

## **El espacio de los rebeldes: Experiencias de animación para Internet en Argentina**

Eje temático: Espacios Digitales

**Autor**

Alejandro R. González

Universidad Nacional de Villa María, Universidad Nacional de Córdoba

elalenator@gmail.com

---

### **Resumen**

La animación, una de las formas audiovisuales, presenta gran diversidad. En un análisis historiográfico del audiovisual de animación – cuyos orígenes debemos reconocer anteriores al propio dispositivo cinematográfico – encontramos gran variedad en su conformación: numerosos exponentes, técnicas, autores y estilos en diverso grado de maduración. Sin embargo, esta multiplicidad no ha impedido – y tal vez haya favorecido – que se instituya un modelo canónico sobre lo que la animación es, o debe ser, tanto en el contexto del audiovisual como espectáculo y también en el audiovisual como expresión artística. Este modelo subjetivo es el que comparten los diversos actores (realizadores, productores, espectadores, críticos, académicos) que conforman el campo de la animación.

Las tecnologías digitales fomentaron cambios significativos en la forma de producción y distribución de contenidos audiovisuales. En particular en el caso de la animación, los cambios digitales impactaron tan fuertemente en las formas de producción, distribución y

recepción que produjeron fisuras en el modelo canónico, forzando a las instituciones a reformular sus conceptos sobre lo que es (y no es) animación.

El presente artículo describe la introducción de tecnologías digitales en el campo de la animación independiente de cortometraje en nuestro país; proceso que se inicia a mediados de la década del '80 con las animaciones por computadora y el video digital, y culmina con la masificación de Internet. Analizaremos los casos de dos series de animación para Internet generadas en Argentina: *Alejo y Valentina*, de Alejandro Szykula ; y *Cuadrado y Circulito*, de Valentín Acevedo y Martín Domingo.

## **Desarrollo**

### **1. La animación en el contexto del campo audiovisual**

La animación es una de las dos formas en que se presenta el universo de lo audiovisual. Por motivos de mercado, establecidos hace tiempo y soportados hasta el momento actual, es considerada por muchos no más que un entretenimiento infantil y/o un género audiovisual sin importancia. Sin embargo, estas apreciaciones provienen de la más profunda ignorancia y no soportan el más mínimo análisis.

La forma audiovisual animada empieza su desarrollo previo a la aparición del cine. Las primeras experiencias de imagen en movimiento, si bien no son cine, son consideradas animación e integran su campo: El zoótropo, el fenaquisticopio, el praxinoscopio, son todos instrumentos que sirven para reproducir – y generar – animación. El 28 de octubre de 1892 Emile Reynaud introduce el Teatro Óptico, una versión mejorada del su praxinoscopio, y con él da nacimiento formal a la animación, tres años antes que la primera exhibición del cinematógrafo de los hermanos Lumière.

Durante los más de ciento veinte años de existencia de la forma audiovisual animada se diseñaron, produjeron y exhibieron numerosas películas de corto y largo metraje en casi

todo el mundo. Al igual que con la forma cinematográfica “de acción en vivo”, en algunas latitudes se encontraron factores económico – financieros o sociales que favorecieron la producción audiovisual y la insertaron como industria, por ejemplo en USA. Animadores y productores de animación – como Walt Disney o los hermanos Dave y Max Fleischer – fueron responsables de insertar a la animación con gran ímpetu en