festivales:** Adobe First Frame 2010 Installations, School of Cinematic Arts Events (California).

A MAN ALONE WITH HIMSELF ●

Dirección: Eliana Hoyos y Jordi Glez. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 12 min. 30 s. **Síntesis:** Crónica de un naufragio interior, cuando un hombre debe adentrarse en su pasado, recuerdos y pesadillas.

Festivales: Premio Mejor Animación Colombiana, Festival Internacional In Vitro de Bogotá 2010 (Colombia).

LABERINTO MÁQUINA (V1 LÍNEA-V2 COLOR) ●

Dirección: Omar Alonso. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 1 min. 28 s. **Síntesis:** Animación creada para el álbum "Giro" de Intelec. **Festivales:** Festival Internacional de Imagen Animada de Madrid, Animadrid 2009 (España); Film Laburren Lehiaketa, Concurso de Cortometrajes, Nontzefilmak, 2009 (España); Fantasia International Film Festival, FANT 2009 (Canadá).

NADJA O EL OLVIDO ●

Dirección: Daniel Preciado Muñoz. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 9 min. 30 s. **Síntesis:** Nadja se encuentra en un lugar donde todo es pasado, un espacio donde lo único presente es el olvido. **Festivales:** Mejor Animación, Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2010 (Colombia); Selección Oficial, Festival internacional In Vitro Visual 2010 (Colombia); Selección Oficial, Competencia Iberoamericana, ANIMEC 2010 (Ecuador).

IN THE WOODS ●

Dirección: Miguel Jara. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 1 min. 30 s. **Síntesis:** Lobos, cuervos y un bosque. **Festivales:** Exposición Atopia 2009, Oslo (Noruega).

ATRAVESIBLES (PARTE 1) ●

Dirección: Ricardo Arce. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 1 min. 13 s. **Síntesis:** Una niña de 7 años cuenta su visión del ciclo de la vida. Primera de una serie de tres clips, dibujada con punta de aguja sobre película de 35 mm, que muestra la manera como esa pequeña niña se imagina la vida y el amor. **Festivales:** Festival de Cine y Video de San Agustín 2010 (Colombia); Festival Internacional de Cine de Cali 2011 (Colombia); XII Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia 2011 (Colombia); Festival La Truca 2012 (Colombia); Chilemonos 2012 (Chile); Festival Anima 2013 (Argentina).

NOCTURNO ●

Dirección: Nicolás Restrepo Vega. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 7 min. 52 s. **Síntesis:** Fabio (contrabajo), Lupe (guitarra) y Ramona (batería) deberán enfrentarse a la dura realidad de ser instrumentos obsoletos. Juntos emprenderán un fatídico duelo contra "Secuenciathor" (el aparato), duelo en el cual cada uno hará uso de sus facultades para salir vencedor. **Festivales:** Nominado a Mejor Animación, Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2010 (Colombia); Festival Internacional In Vitro Visual, FIVV 2010 (Colombia).

MANO BLANCA ●

Dirección: Rodolfo Rodríguez. **País:** Colombia. **Año:** 2009. **Duración:** 3

min. **Síntesis:** Una animación sobre los minga, indios nativos de Colombia.

DOLIENTE ●

Dirección: Yenny Santamaría. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 8 min. **Síntesis:** Andrés del Castillo es un famoso presentador de televisión que ha construido su carrera a costa de las tragedias ajenas, sin que el sufrimiento de los demás le cause la menor inquietud. Pero extraños acontecimientos empiezan a ocurrirle. Apariciones de entes invisibles a los demás se presentan ante sus ojos. Son DOLIENTES, seres que lloran por otros, que toman el lugar de quien tienen razones para sufrir y lloran aquellas penas. A medida que estos seres se le acercan, Andrés comienza a experimentar cambios y reacciones inesperadas, y tras comprender la naturaleza de aquellas apariciones, un cercano encuentro con uno de ellos desencadena su transformación. **Festivales:** Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital 2008 (Colombia).

CÁNCER SIGNIFICA**CANGREJO** ●

Dirección: Bibiana Rojas y Laura Anzola. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 5 min. 24 s. **Síntesis:** A partir de la recopilación de testimonios de mujeres que sufren de cáncer de seno se creó una pista sonora. De este audio se construyen las secuencias de animación en diferentes técnicas haciendo una interpretación



de los testimonios intervenidos que muestra el proceso de recuperación y sanación de la enfermedad. **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España); Festival Ojo Al Sancocho 2010, Video experimental-animación Nacional (Colombia); III Festival Internacional de Cine de Cali 2011 (Colombia).

DEFECTUOSO ●

Dirección: Juan Sebastián Díaz Santaella. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 10 min. **Síntesis:** En una fábrica automatizada de herramientas y robots humanoides, donde desde hace siglos no sucede nada extraordinario, un día cualquiera una serie de pequeños eventos fortuitos se combinan en un hecho que produce un sutil cambio que altera drásticamente la programada monotonía del lugar. **Festivales:** Selección Oficial In Vitro Visual 2008 Bogotá (Colombia); Ganador del Premio a Mejor Corto Digital, 12 Festival Internacional de Cine Olimpia de Grecia; Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2008 (Colombia); Festival Internacional de Animación Online 2010. Ganador concurso para la circulación de animaciones realizadas entre 2005 y 2012 para las franjas de programación de la Cinemateca Distrital y espacios alternativos 2012 (Colombia).

EN AGOSTO ●

Dirección: Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes. **País:** Colombia.

Año: 2008. **Duración:** 14 min. 30 s. **Síntesis:** En el futuro, Verónica, una joven indígena, camina por un puente en una Bogotá parcialmente inundada y en la que no para de llover. Verónica intuye que algo malo va a ocurrir y acelera su paso. En el presente actual, Pedro, un anciano, espera la llegada del fin del mundo en un día y una hora profetizados por Isabel, su difunta esposa. Nunca falló ninguna de sus predicciones. Verónica y Pedro están unidos por una visión y una realidad. **Festivales:** Mención Especial del Jurado, 1 Festival de Animación, Animec 2008 (Ecuador); Selección Oficial, New York International Latino Film Festival 2008 (EE.UU.); Selección Oficial, Animamundi 2008 (Brasil); Selección Oficial, Palm Springs International Film Festival 2009 (EE.UU.); Ganador Categoría Mejor Animación Mayor de 8 Min. 5 Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2009 (Colombia); Selección Panorama, Shanghai International Film Festival 2008 (China); Selección Panorama, Festival International de Contis 2009 (Francia); Selección Panorama, International Animated Films Festival Krok 2009 (Ucrania y Rusia). Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital 2006 (Colombia).

MOMENTUM ●

Dirección: Adriana Ramírez. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 5 min. 55 s. **Síntesis:** La percepción,

el inconsciente y los modos de ver se abordan por el lado de cómo se percibe un objeto en común, dependiendo de la experiencia de cada individuo y de lo que guarda en su inconsciente. Es una historia que reúne tres personajes diferentes: un cuervo, un ratón y un hombre, en un mismo espacio frente a un mismo objeto. **Festivales:** Cine en Femenino, III Muestra Audiovisual, Cali (Colombia); 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España).

PASAJERO (EPHEMERAL) ●

Dirección: Óscar Orjuela. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 10 min. 57 s. **Síntesis:** Un anciano envejece poco a poco. Su imagen parece perderse ante el olvido. **Festivales:** Ganador Mejor Animación y Mejor Producción Viart 2008 (Venezuela); Ganador Mejor Animación experimental FIA 2008 (Uruguay); Competencia Reanimacja 2009 (Polonia); Competencia (categoría Estudiantes) Festival Internacional de Cine de Shanghai (China); Competencia Festival Internacional de Cortometrajes de Cusco Fenaco 2009 (Perú); Competencia Festival de Animación Animec 2009 (Ecuador); Selección Oficial Festival Internacional de Cortometrajes de Tampere 2009 (Finlandia); Muestra Oficial Animation from World, Festival Internacional de Animación de Hiroshima 2008 (Japón).

TOMASITA Y EL CAIMÁN ●

Dirección: Colectivo Kinoclaje (Felipe Niño y Camilo Colmenares). **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 3 min. 40 s. **Síntesis:** Durante las fiestas del pueblo, Tomasita y su hermana van a jugar al río y allí un caimán que devora a Tomasita. El pueblo organiza una cacería que se convierte en una danza que expresa la pena por la pérdida de la niña. Historia basada en una danza folclórica de la Costa Atlántica colombiana. **Festivales:** Selección en la Categoría Panorama, Animamundi 2008 Sao Paulo (Brasil); Selección, categoría Panorama Latinoamericano, Festival Internacional de Animación Animacórdoba 2009 (Argentina); Festival Internacional de Animación de Uruguay FIA 2009; Selección Competencia Oficial, Festival internacional de Animación Expotoons 2009 (Argentina).

YO ME LLAMO MARIÁN ●

Dirección: Ana María Caro. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 10 min. 5 s. **Síntesis:** Diario basado en las memorias de la infancia de Ana María Caro, donde el tiempo pierde toda linealidad. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Premio del Público, II Festival Experimental de Animación en Bogotá (Colombia); Santa Lucía a Mejor Animación en el Festival Internacional In Vitro Visual 2009 (Colombia); Selección Oficial en Tricky Woman Festival,

ReAnimacja, LAFF; Segunda Edición Colombian Cinema Showcase 2010 Los Ángeles (EE.UU.); Festival Internacional de Cine de Guanajuato, GIFF 2013 (México).

ROJO RED ●

Dirección: Juan Manuel Betancourt. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 13 min. **Síntesis:** Cortometraje mixto (imagen real, animación CGI y *stop motion*). Un niño juega sobre el tapete de la sala de su casa con sus juguetes y su gato, cuando su hermana lo sorprende y, aprovechando la ocasión, grita para llamar la atención de su madre, quien lo regaña, por lo que decide huir. Corre por la calle y de repente se ha enredado en un hueco del pavimento hecho de un extraño material, especie de textil roído que une al mundo. Las hebras, tras un breve despliegue, se vuelven a tejer en el tapete sobre el que el niño originalmente estaba jugando. **Festivales:** Premio Mejor Cortometraje Iberoamericano, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2008 (Colombia); Premio Mejor Cortometraje de Ficción, Fantasporto, Festival Internacional de Cine de Oporto 2008 (Portugal); Muestra Oficial de Cortometrajes del Festival Internacional de Cine en Guadalajara 2009 (México); Selección Oficial In Vitro Visual 2008 (Colombia); Premio Mejor Cortometraje Experimental, L.A. Shorts (EE.UU.); Premio Mejor Cortometraje, Festival de Cine Latino

HBO NY (EE.UU.); Premio del Público, Festival Fantasía (Canadá).

CORTE ELÉCTRICO ●

Dirección: María Arteaga. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 10 min. **Síntesis:** Desde la azotea del Olimpo, René se empieza a descolgar en su arnés, realizando hábilmente su labor de limpieza mientras disfruta del éxito musical de su cantante pop favorita, Lentejuela. Su despreocupación le impide sospechar lo que sucede detrás de esas ventanas sucias, mientras su presencia va quebrantando la privacidad de los habitantes del Olimpo que vigilan paranoicamente todos sus movimientos. Cada uno tiene su propia historia, cada uno tiene algo que ocultar. **Festivales:** Mejor Corto de Animación, 1 Festival Cine Corto de Popayán 2009 (Colombia); Primer lugar, Categoría Animaciones Mayores de 8 min. Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2008 (Colombia); Selección Oficial, Festival Internacional du Film D'animation, Annecy 2008 (Francia); En competencia, 10th Wiesbaden International Weekend of Animation 2008 (Alemania); Selección Panorama, Festival Internacional de Animación, Animamundi 2008 (Brasil).

GÉNESIS ●

Dirección: Juan José Urrego. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 9 min. 4 s. **Síntesis:** Versión libre de Adán y Eva descubriéndose en circunstancias



muy extrañas y difíciles. **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España); Día Mundial de la Animación, 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

EL EFECTO DESINTEGRADOR ●

Dirección: Camilo Rosas, Javier Fábregas y Juan Camilo Franco. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 30 min. 13 s. **Sinopsis:** Tres accidentes simultáneos en la ciudad = Caos. **Festivales:** Festival Internacional In Vitro Visual, FIIVV 2008 (Colombia); Segunda Edición Colombian Cinema Showcase, Los Ángeles 2010 (EE.UU.); Cosmovideografías Latinoamericanas: Sección Cristales, Cineteca Nacional de México 2013 (México).

GATÍN A BORDO (KITTY ON BOARD) ●

Dirección: Carlo Guillot. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** Homenaje al animador John Kricfalusi y a la época dorada de la animación.

ACCIDENTALLY SPRAYED ●

Dirección: Gonzalo Escobar Mora. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2008. **Duración:** 27 min. **Sinopsis:** El apoyo financiero de Estados Unidos al programa de fumigación aérea de cultivos de coca en Colombia visto a través de los ojos de un inmigrante, las fotografías de su hermano y las personas que conocieron en un viaje a la región del sur de Colombia. **Festivales:** Festival Quindiano de

Cine y Video, Fabricando Imágenes con Palabras 2012 (Colombia); xvi Festival Iberoamericano de Cine y Video Cinesul 2009 (Brasil); True/False Film Festival 2009 (EE.UU.).

FACTUM LOQUENDI ●

Dirección: Laura Anzola. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 4 min. 7 s. **Sinopsis:** Animación experimental. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Día Mundial de la Animación, 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

LA MANO EN EL FUEGO ●

Dirección: María Isabel Rueda. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 4 min. 8 s. **Sinopsis:** Chicas sexis luchan contra monstruos, animales y poderosas fuerzas de la naturaleza. Las alucinaciones, visiones místicas y sueños subconscientes guían al espectador en un mundo lleno de voces chamánicas, mantras y gritos. El sexo, la religión y las experiencias de la infancia se mezclan en una línea de tiempo surrealista.

PATER PECAVIT ●

Dirección: María Isabel Rueda. **País:** Colombia. **Año:** 2008. **Duración:** 1 min. 31 s. **Sinopsis:** Animación experimental.

EL PEQUEÑO TIRANO (SERIE) ●

Dirección: Colectivo Parodiarío TV. **País:** Colombia. **Año:** 2008-2010. **Sinopsis:** Personajes tipo *cartoons* desarrollados en computador, cari-

aturas satíricas de líderes políticos de las extremas derecha e izquierda latinoamericanas.

ALMAS SANTAS, ALMAS PACIENTES ●

Dirección: Cecilia Traslaviña. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 13 min. 28 s. **Sinopsis:** Como todos los años, Dormida conmemora la muerte de su padre llevándole un ramo de flores a la tumba. En esta ocasión una serie de sucesos inesperados afectan este ritual y la hacen enfrentarse a sus emociones más profundas. Realiza entonces su verdadero duelo. **Festivales:** Selección Oficial, Festival de Cortometrajes de Oberhausen 2008 (Alemania); Festival ReAnimación de Polonia 2008; 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España).

BRI BRI BRI ●

Dirección: Adriana Sánchez. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 4 min. 57 s. **Sinopsis:** Armando debe permanecer encerrado en su taller hasta terminar la marioneta protagonista para una función de títeres. Solo al terminarla podrá encontrarse con su vecina, de quien está enamorado. Sin embargo, su objetivo se ve truncado por el molesto ruido de un pájaro atrapado frente a su ventana, que no lo deja concentrarse en su trabajo. Armando debe buscar la forma de librarse del pájaro para poder terminar la marioneta. **Festivales:** Mejor Animación, Festival de Corto-

metrajes y Escuelas de Cine El Espejo 2010 (Colombia); Corporación Festival de Cine Santa Fe de Antioquia 2010 (Colombia).

ENTRE EL CORAZÓN Y LA TIERRA ●

Dirección: Sergio Mejía Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 16 min. **Sinopsis:** Susana y Pablo tienen que huir de su finca después de ver morir a Pedro a manos de los actores armados. Con el corazón y su vida rotos, Susana y Pablo aprenderán a reconstruir sus vidas y a encontrar el camino para salir adelante. **Festivales:** Mejor Animación Festival Internacional de Cine y Televisión Infantil y Juvenil Cinecita 2010; Segundo Lugar Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos Loop 2008 (Colombia); Selección Oficial Festival Internacional de Animación en Ecuador, Animec 2010; Festival de Animación Anima 09 en Córdoba (Argentina); Festival Internacional In Vitro Visual, Bogotá 2009 (Colombia); Festival Internacional de Cine de Cartagena para Niños y Jóvenes 2008 (Colombia); Festival Internacional de Cine de Animación de Valparaíso 2008 (Chile); II Muestra Internacional "Refugiados en el Cine" de Acnur 2008; Muestra de Cine Colombiano, Barcelona 2008 (España).

EL DESEO DE JUANITA ●

Dirección: Mónica Cifuentes. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 2

min. 30 s. **Sinopsis:** Juanita es una mujer mayor con sueños y expectativas, cuyas opiniones sobre la vida van más allá de las palabras. **Festivales:** The Latino Short Film Festival of New York, Cortocircuito 6, 2009 (EE.UU.); Selección Oficial, Festival de Guadalajara 2009 (México).

LOS TRES ERRANTES ●

Dirección: Juan Camilo González. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Tres edades, tres puntos de vista... un hombre errante. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Gran Premio del Jurado y Mejor Cortometraje de Animación, Festival Internacional de Animación Universidad ORT, FIA 2008 (Uruguay); Selección Oficial, Cartoon on the Bay 2008 (Italia); Mención de Honor, 5 Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2009 (Colombia).

IMPECABLE ●

Dirección: Muyi Neira, Carlos Flete, Huy Nguyen, Marcello Álvarez. **Países:** Colombia-España. **Año:** 2007. **Duración:** 15 min. **Sinopsis:** Historia de amor en el mundo del boxeo, como metáfora de la vida contemporánea, vista a través de los ojos de León Durán, un personaje solitario arrastrado por fuerzas que no comprende, que acepta su destino en silencio. **Festivales:** Premio Santa Lucía Mejor Cortometraje Animado, Festival Internacional In Vitro Visual,

FIIVV 2008 (Colombia); Primer Premio Festival de Cortometrajes, Baumann 2007 (España); Selección Oficial Animamundi 2007 (Brasil).

INVASIÓN ●

Dirección: Carlos Montaña. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 9 min. 9 s. **Sinopsis:** Animación experimental a partir de material fílmico de los años 50 y 60. **Festivales:** xxv Festival de Cine de Bogotá 2008 (Colombia); Día Mundial de la Animación 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

MOVING STILL ●

Dirección: Santiago Caicedo. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 2 min. 22 s. **Sinopsis:** Invitación a imaginar versiones alternativas de la ciudad que vemos a través de la ventana de un tren, la elección de qué camino queremos seguir y si es necesario viajar más rápido o más despacio. **Festivales:** Best 1st Time Presenter, NSA 2008, Grand Rapids, Michigan (EE.UU.); Prix de la Technique, Festival One Reeler, París 2008 (Francia); Prix Le Pixel d'Or du meilleur effet visual, Concours 3D Pixel Création 2008 (Francia); Prix de la Presse, Les e-magiciens 2007 (Francia); Grand Prize award + the Face the Music award, Victory Media Network 2007 (EE.UU.).

LUGARES COMUNES (COMMON PLACES) ●

Dirección: María Angélica Chalela. **País:** Colombia. **Año:** 2007.



Duración: 4 min. 49 s. **Sinopsis:** Historia contada desde imaginarios contruidos por los ritmos de un tango. La imagen y la música proponen formas estéticas que rompen con la cotidianidad del tiempo y espacio de una urbe. Es una historia de amor ironizada, en la que el amor, la fantasía, la música y la poesía son los lugares comunes. **Festivales:** Premio India Catalina de Oro al Mejor Video en Género Animación, 48 Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - ficci 2008 (Colombia); 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Plataforma de Arte Experimental, Subterrarium Raum für experimentelle Kunstformen 2011 (Alemania).

JUSTINA... UN CORTO SUSPENSIVO ●

Dirección: Camilo Jiménez y Juan Camilo Fonnegra. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 7 min. 9 s. **Sinopsis:** En la seguridad de su hogar la monótona rutina de Justina, una ancianita tranquila y despreocupada, se enfrenta a la casualidad de su destino. **Festivales:** Premio India Catalina de Oro, Mejor Animación, Categoría Nuevos Creadores, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - ficci (Colombia); Festival Internacional de Cine de Guanajuato, GIFF 16, 2013 (México).

UNA DE ESPANTOS ●

Dirección: Andrés Felipe Zuluaga. **País:** Colombia. **Año:** 2007. **Duración:** 9 min. **Sinopsis:** El coco, el

espanto más importante de Iberoamérica, se ha dejado seducir por la fama de la industria del entretenimiento y el *jet-set*, al convertirse en animador de fiestas infantiles. Ahora los niños no le temen, sino que lo idolatran. Los cuatro espantos más temidos de Colombia, entre los que se encuentran la Llorona y el Viruñas, indignados se dan a la tarea de buscar al Coco y sabotearle su nuevo oficio. **Festivales:** Ganador Área Digital, x Premio Lápiz de Acero 2007 (Colombia); en Competencia, Festival Internacional In Vitro Visual, fivv 2007 (Colombia); Festival Internacional de Cine de Guanajuato, GIFF 16, 2013 (México).

PO ZAPLEVI ●

Dirección: Laura Victoria Delgado. **Países:** Colombia-República Checa. **Año:** 2007. **Duración:** 7 min. 31 s. **Sinopsis:** Animación experimental e imagen real.

GATO ENCERRADO ●

Dirección: Ana María Caro. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 2 min. 38 s. **Sinopsis:** En un mundo contradictorio, un gato sale de una bola de estambre y es perseguido por un ratón que le pone trampas con un esqueleto de pescado para atraparlos, hasta que finalmente el gato se convierte en elefante y continúa el juego con el ratón, protegiendo su mundo: la bola de lana. **Festivales:** Selección Oficial

2 Concurso Latinoamericano de Animación, Loop 2006 (Colombia).

GOAL ●

Dirección: Diego Durán. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** Un personaje encuentra una pelota abandonada. ¿Qué hará con ella? **Festivales:** International Underground Short Animation, 6 Mumia 2008 (Brasil).

PERCEPTA ●

Dirección: Santiago Calle. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 10 min. 5 s. **Sinopsis:** Percepta investiga a través de la animación los límites de la percepción cinematográfica, la estroboscopia y el tiempo. Tres personajes surreales conviven en un zootropo, en el cual el tiempo y el espacio forman una realidad diferente, fragmentada. **Festivales:** Primer Premio Categoría de Corto Animado, Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2006 (Colombia); Festival 20 Rencontres Cinemas D'Amérique Latine de Toulouse 2008 (Francia); Corporación Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia 2010 (Colombia).

VIVIENDA MULTIFAMILIAR ●

Dirección: Andrés Forero. **Año:** 2006. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** Cuatro vecinos unidos por la fatalidad acaban frustrando los deseos más profundos de cada uno de los otros. **Festivales:** Premio India Catalina a Mejor Animación, 46 Festival Internacional de cine y tv. de Carta-

gena 2006 (Colombia); 17 Festival de Curta Metragens de Sao Paulo 2006 (Brasil); Festival internacional de Animación Anima 2007 (Argentina); New York International Latino Film Festival (EE.UU.); Festival de Animación Il Castelli Animati 2006 (Italia); 2 Lugar, Animaciones Menores de 8 min. Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos Loop 2006 (Colombia).

BOSQUE DE CHAROL ●

Dirección: Ana María Méndez. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 5 min. 40 s. **Sinopsis:** "Mujer" se recuerda a sí misma en su infancia y trata desesperadamente de dejar ir la memoria de su madre. Enterrando un par de zapatos que pertenecían a su mamá, celebra un ritual especial para liberarse del pasado. Varios tiempos se mezclan y las voces de edades diferentes se preguntan cómo sobrevivir cuando el pasado es pasado. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Mejor Animación, I Festival Audiovisual Cerro de Guadalupe 2008 (Colombia).

LOS CICLOS ●

Dirección: Juan Manuel Acuña. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 20 min. **Sinopsis:** Sumerge al espectador en la profunda angustia de su protagonista, un ser que sobre todas las cosas anhela volar, en medio de un mundo mecanizado y opresivo, en el que cada día solo unos elegidos

tienen el privilegio de escapar, sin que nadie nunca vuelva a saber qué ha sido de su destino. **Festivales:** Il Maratón Nacional de Exhibición y Realización Audiovisual, Imaginatón 2006 (Colombia); Selección Oficial, Festival de Cine de Viña del Mar (Chile); Festival de Animación Tindirindis (Lituania). Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital 2005, Cine y Cideo Documental, modalidad Banda Sonora.

DETRÁS DE LA MIRADA AUSENTE ●

Dirección: María Carolina Herrera. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 9 min. **Sinopsis:** Interpretación personal del mundo autista, a partir de imágenes documentales. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Día Mundial de la Animación 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

COME COCO ●

Dirección: Santiago Caicedo. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 5 min. 12 s. **Sinopsis:** Come Coco se basa en la paradoja de Zenón de Aquiles y la tortuga. Se muestra cómo nuestra percepción del mundo nos puede engañar y plantea la idea de que no existe tal cosa como el movimiento. Para ilustrar el problema utilizan la curva fractal, la esponja de Menger. Una niña llamada Kim está tratando de atrapar una tortuga, pero hay una esponja de Menger entre ella y la tortuga. **Festivales:** Honorable

Mention, Sixt Ever 3D Movie/Video Competition, Stereo Club of Southern California 2009 (EE.UU.); Premio Telson Mejores Efectos Audiovisuales, 17 Semana de Cine Experimental de Madrid 2007 (España); Mención Especial del Jurado, Fano International Film Festival 2007 (Italia); 14 Festival de Cinema Independent de Barcelona, cccb 2007 (España).

RELAX YOURSELF (VIDEO MUSICAL) ●

Dirección: Carlos Álvarez y Diego Mauricio Álvarez. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 3 min. 51 s. **Sinopsis:** Video musical. **Festivales:** Los Angeles Film Festival 2006 (EE.UU.); Selección Oficial Annecy 2006 (Francia); Selección Oficial Bitfilm Festival 2005 (Alemania).

AYER POR LA NOCHE TENÍA UN PEQUEÑO PRESENTIMIENTO... ●

Dirección: Fernando Dueñas. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 3 min. **Sinopsis:** Describe uno de los sueños que Gregorio Samsa tuvo antes de convertirse en escarabajo. Basado en el cuento de Franz Kafka *La metamorfosis*. **Festivales:** Selección Oficial, Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2006 (Colombia).

DANZA MACABRA ●

Dirección: Édgar Humberto Álvarez. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 2 min. 3 s. **Sinopsis:** Colores, formas y texturas que bailan al ritmo de la música. **Festivales:** Mostra



Udigrudi Mundial de Animação, 6 Mumia 2008 (Brasil).

MORFOS ●

Dirección: Pilar Forero. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 2 min. 28 s. **Sinopsis:** Cuerpos en movimiento. **Festivales:** Ciclo Animados, Galería Santa Fe 2012 (Colombia).

CACHONFLY Y EL POSTRE MALDITO ●

Dirección: Óscar Darío Rodríguez. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 2 min. 44 s. **Sinopsis:** Aventuras de una mosca tratando de obtener un postre de gelatina. **Festivales:** Tercer Lugar, Categoría Animación Menor de 8 Min. Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2006 (Colombia).

APARTAMENTOS ●

Dirección: Simón Wilches. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 15 min. **Sinopsis:** Mientras Fausto camina por el desierto, se encuentra con un edificio y un suicida en su techo. El suicida salta, pero en vez de caer hacia abajo se va hacia arriba. Fausto recorre el edificio y conoce a los inquilinos de los apartamentos. Cuando llega al final de su viaje, es sorprendido por una extraña revelación. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); iv Maratón Nacional de Exhibición y Realización Audiovisual, Imaginatón 2010 (Colombia).

PAKKA POSE ●

Dirección: Juan Manuel Parada. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 9 min. **Sinopsis:** En una ciudad hecha de fotografías, una niña descubre que las cosas dibujadas adquieren vida. Ella les enseña esto a otras personas, que, ante la idea de dibujar libremente lo que deseen, empiezan a dibujar por todas partes. La fuerza policial rápidamente se arma de borradores e intentan mantener el orden establecido, lo que genera una rebelión abierta y se inicia una guerra entre los dibujos y las fotografías. Pero, ¿es un mundo colorido lo que traerá la paz?

EL VIOLADOR DE BORRACHOS ●

Dirección: Federico González. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 4 min. 16 s. **Sinopsis:** Cuento popular del caribe colombiano ilustrado con diseños simples, cercanos a la señalética. **Festivales:** Mención Especial del Jurado, Festival Internacional In Vitro Visual, IIVV 2008 (Colombia).

TRES (THE WINGS OF THE DOVE) ●

Dirección: Carlos Montaña y Juan José Urrego. **País:** Colombia. **Año:** 2006. **Duración:** 2 min. 20 s. **Sinopsis:** Animación experimental, rayado sobre película. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España).

VICTERIA Y GLOBULEO ●

Dirección: Alexander Giraldo y Marcial Quiñones. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 8 min. 16 s. **Sinopsis:** Cuenta la historia del amor

imposible de un virus de la gripa, Vicería y un glóbulo blanco, Globuleo. Su afán por estar juntos los llevará a vivir una aventura épica sin igual. **Festivales:** Ganador Convocatoria de cine y video documental Cinemateca Distrital 2005 (Colombia).

CONCRETO EN 5 PARTES ●

Dirección: Camilo Rosas, Fanny Cháker, Javier M. Fábregas, Juan Camilo Franco y María Fernanda Pinto. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** Animación experimental que muestra el desarrollo emprendido por la ciudad a través de los ojos de una vaca.

JUAN EL TINTERO ●

Dirección: Edwing Solórzano Pareja. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 37 min. **Sinopsis:** Historia de un soñador que desea ganarse un concurso para darle la vuelta al mundo en globo. Pierde su oportunidad en un accidente, pero ve logrado el sueño de volar, gracias a su habilidad desconocida de darle vida a sus dibujos. **Festivales:** Premio Mejor Película de Animación Festival de Cine El Espejo 2007 (Colombia); Mejor Animación Mayor a 8 Min. Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2006 (Colombia); Mejor Animación, Premio del Gran Jurado, Festival Internacional de Cine y Video Independiente de Los Ángeles 2006 (EE.UU.); Mejor Animación Internacional, Festival Internacional de Cine y Video Independiente de

New York, Fall-Winter 2005 (EE.UU.); vi Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia 2005 (Colombia).

HARAN ARAMBULA ●

Dirección: Lina Pérez. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 6 min. 5 s. **Sinopsis:** Una mujer, cuyo cuerpo se está volviendo sombra, es sorprendida por una niña que la obliga a revivir el ensueño y la lleva a un lugar escondido en la ciudad, para que recupere su alma y al mismo tiempo el agua de la ciudad, la cual ha desaparecido repentinamente. **Festivales:** Mejor Dirección y Mejor Audiovisual, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2005 (Venezuela); Festival Flip de Animación 2006 (Chile); Festival de Cine y Video de Santa Fe de Antioquia, Festicine 2007 (Colombia); 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España); Día Mundial de la Animación 2012, Universidad Nacional Autónoma de México (México).

KINOCLAJE ●

Dirección: Colectivo Kinoclaje. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 15 min. 11 s. **Sinopsis:** Cortometraje realizado en animación directa con celuloide de 35 mm reciclado y *founde footage*. **Festivales:** Mención Especial Mejor Obra Experimental, 5 Festival de Cine Pobre 2007 (Cuba); Selección Categoría NoBudget, 22 Festival de Cortometrajes de Hamburgo 2006 (Alemania).

FOTOSENSIBLE -

LA FAMILIA DE VIVIANA ●

Dirección: Karolina Villarraga y Jenny Fonseca. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 26 min. **Sinopsis:** Documental acerca de una niña fotógrafa y su familia. Es un retrato, una obra que reflexiona sobre la imagen que el personaje principal tiene de sí mismo y de cómo las realizadoras ven su entorno, teniendo la fotografía como lenguaje común. **Festivales:** Festival Internacional de Video y Artes Digitales - VAD, Girona 2005 (España); Mejor Documental, In Vitro Visual 2006 (Colombia); Muestras de Documentales y Fotografías de América Latina, Albacete Documental 2006 (España); Mención Honorífica, SIGNIS, iv Encuentro Hispanoamericano de Video Documental Independiente: "Contra el silencio todas las voces", categoría Infancia, Juventud y Tercera Edad 2010 (México).

CÓMO REALIZAR UN DIBUJO ANIMADO ●

Dirección: Rafael Contreras. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** Una divertida clase de animación en la que el personaje interactúa con el dibujante de acuerdo con ciertas situaciones que se presentan durante el proceso. **Festivales:** Mostra Udigrudi Mundial de Animação, 6 Mumia 2008 (Brasil).

2 A.M.

TWO AROUND THE MOUNTAIN ●

Dirección: Lina Isabel Dorado y Luis

Cantillo. **Países:** Colombia-Estados Unidos. **Año:** 2005. **Duración:** 6 min. 48 s. **Sinopsis:** A las dos de la mañana de un día como hoy un hombre y una mujer salen de sus casas en las tierras altas y comienzan a correr. Los curiosos vínculos entre los Andes y el Himalaya. **Festivales:** Brooklyn International Film Festival 2005 (EE.UU.).

DELAYED ●

Dirección: Javier Castellanos. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 6 min. 32 s. **Sinopsis:** Un dibujo animado sale a la realidad y se enfrenta a su creador, para vivir momentos románticos junto a una mujer muy especial. **Festivales:** xvi Festival de Cortometrajes de Madrid 2007 (España); Mostra Udigrudi Mundial de Animação, 6 Mumia 2008 (Brasil).

VENDRÁN LLUVIAS SUAVES ●

Dirección: Ricardo Cortés. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 6 min. 56 s. **Sinopsis:** Versión audiovisual libre de los relatos "Vendrán lluvias suaves" de Ray Bradbury y "El holandés errante" de Ward Moore. **Festivales:** III Festival Internacional de Cortometrajes y Escuelas de Cine El Espejo 2006 (Colombia); iv Maratón Nacional de Exhibición y Realización Audiovisual, Imaginatón 2010 (Colombia).

AMERICAN LADY ●

Dirección: Jesús Camilo Barros y Hugo Nicolás Rivera. **País:** Colombia. **Año:** 2005 (primera versión), 2013 (versión *full HD*). **Duración:** 13 min.



9 s. **Sinopsis:** Lady, una niña de familia clase media que se empeña en alcanzar sus sueños de fama, sin saber lo que hay detrás y adentro. Esta historia nos cuenta cómo las marcas y los medios de comunicación nos transforman hasta convertirnos en sus propios productos. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España).

DIBO. UNA AVENTURA ENCANTADA

Dirección: Diego Durán y Eduardo Buitrago. **País:** Colombia. **Año:** 2005. **Duración:** 1 min. 13 s. **Sinopsis:** Un duende de navidad quiere hacer su trabajo, pero se encuentra con varios juguetes difíciles de enviar.

EL SEÑOR CARBONELL

Dirección: Carlos Smith, Marcelo Dematei, Carles Pellejero, Dani Fornagera y David Fernández. **Países:** España, Colombia y Argentina. **Año:** 2004. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** El señor Carbonell descubre una falla en el espacio-tiempo en la sala de su casa, que lo llevará a la locura.

LA ESCALERA

Dirección: Andrés Barrientos. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 4 min. 56 s. **Sinopsis:** Diana, una niña de cuatro años de edad, camina por un gran centro comercial con Juana, su hermana de siete años, y sus padres. Cuando llega el momento de usar las escaleras eléctricas, se asusta. **Festivales:** Mejor Animación Menor a 8 Min. Festival Latinoame-

ricano de Animación y Videojuegos, Loop 2004 (Colombia); Selección Oficial Animamundi 2005 (Brasil); Selección oficial 31st Seattle International Film Festival (EE.UU.).

TROYA, MEMORIAS DE UN JUGUETE

Dirección: Jorge Acuña. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 10 min. 28 s. **Sinopsis:** Dentro de una oscura y tenebrosa habitación me encuentro contemplando el cadáver de una mujer que no logro reconocer. Al contemplar el cuerpo que yace sobre la cama e intentar descubrir su identidad y procedencia, empiezo a presenciar los más grandes hechos de violencia que trasgredieron su vida y la de los suyos, lo que me lleva poco a poco a reconocer en su lecho de muerte nuestra triste realidad nacional. **Festivales:** 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España).

EL TEJIDO DE ARACHNE

Dirección: Simón Wilches. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 2 min. 11 s. **Sinopsis:** Corto experimental sobre el movimiento en la naturaleza. **Festivales:** Muestra Internacional de Animación, Animafest 2004 (Zagreb).

BOGOTOMÍA

Dirección: Mark Bravo y Luis Fernando Gasca. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 9 min. **Sinopsis:** Las desapariciones de la estatua del Libertador de la Plaza de Bolívar y

del edificio Colpatria en Bogotá son un misterio para las autoridades y los ciudadanos. Sin embargo, ni siquiera estos particulares hechos parecen despertar a los bogotanos de su falta de solidaridad, su soledad e indiferencia. En un esfuerzo por hacerlos reaccionar a todo esto, es el Mago, un personaje mágico, quien se apodera de los monumentos y lugares. **Festivales:** Ganador Convocatoria Cinemateca Distrital, Categoría: "Uno para jugar" 2004 (Colombia).

"H" 1ER CINE TERMITA

Dirección: Nicolás Forero Martínez. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 4 min. 10 s. **Sinopsis:** La historia de una serpiente que cae en la tentación de comerse un hongo alucinógeno. La alucinación es un viaje que comienza en el interior de un túnel, donde encuentra una lluvia de destellos luminosos, colores e imágenes de guerra. La serpiente no encuentra la muerte por el hongo, sino por una bomba H que cae y destruye la tierra. **Festivales:** Selección Concurso Latinoamericano, 26 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 2004 (Cuba); 7 Muestra Internacional de Vídeos, 45 Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2005 (Colombia); Animation Competition Selection, 9 Festival Culturel Ibero-latinoamericano, Festivalísimo 2005 (Canadá); Panorama de la Anima-

ción Latinoamericana, III Jornadas de Animación Córdoba, Anima 2005 (Argentina); Selection Colombia Ecléctica, 6 Alucine Toronto Latino Film and Video Festival Toronto 2005 (Canadá).

EL DIARIO DE ANA

Dirección: Diego Guerra. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Historia de un grupo de jóvenes atrapados en un conflicto que ha penetrado en la vida urbana. Es el retrato de una generación que, a pesar de todo, continúa con su vida cotidiana, sus estudios y su diversión, amigos y amor. Es también una historia sobre la esperanza que surge incluso en momentos de agitación o cuando la supervivencia se vuelve más incierta. **Festivales:** Festival Internacional de Cortometrajes El Espejo 2004 (Colombia); Open Doors, Festival de Cine de Locarno 2011 (Suiza).

UNÓCERO

Dirección: Óscar Triana. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 3 min. 46 s. **Sinopsis:** Es final de semestre, fecha de innumerables entregas y parciales que coinciden con el inicio del torneo. Y en esa primera ronda se jugará uno de los partidos más importantes del fútbol nacional, el partido Colombia vs. Alemania. El protagonista, estudiante universitario, se debatirá entre llegar puntual a su sustentación y con un

trabajo impecable o hacer fuerza en aquel partido histórico. **Festivales:** Ganador Categoría Animación, Concurso Nacional de Artes Electrónicas 2004 (Colombia); Muestra Oficial Festival Loop 2004 (Colombia); Segundo Puesto, Categoría Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2004 (Colombia).

DÁDIVA

Dirección: Carlos Mauricio Palacios. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 1 min. 49 s. **Sinopsis:** En los techos de una ciudad se lleva a cabo una lucha titánica. **Festivales:** Primer Premio Flash MTV 2004; Primer Lugar, Concurso Online Internacional Arte Artinamdo, artedinámico.com 2005; Festival Internacional Online Nontzeflash de Bilbao 2005 (España).

LUNES

Dirección: Camilo Ayala. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 9 min. 21 s. **Sinopsis:** Es lunes, la hora de ir al colegio, y el protagonista lucha por encontrar su lugar y su identidad en medio de un entorno gris y aplastante.

AT FIRST SIGHT

Dirección: Camilo Ernesto Vanegas. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** Dos pedazos de chatarra se enamoran en un basurero tecnológico. **Festivales:** Mostra Udigrudi Mundial de Animação, 6 Mumia 2008 (Brasil).

LU MUVI

Dirección: Ian Nicolás Arias Becerra. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 21 min. 3 s. **Sinopsis:** Lu busca incansablemente un contenedor para salvar su planeta invadido por los luh, una cultura de robots; en su aventura se encuentra con múltiples inconvenientes. **Festivales:** II Muestra Internacional de Artes Electrónicas, Artrónica 2004 (Colombia).

MACONDO PAISA

Dirección: Camilo Vanegas. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 3 min. 52 s. **Sinopsis:** Dos hombres urden el "plan perfecto" para robar. **Festivales:** PreVuart, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Vuart 2009 (Venezuela).

PERSONAL JESÚS (VIDEO MUSICAL)

Dirección: Johan Chivatá. **País:** Colombia. **Año:** 2004. **Duración:** 4 min. **Sinopsis:** Video musical para el grupo Koyi k Utho. **Festivales:** Mejor Video Neo Metal, Premios Mucha Música 2005 (Colombia).

ANIMALES DIVINOS

Dirección: Carlos Smith y Marcelo Dematei. **Países:** España, Colombia y Argentina. **Año:** 2003. **Duración:** 40-60 min. **Sinopsis:** Animación que forma parte de un espectáculo multimedia interactivo, donde un apasionado de la música decide salvar las grandes obras dándole vida a las partituras. Su creación se rebelará contra él. Adaptación libre



de un cuento de Philip K. Dick. **Festivales:** Festival Zemos98, Invitados por Yuzine 2005 II Muestra de Cine Animado y Animación de Objetos de Sevilla (España); Festival Ribermúsica 2003 Barcelona (España).

EL MARINERO ●

Dirección: Álvaro Bautista. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 24 min. **Síntesis:** El capitán de un barco enfrenta una misión de rescate. En medio de esta empresa acaba perdiéndose entre sus recuerdos y sus sueños. Adaptación libre de la obra homónima de Fernando Pessoa. **Festivales:** Premio a Mejor Animación y Premio a Mejor Producción, I Festival de Cortos y Escuelas de Cine El Espejo 2004 (Colombia); Premio a Mejor Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2004 (Colombia); Mejor Animación Inferior a 30 Min. I Festival de Animación Loop 2004 (Colombia); XI Festival de Cine de Bogotá 2004 (Colombia); Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 2004 (Cuba).

PEQUEÑAS VOCES (CORTOMETRAJE) ●

Dirección: Jairo Eduardo Carrillo. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 19 min. **Síntesis:** Corto hecho con y sobre los niños desplazados por la violencia en Colombia, narra sus historias verdaderas usando sus voces y dibujos. **Festivales:** Festival Internacional de Cine de Venecia, Nuevos Territorios; Maratón de Ani-

mación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

WENDIDALI ●

Dirección: Diego Mauricio Álvarez. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 3 min. 43 s. **Síntesis:** Explora los rincones surreales de la mente de un desequilibrado psíquico y su lucha por escapar de la institución mental donde se encuentra recluido. **Festivales:** Selección Oficial, Sundance Film Festival 2003 (EE.UU.); Selección Oficial, Animamundi 2003 (Brasil); Nominado, Mejor Animación, OFFF Fest 2003 (España); Nominado, Mejor Animación, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2010 (Venezuela).

BOLÍVAR, EL HÉROE ●

Dirección: Guillermo Rincón. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 75 min. **Síntesis:** Recrea y desarrolla con técnicas de animación digital la vida de El Libertador, Simón Bolívar, desde su nacimiento. **Festivales:** II Festival de Animación de Maracaibo 2004 (Venezuela); Festival Iberoamericano de Montreal 2004 (Canadá); Primera Muestra de Cine Colombiano en Portoalegre 2004 (Brasil); Festival Internacional del Nuevo Cine Hispanoamericano, La Habana 2004 (Cuba); Festival de Cine de Animación 2005 (Chile); IV Festival Infantil y Juvenil 2005, Quito (Ecuador).

ENRIQUETA HYDE ●

Dirección: Cecilia Traslaviña. **País:**

Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 4 min. 52 s. **Síntesis:** Una mujer: un personaje que es múltiples personajes en el deambular por la ciudad. **Festivales:** Festival Corto Cinema, Guanajuato 2005 (México); 18 Semana de Cine Experimental de Madrid 2008 (España).

TIME WAS MONEY (EL TIEMPO ERA DINERO) ●

Dirección: Felipe Puig Hartz. **Países:** Colombia-España. **Año:** 2003. **Duración:** 4 min. 20 s. **Síntesis:** El tiempo de unos era dinero para otros. Tres personajes dentro de un reloj simbolizan las clases del capitalismo industrial. El final no es feliz. **Festivales:** Festival International du Court Mètreage d' Evreux Evreux 2004 (Francia), Festival de Cine Medina del Campo Valladolid 2005 (España); Primer Festival de Cine de Animación FLIP, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso 2005 (Chile); Planet Europe Short Film Festival, Palma de Mallorca 2005 (España); Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - ficci 2005 (Colombia).

VAMO' A BAILAR BY SONORAMA (VIDEO MUSICAL) ●

Dirección: María Arteaga. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 3 min. 44 s. **Síntesis:** Video musical de la canción del mismo nombre del grupo colombiano Sonorama. Una pandilla de marcianos, cuya diversión es robar energía eléctrica, convierte

la luna en una bola de discoteca. **Festivales:** Mejor Video Animado, Premios Shock 2003 (Colombia); Mostra Udigrudi Mundial de Animación, 6 Múmia 2008 (Brasil).

FRONTERA ●

Dirección: Carlos Mauricio Palacios Soto. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 3 min. 34 s. **Síntesis:** Un personaje hace una travesía para encontrar a su pareja. **Festivales:** V Edición Convocatoria Nacional Audiovisual sin Formato 2003 (Colombia).

BOGOTÁ DISCO (VIDEO MUSICAL) ●

Dirección: Ian Nicolás Arias. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 2 min. 12 s. **Síntesis:** Un pequeño personaje baila al ritmo de la música. **Festivales:** PreViart, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2009 (Venezuela); Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, Festicine 2010 (Colombia).

TE PROHÍBO LLORAR ●

Dirección: Randy Murcia Rodríguez y Alexander Aldana Rincón. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 4 min. 4 s. **Síntesis:** La despedida de un amor intenso se convierte en un drama visceral.

GARLIC ●

Dirección: Ricardo Arce. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 1 min. 30 s. **Síntesis:** Garlic quiere jugar con carritos, no importa cómo. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

ENMOSCADA ●

Dirección: Mauricio Franco. **País:** Colombia. **Año:** 2003. **Duración:** 1 min. 48 s. **Síntesis:** En un lago, una mosca es perseguida por un sapo que no quiere dejar escapar a su presa. **Festivales:** PreViart, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2009 (Venezuela).

GOTAS ●

Dirección: Víctor Vega. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 1 min. 34 s. **Síntesis:** Una llave de agua deja caer una gota y cuando esta cae al piso aparecen diferentes personajes, desde un sujeto que pretende volar con un par de alas que parecen más bien alambres, hasta un Adán y una Eva que se transforman junto con el paisaje en una cabeza servida en una bandeja. Al final todo regresa a nuestra llave de agua, creando la posibilidad de un ciclo infinito.

ME VA EL AMOR ●

Dirección: Miguel Urrutia. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 3 min. 34 s. **Síntesis:** Un robot solitario mira absorto una pantalla de video con imágenes eróticas. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

SOLO VINE A HABLAR POR TELÉFONO ●

Dirección: María Arteaga. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 7 min. **Síntesis:** Adaptación del cuento homónimo de Gabriel García

Márquez. María se encuentra varada en la carretera. Ella solo busca un teléfono para llamar a su esposo. Un autobús la conduce a un manicomio en donde se ve envuelta en un juego entre cuerdos y locos. **Festivales:** Muestra de Cortometrajes Animados Colombianos, Universidad Javeriana y Universidad Jorge Tadeo Lozano 2011 (Colombia); III Festival Internacional de Cine de Cali 2011 (Colombia).

LUFF DUFF ●

Dirección: Ingrid Ruiz y Yenny Santamaría. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 2 min. 30 s. **Síntesis:** Anécdota simple de dos personajes que intentan comunicarse. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); III Festival Internacional de Animación Animagyc 2007 (Perú); Mostra Udigrudi Mundial de Animación, 6 Múmia 2008 (Brasil).

PROTÉGEME CABALLERO ●

Dirección: Gustavo Utría. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 1 min. 14 s. **Síntesis:** En un mundo de princesas y dragones, un valeroso caballero cumplirá una misión fundamental. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Mostra Udigrudi Mundial de Animación, 6 Múmia 2008 (Brasil); 20 Edición del Festival de Cine Latinoamericano de Toulouse 2008.



URBANA ●

Dirección: Santiago Calle. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 5 min. 43 s. **Síntesis:** Una mujer, en un mundo serializado y mórbido, corre en busca de un posible escape. **Festivales:** Segundo Premio, Categoría de Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2002 (Colombia); Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Mostra Udigrudi Mundial de Animação, 6 Múmia 2008 (Brasil); Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2010 (Venezuela).

TRES HISTORIAS PARA LA CREACIÓN (THREE STORIES TOWARD CREATION THESIS REPORT) ●

Dirección: Rodrigo Gómez Claro. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 8 min. 2 s. **Síntesis:** Desde la fantasía y la magia de la creación indígena hasta la derrota del conquistador como resultado de la ambición y la destrucción, son algunos de los elementos que se combinan para ofrecer un nuevo comienzo a lo que hoy se llama "cultura latinoamericana". Con el juego de formas, colores y sonido se produce una pieza en la que se busca el regreso a una identidad propia. **Festivales:** Premio Chair School of Film and Animation, Mejor Película "Honors Show" Rochester Institute of Technology 2002 (EE. UU.); Medalla de Bronce, Kalamazoo

Animation Festival 2002 (EE.UU.); Semifinalista, Angelus Awards 2002 (EE.UU.).

NOTICIAS ●

Dirección: Felipe Vega. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 2 min. 24 s. **Síntesis:** Eventos cotidianos en la vida de dos personajes anónimos se convierten en una danza de colores y texturas. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Serie Loop, Programa Especial, Señal Colombia 2007.

EL AMOR ES UNA BALA EN EL CORAZÓN ●

Dirección: Diego Álvarez. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 3 min. **Síntesis:** Una bala perdida cambiará, esta vez para bien, el destino de cinco personas y un gorila. **Festivales:** Finalista Mejor Animación, Notodo FilmFest 2002 (España); Selección Oficial 7th Seoul International Cartoon and Animation Festival, Sicaf 2003 (Corea); Sección Panorama Stuttgart 2004 (Alemania); Sección Panorama 13 Philadelphia Film Festival 2004 (EE. UU.); Sección Panorama Stuttgart 2004 (Alemania); Selección Oficial BitFilm Festival 2003 (Alemania); Presentación Especial, XVI Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse (Francia).

REMEDIOS ●

Dirección: María Paulina Ponce de

León. **País:** Colombia. **Año:** 2002. **Duración:** 9 min. 15 s. **Síntesis:** Remedios solo quiere ayudar a otras personas y lo logra a través de métodos muy interesantes. **Festivales:** Premio India Catalina, Mejor Cortometraje Animado, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 2003 (Colombia).

CABEZA DE MONO ●

Dirección: Diego Mauricio Álvarez. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 4 min. 22 s. **Síntesis:** Un asesino a sueldo protege a un niño inocente, su único refugio sentimental. **Festivales:** Selección Oficial BitFilm Festival 2003 (Alemania); Nominado a Mejor Animación, 23 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, La Habana 2001 (Cuba); Nominado a Mejor Animación OFF Fest 2002, Barcelona (España); Premio a Mejor Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio 2001 (Colombia); Presentación Especial, XVI Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse (Francia).

DIGESTIÓN ●

Dirección: Gustavo Utría. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 1 min. 44 s. **Síntesis:** Una visión particular de la cadena alimenticia. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá Mambo 2003 (Colombia); Serie Loop, Programa Especial, Señal Colombia, 2007.

INTENTO ●

Dirección: Ciro Guerra. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 2 min. 48 s. **Síntesis:** Un niño intenta jugar con un balón rojo. **Festivales:** Maratón de animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Premio Categoría Animación, IV Encuentro "Sin Formato" 2001 (Colombia); Mención de Honor, Categoría de Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio (Colombia).

LA CAPUCHA ROJA ●

Dirección: Juan Pablo Marín. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 3 min. 21 s. **Síntesis:** Per-versión del cuento para niños más trillado de la historia. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos, Loop 2006.

LA PRESA ●

Dirección: Rodrigo Gómez. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 3 min. 26 s. **Síntesis:** La hambruna de unos seres pequeños se agrava cuando un monstruo depredador llega para atacarlos. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Serie Loop, Programa Especial, Señal Colombia 2007.

LAS PIEDRAS NEGRAS ●

Dirección: Sergio Ramírez. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 5 min. 22 s. **Síntesis:** Una cabra colecciona extra-

ñas piedras negras. Los de su planeta se burlan de ella, hasta que los sorprende el verdadero significado de su trabajo. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

MY CAT ●

Dirección: Carlo Pico. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 1 min. **Síntesis:** Una línea se convierte en ruido, un ruido se convierte en personaje. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

PASILLO ●

Dirección: Carlos Smith. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 1 min. **Síntesis:** Un pequeño niño avanza por un largo pasillo que representa el paso del tiempo hasta la vejez. Busca reflexionar acerca de cómo la vida se va volviendo más pesada y llena de dificultades a medida que pasa el tiempo. **Festivales:** Premio 1000 Palabras, Creación Visual, Servicio de Juventud y Cultura de la Comarca de la Sidra, Asturias (España); Seleccionado en Competencia, Notodo FilmFest 2001 (España); Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

UNA DESPEDIDA ●

Dirección: Carlo Pico. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 2 min. 54 s. **Síntesis:** Un robo, dos amigos, una carretera a ninguna parte, una

despedida. **Festivales:** Maratón de Animación, Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2010 (Venezuela).

A.N.I.M.A.L RAZA**CASTIGADA (VIDEO MUSICAL)** ●

Dirección: Andrés Medina. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 2 min. 35 s. **Síntesis:** Video musical para la agrupación argentina A.N.I.M.A.L.

INTENTO ●

Dirección: Ciro Guerra. **País:** Colombia. **Año:** 2001. **Duración:** 15 min. **Síntesis:** Un niño intenta jugar con un balón rojo. **Festivales:** Premio Categoría Animación, IV Encuentro "Sin Formato", Bogotá 2001 (Colombia); Premio Cinecun, Mejor Animación, Bogotá 2001 (Colombia); Mención de Honor, Categoría Animación, Festival Universitario de Cine y Audiovisuales, Equinoxio 2001 (Colombia); III Edición Animacam, Categoría Retrospectiva 2010.

RELAX ●

Dirección: Sergio Ramírez. **País:** Colombia. **Año:** 2000. **Duración:** **Síntesis:** En una sociedad cosificada, llena de símbolos y cargas, un personaje busca liberarse de su tiranía trágica. **Festivales:** Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Serie Loop, Programa Especial, Señal Colombia 2007.



EPACTA ●

Dirección: Carlos Reyes y Carlos Osuna. **País:** Colombia. **Año:** 2000. **Duración:** 3 min. 22 s. **Sinopsis:** Un hombre en un café, un pescado muerto, imágenes que se transforman continuamente en otras sin relación aparente. **Festivales:** Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

AN APPLE A DAY ●

Dirección: Juan Eduardo Duque. **País:** Colombia. **Año:** 2000. **Duración:** 2 min. **Sinopsis:** Adaptación del cuento *Praying men* de Alejandro Hoyos. Un niño mendigo busca ayuda y encuentra un hombre que le regala una manzana. **Festivales:** Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2010 (Venezuela).

SMITH & SMITH ●

Dirección: Carlos Smith. **País:** Colombia. **Año:** 1999. **Duración:** 9 episodios de 1 min. **Sinopsis:** Serie de televisión. Dos hermanos basureros se creen detectives privados y descubren pistas de supuestos crímenes en la basura. **Festivales:** Mención de Honor, Festival de Video Rosario 1999 (Argentina).

FRAGMENTOS ●

Dirección: Carlos Santa y Herib Campos Cervera. **País:** Colombia. **Año:** 1999. **Duración:** 55 min. **Sinopsis:** Los directores seleccionaron las imágenes que ellos consideran las

más bellas del cine colombiano hasta 1957, con el objetivo de acercar a algunos espectadores al pasado, intentando que el tiempo y la belleza sean los hilo conductores. **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España).

CONCIERTO PARA TRES MOCOS ●

Dirección: Óscar Andrade. **País:** Colombia. **Año:** 1999. **Duración:** 1 min. **Sinopsis:** sinfonía corta y mocos, sin otro interés que divertir. **Festivales:** PreViart, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2009 (Venezuela).

CIUDAD CAPITAL ●

Dirección: Carlos Smith. **País:** Colombia. **Año:** 1998. **Duración:** 9 min. 35 s. **Sinopsis:** En medio de un atasco interminable, las historias de un mendigo que rompe faros de taxis y una mujer embarazada que ha intentado suicidarse se cruzan dando origen a una relación improbable. **Festivales:** Premio Mejor Cortometraje de Animación, Festival Internacional de Cortometraje Independiente Elektrozone, Ibiza 1999 (España); Mención de Honor Festival de Video Rosario 1999 (Argentina); Muestra en Competencia, Festival Internacional de Bogotá 1999.

ANDARES, IN TIME OF WAR ●

Dirección: Alejandra Jiménez. **País:** Colombia-Reino Unido. **Año:** 1998. **Duración:** 5 min. 20 s. **Sinopsis:** Ante

la capacidad del amor para superar los obstáculos más destructivos, se hace una reflexión sobre el amor bajo circunstancias extremas que ofrecen una visión de un tiempo imaginario y el espacio en el que las personas (madre y esposa) sufren la pérdida de un ser querido (soldado). **Festivales:** Premio Casa de América, Mejor Director Novel, 33 Festival Internacional de cine de Huesca 1999 (España); Gran Premio de Cortometrajes, 19 Festival Internacional de Cine de Amiens 1999 (Francia); Premio Especial Francisco García Pasos, for Short Film that Best Enhances Human Values, Huesca (España); Premio India Catalina a Mejor Corto, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - FICCI 1999 (Colombia); 8 Mostra Intenacional de Films de Dones de Barcelona 2000 (España); Tercer Finalista, Short Animated Film, Rushes Soho Film Festival.

LA VIDA SECRETA DE LAS MOMIAS ●

Dirección: Miguel Urrutia. **País:** Colombia. **Año:** 1998. **Duración:** 1 min. 51 s. **Sinopsis:** Dos momias luchan por el amor de una mujer. **Festivales:** Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia).

PIEL DE GALLINA ●

Dirección: Mónica Arroyave y Carlos Espinosa. **País:** Colombia. **Año:** 1998. **Duración:** 14 min. **Sinopsis:** El huevo milenio nos recuerda una pregunta: ¿qué fue primero, el huevo o la gallina? El huevo es la primera célula

madre y el mundo -hay que reconocerlo- se parece mucho a un huevo; y las industrias se parecen a nuestros modos de vida y sus productos a nosotros mismos. La evolución ha dejado de ser biológica para ser industrial; la supervivencia es supervivencia comercial. La muerte, el lugar del anonimato. Pero la masa se forma de individualismo. Por eso existe Pepe, iel pollo elegido!, que como a todos le llega la muerte. Su materia no se destruye, se recicla en energía, y él llega a la mesa de su casa... doradito y sabrosito. **Festivales:** Mención Especial a la Creatividad en la Categoría Arte/Cultura Distinción RAL: Programa Latinoamericano Gramado 1998 (Brasil); Seleccionado para la primera Muestra Internacional de Cine y Video Documental, 1999 (Colombia).

BESTIARIO DE INDIAS ●

Dirección: Ricardo Arce. **País:** Colombia. **Año:** 1997. **Duración:** 3 min. 45 s. **Sinopsis:** Monstruos, prodigios y animalías del Nuevo Mundo. **Festivales:** Tesis Meritoria, Diseño Gráfico, Universidad Nacional de Colombia. Primer Puesto, Trabajos de Grado, VII Salón de Diseño Gráfico 1997; Festival sin Formato 1998 y 1999; Archivo General de la Nación 1998 (Colombia).

LLEGÓ LA HORA ●

Dirección: María Paulina Ponce. **País:** Colombia. **Año:** 1995. **Duración:** 8 min. 14 s. **Sinopsis:** La muerte busca

a su próxima víctima: un hombre alegre, quien finalmente se la encuentra por accidente. Su esposa atravesará diferentes sensaciones durante la velación y el entierro. **Festivales:** Museo de Arte Moderno de Bogotá - Mambo 2003 (Colombia); Retrospectivas de Animación Colombiana, Festival de Cortometrajes y Escuelas de Cine El Espejo 2013 (Colombia).

HISTERIA DE AMOR ●

Dirección: Miguel Urrutia. **País:** Colombia. **Año:** 1994. **Duración:** 1 min. 15 s. **Sinopsis:** Se narra la problemática y el conflicto en las relaciones amorosas. **Festivales:** III Festival Francolatinoamericano de Videoarte 1994 (Colombia); Pre-Viart, Festival Iberoamericano de Cortometrajes Universitarios, Viart 2009 (Venezuela).

LA SELVA OSCURA ●

Dirección: Carlos Santa. **País:** Colombia. **Año:** 1994. **Duración:** 10 min. 5 s. **Sinopsis:** "Aunque Santa no recrea el infierno sino su antesala, las imágenes de la misma nos hacen temer lo que se aproxima: después de la muerte viene un túnel, luego de cual está la entrada al infierno. Pero aquí termina 'La selva oscura'" (Víctor Vega). **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009, Retrospectiva Homenaje a Carlos Santa (España).

BATIDO ●

Dirección: Carlos Smith. **País:** Colombia. **Año:** 1993. **Duración:** 1

min. **Sinopsis:** Un tonto superhéroe es devorado por la taza del inodoro. **Festivales:** Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinocio 1994 (Colombia).

TAUROMAQUIA ●

Dirección: Édgar Humberto Álvarez y Miguel Muñoz. **País:** Colombia. **Año:** 1992. **Sinopsis:** Recorrido pictórico por la ironía del toro y el torero.

▶ 1989-1964

MARTÍN FIERRO ●

Dirección: Fernando Laverde. **Países:** Colombia, Cuba, Argentina. **Año:** 1989. **Duración:** 70 min. **Sinopsis:** Adaptación al cine de animación, para público infantil, del clásico poema costumbrista de la literatura argentina de José Hernández, que muestra la vida y penurias del gaucho, personaje que habita los campos argentinos, conocidos como pampas (Proimágenes). **Festivales:** Premio Pitirri del Festival de Cine de Puerto Rico 1990; Premio Especial Caracol al Director, Unión de Escritores y Artistas de Cuba.

EL PASAJERO DE LA NOCHE ●

Dirección: Carlos Eduardo Santa García y Mauricio García Mata-moros. **País:** Colombia. **Año:** 1988. **Duración:** 25 min. **Sinopsis:** Se narra el desagradable viaje del señor Isaac Ink y las peripecias que le sucedieron



con su muerto. Recorre las diversas formas que componen el decadente mundo contemporáneo. De lo religioso a lo profano pasa por las esferas académicas, sociales, de poder y marginalidad. Es finalmente un ser sin lugar en el mundo. En una ciudad contemporánea: un laberinto de instituciones y cemento, alguien quiere darle un sentido a la vida (Proimágenes). **Festivales:** 19 Semana de Cine Experimental de Madrid 2009 (España); 4 Festival de Cine y Video de Santa Fe de Antioquia 2003 (Colombia); Festival Internacional de Animación Annecy 1989 (Francia); Selección Oficial Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (Colombia).

EL SUSTO ●

Dirección: María Paulina Ponce de León. **País:** Colombia. **Año:** 1987. **Duración:** 15 min. **Sinopsis:** Una sombra asusta a una mujer y esta decide enfrentar su miedo. **Festivales:** 11 Bogotá Short Film Festival, Festival de Cortos de Bogotá 2013 (Colombia); 11 Festival de Cine Colombiano de Medellín 2013 (Colombia).

TOCHE BEMOL ●

Dirección: Luis Enrique Castillo Mateus. **País:** Colombia. **Año:** 1987. **Duración:** 12 min. **Sinopsis:** Un joven toche que canta en la rama de la vida nos introduce en su medio ambiente, el bello Valle de Tenza, en Boyacá. Sus padres le enseñaron lo esencial de la vida, el amor, la fe, la esperanza.

Luego tendrá que luchar con el canto, cantar hasta que el leñador deje su hacha, se siente y alrededor de él crezcan las flores (Proimágenes).

CANTO A LA VICTORIA ●

Dirección: Magdalena de Massonat. **País:** Colombia. **Año:** 1987. **Duración:** 24 min. **Sinopsis:** Creativos y dibujantes de un taller de animación ilustran la composición del Ejército Libertador, los soldados que cayeron en las batallas por la Independencia y la figura de Simón Bolívar, que adquiere transparencia más allá de la historia. Mientras que acetatos y fondos coloridos toman forma, un grupo de espectadores observa la función animada (Proimágenes).

INGENIO CUADRO

A CUADRO (DOCUMENTAL SOBRE ANIMACIÓN) ●

Dirección: Pedro Sosnitky y Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1984. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Documental sobre cómo se realiza un largometraje de dibujos animados (Proimágenes). **Festivales:** Medalla Murillo Toro a Mejor Corto de Animación 1985 (Colombia); Premio FOCINE a Mejor Guión 1985 (Colombia).

EL REY CHUMBIPE ●

Dirección: José María Nieto Roa y Ernesto Monroy. **País:** Colombia. **Año:** 1983. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Basado en el poema homónimo de Rafael Pombo.

DONDE HAY PAYASOS ●

Dirección: Magdalena de Massonat y Phillippe Massonat. **País:** Colombia. **Año:** 1983. **Duración:** ND. **Sinopsis:** Un ratoncito creador va de planeta en planeta, pero dos monstruos espaciales lo persiguen y destruyen todo. Homenaje a John Lennon, a su música y a su deseo de paz (Proimágenes). **Festivales:** Premio de Animación, Medalla al Mérito de las Comunicaciones Manuel Murillo Toro 1984 (Colombia).

CRISTÓBAL COLÓN ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1983. **Duración:** 63 min. **Sinopsis:** Aventura animada del descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón, desde la consecución del patrocinio para la empresa hasta la llegada al "Nuevo Mundo" (Proimágenes). **Festivales:** Mención Especial a Largometraje de Animación, Medalla al Mérito de las Comunicaciones Manuel Murillo Toro, Premio FOCINE 1985 (Colombia); Tercer Premio Coral, Película de Animación, 5 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano 1983 (Cuba).

FILEMÓN Y LA GORDA ●

Dirección: María Paulina Ponce de León. **País:** Colombia. **Año:** 1982. **Duración:** 12 min. **Sinopsis:** Dibujos animados (sic) cuyo argumento sirve de pretexto para crear una sinfonía visual de colores, paisajes y situaciones que trasluce la búsqueda de un

especial sentido estético y un sensible mensaje narrativo (Proimágenes).

EMMANUELA NO TIENE QUIÉN LE ESCRIBA ●

Dirección: Magdalena de Massonat. **País:** Colombia. **Año:** 1981. **Duración:** ND. **Sinopsis:** Historia de amor entre un pequeño personaje y una mujer inaccesible que vive de sus fantasías y hablando con su "conciencia" (Proimágenes).

LOS TOLIMENSES GO WEST ●

Dirección: Juan Manuel Agudelo y Phillippe Massonat. **País:** Colombia. **Año:** 1980. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** Al lejano oeste llegan Los Tolimenses, dúo cómico-musical conformado por Emeterio y Felipe, muy conocidos en Colombia desde los años 50 hasta finales de los 80. Allí se encontrarán con varias sorpresas cómicas, debido a que ignoran las costumbres del lugar en el cual se encuentran (Loop).

AGUA QUE NO HAS DE BEBER (CAPÍTULO 5 DE LA SERIE EN EL PAÍS DE BELLAFLOR) ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1980. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** En un país ideal, por sus atributos naturales, un científico se encuentra atareado en la construcción de una maquinaria que representará al país muy buenas ganancias económicas. La máquina es inaugurada con gran pompa, pero la ceremonia se ve interrumpida por

la repentina enfermedad de Lucas, un niño que ha bebido agua contaminada del lago a donde van a parar los desperdicios de la nueva industria. La flora y la fauna de Lago Bonito están muriendo (Proimágenes).

PEPITAS ROJAS (CAPÍTULO 4 DE LA SERIE EN EL PAÍS DE BELLAFLOR) ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1979. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** El país de Bellaflor obtiene los mayores ingresos para su economía del cultivo de unas matas de pepitas rojas. Ramón, un agricultor, se entera de la noticia de que un país vecino, a causa de las heladas ha perdido su cosecha de pepitas rojas, con lo cual el valor del producto aumenta automáticamente en el mercado internacional; escucha también que un nuevo tipo de planta no necesita sombrío y se pueden sembrar cuatro y cuadruplicar la producción. En Ramón se despierta una ambición desmedida y, sin escuchar razones, tala los árboles de sombrío, corta las antiguas plantas de pepitas rojas y siembra las nuevas e inexperimentadas plantas (Proimágenes).

UN PLANETA LLAMADO TIERRA ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1979. **Duración:** 7 min. 30 s. **Sinopsis:** Un científico descubre una potente fórmula que dará mucha energía a las cosas, pero se da cuenta que no puede controlar los efectos destructivos para la natu-

raleza. Un marciano llega de visita y en un momento de distracción se estrella y estropea su nave y su combustible. Unos niños lo ayudan y encuentran que utilizando la energía del científico de forma controlada podemos cuidar el planeta en que vivimos. **Festivales:** Mejor Corto de Animación, FOCINE y Colcultura 1979 (Colombia).

SOMBRA DE VIDA ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1978. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** La pájara Carmela vive en un naranjo que a su vez le da sombra a la casa de la anciana Nicolasa. Carmela pasa su tiempo haciendo ejercicios para mejorar la voz, la cual alegra mucho a los niños del lugar, pero mortifica a Nicolasa. Esta le pide a Carmela que deje de cantar porque, si no, tumbará el naranjo; Carmela acude a los vecinos del lugar para que de alguna manera la protejan (Proimágenes).

PRINCIPIO Y FIN ●

Dirección: Juan Manuel Agudelo. **País:** Colombia. **Año:** 1978. **Duración:** 11 min. **Sinopsis:** Una caricatura de cómo se creó y cómo vivió y evolucionó hasta destruirse una humanidad cuyo parecido con la nuestra sirve de crítica a la actual situación mundial (Proimágenes).

LA POBRE VIEJECITA ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1978. **Duración:** 70 min. **Sinopsis:** Versión en cine de



animación de la fábula homónima de Rafael Pombo. **Festivales:** Premio Colcultura a Mejor Largometraje Nacional 1978 (Colombia).

HISTORIA DEL DIBUJO ANIMADO (DOCUMENTAL SOBRE ANIMACIÓN) ●

Dirección: Efraín Zagarra. **País:** Colombia. **Año:** 1978. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** Historia del dibujo animado desde su nacimiento en el arte primitivo, con dibujos sobre las paredes de las cavernas pasando por los chinos y sus sombras chinescas hechas con siluetas recortadas en madera y proyectadas representando el movimiento (Proimágenes). **Festivales:** Medalla Murillo Toro a Mejor Corto de Animación 1985 (Colombia).

EL RENACUAJO PASEADOR ●

Dirección: Luis Enrique Castillo Mateus. **País:** Colombia. **Año:** 1977. **Duración:** 9 min. **Sinopsis:** Corto realizado en dibujos animados, versión de la fábula homónima de Rafael Pombo.

CARABALLO MATÓ UN GALLO ●

Dirección: William Chignoli (en algunas versiones, Simón Feldman). **País:** Colombia. **Año:** 1976. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** Figuras recortadas, como la moderna ilustración de los cuentos infantiles, mediante la utilización de diseños simples y colores

planos, sirven para contar la aventura del negro Caraballo, quien de pura hambre mata a un gallo, cuyo fantasma lo persigue por distintas regiones del Caribe (Proimágenes).

LAS COSAS SON ASÍ ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1976. **Duración:** 10 min. **Sinopsis:** El relojito Toc Toc se siente muy aburrido y pide a la abuela, Sonrisa, que le diga a Víctor, el gramofonito, que toque una de las bellas melodías que le traen recuerdos de su querida patria. La abuela accede, pero Víctor se muestra reacio. Alega que se encuentra cansado y que su aguja está oxidada por la falta de uso. Finalmente, Víctor toca un vals y llegan muchas otras sorpresas (Proimágenes).

LA COSECHA (CAPÍTULO 3 DE LA SERIE EN EL PAÍS DE BELLAFLOR) ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1974. **Duración:** 13 min. **Sinopsis:** El profesor Gafitas, Chepe y Américo discuten sobre la posibilidad de vender los restos de la máquina opresora, por considerar que no tiene ningún objeto guardar un montón de hierro viejo que solo les trae malos recuerdos. El único en oponerse a la idea de vender el aparato es el profesor Gafitas, quien alega que la máquina debe ser estudiada porque ella no es mala por naturaleza, lo malo es el empleo que han hecho de ella (Proimágenes).

LA MAQUINITA (CAPÍTULO 2 DE LA SERIE EN EL PAÍS DE BELLAFLOR) ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1973. **Duración:** 7 min. **Sinopsis:** Los habitantes de Bellaflor se han liberado de la dependencia del amigo del norte y, muy optimistas, importan la computadora más importante que existe en el mercado mundial, con el fin de que el aparato les planifique el país. Invierten la mayor parte de sus recursos económicos en la adquisición de la computadora. Hay fiesta nacional el día de la llegada del artefacto. El profesor Gafitas introduce las tarjetas preparadas por él y en contados segundos se obtiene la respuesta: Ustedes no me necesitan a mí: necesitan a mi hijo. De la parte baja de la computadora nace una bebé computadora, que es apenas la necesaria para planificar un país que comienza (Proimágenes).

EN EL PAÍS DE BELLAFLOR (CAPÍTULO 1 DE LA SERIE) ●

Dirección: Fernando Laverde. **País:** Colombia. **Año:** 1972. **Duración:** 22 min. **Sinopsis:** En el país de Bellaflor la vida transcurre en armonía. Cada quien trabaja en lo suyo y todos perciben lo necesario para vivir. El gobernador propicia la llegada de una máquina extranjera que ayudará a mejorar la producción de flores y el ingreso de todos. Sin embargo, el aparato devora todo lo que encuentra a su paso, en especial las flores, que son el producto por excelencia

del país. Pico Fino, el pájaro cantor, denuncia la situación, por lo que es acusado de subversivo y encarcelado. Américo, el burro, y el profesor Gafitas se percatan de que Pico Fino tenía razón y se unen a la rebelión. **Festivales:** Premio de la Asociación de Cinematografistas Colombianos, XII Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias 1972 (Colombia).

AZILEF ●

Dirección: Luis Ernesto Arocha. **País:** Colombia. **Año:** 1971. **Duración:** 8 min. **Sinopsis:** En 16 mm. Azilef (Feliza al revés) es el nombre de un planeta donde las esculturas plateadas de Feliza, semejantes a un satélite de chatarra, vuelan en el espacio acompañadas por la música de una

canción escrita especialmente por el grupo Los Teipus. **Festivales:** Exhibición en televisión por Gloria Valencia de Castaño, en entrevista junto con Los Teipus.

LAS VENTANAS DE SALCEDO ●

Dirección: Luis Ernesto Arocha. **País:** Colombia. **Año:** 1966. **Duración:** 6 min. **Sinopsis:** "Inspirado en las esculturas de Bernardo Salcedo. Un montaje escenográfico con cajas escultóricas en cuyos interiores suceden acciones, de amor, sexo, guerra, con objetos encontrados en el taller de Salcedo. Alternadamente, aparecen otras ventanas y balcones de edificios que a su vez semejan cajas, en donde suceden acciones reales de actos sociales y políticos" (Marta Lucía Vélez).

FAUSTINO

-Y SU VIDA ATORMENTADA- ●

Dirección: Gastón Lemaitre y Luis Mogollón. **País:** Colombia. **Año:** 1964. **Duración:** 12 min. 10 s. **Sinopsis:** "Se desarrolla, casi todo, en un jardín de una casa caribeña. En este lugar múltiples objetos adquieren vida propia y el actor (Luis Mogollón) muere. Los objetos invaden, embriagan e interactúan con él. El cuerpo del actor se desplaza, danza, se arrastra por el piso, se sube a los árboles, movido por una extraña inercia que desemboca en situaciones delirantes. Corto inspirado en las técnicas de animación del cineasta escocés Norman McLaren" (Marta Lucía Vélez). ■

Algunos cortos ganadores de las convocatorias de la Cinemateca Distrital entre 2008 y 2013



En agosto, 2008.



Carne, 2013.



Animalario, 2012.



Malaika la princesa, 2013.



Camusi Camusi, 2013.



Fabricia, 2013.



Carga, 2010.



Mocos, 2009.



Bibliografía sugerida

Álvarez, Carlos (1982). *El cortometraje del sobrepeso: 1970-1980*. Bogotá: Cinemateca Distrital.

Álvarez, Luis Alberto (1998). *Páginas de cine*. Vols. I y III. Medellín: Universidad de Antioquia.

Arboleda Ríos, Paola y Diana Patricia Osorio (2003). *La presencia de la mujer en el cine colombiano*. Bogotá: Ministerio de Cultura.

Arce, Ricardo; Carolina Sánchez y Óscar Velásquez (2013) *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Barry, Vivienne (2010). *Animación la magia del movimiento*. Chile: Paheén. En línea.

Bendazzi, Gianni Alberto (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

Carteles de largometrajes colombianos en cine 1925-2012 (2012). Bogotá: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.

Caicedo, Andrés (2009). *Ojo al cine*. Bogotá: Norma.

Focine (1987). *Bases para una política cinematográfica*. Bogotá: Ministerio de Comunicaciones.

Furniss, Maureen (2008). *The animator's bible a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash*. s.l./s.e.

Furniss, Maureen (1998). *Art in motion animation aesthetics*. John Libbey.

King, John (1994). *El carrito mágico: una historia del cine latinoamericano*. Bogotá: Tercer Mundo.

Laurens, Mauricio (1988). *El vaivén de las películas colombianas (1977- 1987)*. Bogotá: Contraloría General de la República.

Laverde, Fernando (1983). "El universo audiovisual del niño colombiano". En *El universo audiovisual del niño latinoamericano*. La Habana, IX Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano.

Martínez Pardo, Hernando (1978). *Historia del cine colombiano*. Bogotá: América Latina.

Maestros de la animación colombiana. Dir. Óscar Andrade. Entrevista Juan Manuel Pedraza. Festival Loop 2003. Video.

Manrupe, Raúl (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Metz, Christian (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Ormaechea, Luis. (2005). "El cine de animación en la Argentina: una historia de mil y un intentos". *Cuadernos de Cine Argentino*, 4: 45-69.

Patiño, Sandra C. (2009). *Acercamiento al documental en la historia del audiovisual colombiano*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Pedraza, Juan Manuel y Óscar Andrade (2008). "Historia del cine de animación en Colombia 1926-2008". *Cinémas d'Amérique Latine*, 16: 149-159.

Pilling, Jayne (1992). *Women and animation a compendium*. British Film Institute, Exhibition & Distribution Division.

Restrepo, Gonzalo (2003). *Breve historia de los cineastas del Caribe colombiano*. Barranquilla: Gonzalo Restrepo.

Restrepo, Patricia (1980). *Los medimetrajes de Focine*. Bogotá: Universidad Central.

Rivera Escobar, Raúl (2011). *El cine de animación en el Perú. Bases para una historia*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

Un día en la vida de... Fernando Laverde, hacedor de muñecos y cineasta. Dirs. Carlos Duplat y Ann Marie Look. Audiovisuales, 1984. Video.

Valverde, Umberto (1978). *Reportaje crítico al cine colombiano*. Cali: Toronuevo.

Vega, Víctor Manuel (1993). "Las artes plásticas en el cine animado de Carlos Santa". Tesis de grado, Universidad de la Sabana, Bogotá.

Wells, Paul (2002). *Animation genre and authorship*. Wallflower Press.

Zuluaga, Pedro Adrián (2007). *¡Acción! Cine en Colombia*. Catálogo de la exposición. Bogotá: Museo Nacional de Colombia - Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano - Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura.



Perfiles de los autores

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 20-2014 NUEVA ÉPOCA



► CARLOS SANTA

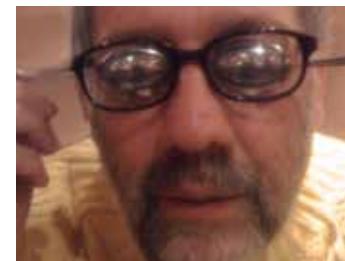
Artista, pintor y escultor que ha realizado exposiciones como *Los vecinos del planeta* (1991), *Anima* (1993), *El circo* (1998), *Imágenes desde la retaguardia* (2004), *Otros tiempos* (2009), entre otras. Realizador de películas de cine animado basado en las artes plásticas, tales como **El pasajero de la noche** (1990), **La selva oscura** (1994), **Fragmentos** (2000) y el largometraje **Los extraños presagios de León Prozac** (2009), escogido como mejor película colombiana en el Festival de Cine de Cali. Realizó **Mar de fondo** en 2011 y **Fantasmagoria** en 2013.



► RICARDO ARCE

Animador e investigador. Docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Miembro fundador ASIFA* Colombia y vicepresidente de Proyectos Especiales de ASIFA INTERNACIONAL. Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, especialista en Televisión de la Pontificia Universidad Javeriana y maestro en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (UJTL). Es coautor del libro *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*, publicado por la UJTL. Solo cree en la animación y en sus muchos dioses tutelares verdaderos.

* Asociación Colombiana de Filmes Animados.



► MAURICIO DURÁN

Arquitecto de la Universidad de los Andes y magister en Filosofía de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, ha cursado la maestría en Cultura de la Metrópolis en la Universidad Politécnica de Cataluña y el CCC DE BARCELONA. Autor del libro *La máquina cinematográfica y el arte moderno* (Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2009), y de capítulos y ensayos para diversas publicaciones. Fue coordinador de los cineclubes de la Cinemateca Distrital y la Contraloría General de la República y director del cineclub del Departamento de Humanidades de la Universidad Central, del que también fue editor de su revista *Cuadernos del Cineclub*.



► JUAN MANUEL PEDRAZA

Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Sus campos de trabajo son la ilustración, la animación 2D y el diseño visual en cortometrajes, comerciales, series y programas de televisión colombiana, como director de arte, compositor digital, animador y *paper artist*. Investigador de la animación en Colombia por más de 10 años, fue curador en 2008 de la exposición *Cuadro a cuadro. Historia de la animación colombiana*. Miembro de ASIFA* y de ACM SIGGRAPH BOGOTÁ (Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) en su capítulo Bogotá: Asociación de Animación Digital, Computación Gráfica y Tecnologías Interactivas.



► CECILIA TRASLAVIÑA

Animadora independiente, artista visual, profesora de animación de la Pontificia Universidad Javeriana. Ha participado en eventos sobre animación experimental colombiana en: Animamundi (Brasil, 2004), en VI International Short Film Festival Re-Animacjia (Lodz, Polonia, 2009). Colombian Avant Garde Animation, Universidad del Sur de California (Los Angeles, 2011). Anima (Córdoba, Argentina 2011), Festival Animasivo (México D.F, 2012) y Chitrakatha 2013 (Ahmedabad, India). Es coautora del documental **Perpetuum mobile**, donde se exploran las relaciones entre la animación y otras artes.



► BIBIANA ROJAS

Artista visual cuyo trabajo oscila entre el video, la animación, la experimentación sonora, la investigación y los proyectos editoriales. Su interés investigativo está centrado en dos áreas principales: la ciudad y su relación con la imagen en movimiento, y la producción audiovisual realizada por mujeres, temáticas que confluyen en su producción artística, como se puede apreciar su proyecto **Postales en movimiento** (www.postalesenmovimiento.org).





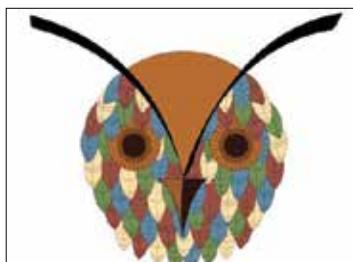
▶ ALEJANDRO GUZMÁN

Docente, magister en Diseño y Creación Interactiva, diseñador visual de la Universidad de Caldas y realizador profesional en animación 3D del Image Campus de Buenos Aires. Ha publicado artículos sobre realidad aumentada, videojuegos y procesos de desarrollo animado. Ilustrador, *rigger*, animador. Es miembro de ASIFA*. Un *RIGGING* bien estructurado es una pieza de arte única, capaz de hacer cualquier cosa que se le pida.



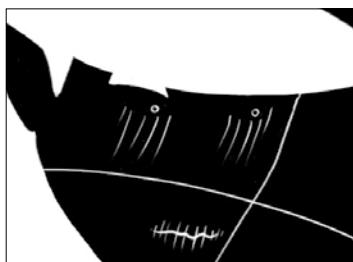
▶ JUAN ALBERTO CONDE

Comunicador social y magister en Filosofía de la Pontificia Universidad Javeriana. Candidato a doctor en Semiótica y Ciencias del Lenguaje de la Universidad de Limoges, Francia. Docente de la Maestría en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Miembro de ASIFA*. Actualmente dirige un proyecto de investigación acerca de las nuevas tendencias en la semiótica del cine y del audiovisual y desarrolla su tesis doctoral sobre el papel del sonido en el cine de animación.



▶ DIEGO HERNANDO SOSA

Docente, magister en Estudios Literarios y comunicador social de la Pontificia Universidad Javeriana. Associate Degree in Liberal Arts del Essex County College (EE.UU.). Ha publicado artículos sobre cine y psicoanálisis, imaginarios urbanos en el audiovisual contemporáneo, reseñas literarias y musicales, entre otros. Es miembro de ASIFA*. Piensa que la animación, como arte, ofrece un prisma único para ver la sociedad humana.



▶ CAMILO COGUA

Profesor de planta de la Pontificia Universidad Javeriana, maestro en Artes Visuales y especialista en Estudios Culturales. Actualmente adelanta estudios de maestría en la Universidad Nacional de Colombia. Trabaja en producciones animadas en distintos formatos. Es miembro de ASIFA*. Ha trabajado en procesos de investigación-creación como Videored.org o Rec-order y en investigaciones como "Cuadro a cuadro" sobre la historia de la animación en Colombia, proyecto ganador de las Becas de Investigación en Cine del Ministerio de Cultura en 2008.



▶ DIEGO RÍOS

Docente asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Magister en Semiótica y profesional en Diseño Gráfico. Realizador, productor, investigador y docente en animación con más de diez años de trayectoria. Hace parte de ASIFA* y es co-fundador del Encuentro Académico de Animación.



▶ JACQUELINE COLMENARES

Profesional en Estudios Literarios de la Pontificia Universidad Javeriana y Máster en Teoría y Crítica de la Cultura de la Universidad Carlos III de Madrid, España. Resignificar mitos y cuentos de hadas, estudiar identidades narradas y proponer nuevas formas de contar-se son sus temas cotidianos y de investigación. Sus motores son los libros, el cine y la música.



ESTOS CUADERNOS DE CINE SE TERMINARON DE IMPRIMIR EN AGOSTO DE 2014 EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ ●



ombiano



CINEMATECA
distrital

cuadernos de cine colombiano

- ▶ A manera de introducción.
Una mirada al pasado
Carlos Santa
- ▶ La animación colombiana durante
el siglo xx: una historia en construcción
Ricardo Arce
- ▶ Las potencias de la imagen animada
Mauricio Durán
- ▶ Produciendo animación en Colombia.
Fernando Iverde: valiente, terco y soñador
Juan Manuel Pedraza
- ▶ Animación hecha por mujeres.
Un territorio en construcción
Cecilia Traslaviña y Bibiana Rojas
- ▶ El flujo de trabajo como relato de la
producción animada colombiana
Alejandro Guzmán
- ▶ Voces y susurros: Sobre
algunos usos narrativos del sonido
en la animación colombiana
Juan Alberto Conde
- ▶ Una aproximación "violentológica" la
Animación colombiana reciente
Diego Hernando Sosa
- ▶ Animación expandida y otras articulaciones
contemporáneas
Camilo Cogua
- ▶ Animación colombiana clasificada (PG-13)
Diego Rios
- ▶ Inventario parcial de cine de animación
colombiano
Jacqueline Colmenares



BOGOTÁ
HUC7ANA

Idartes
Instituto Distrital de las Artes



MinCultura
Ministerio de Cultura

PROSPERIDAD
PARA TODOS

Asifa
colombiana
ASOCIACIÓN INTERNACIONAL
DE FILM ANIMACIÓN

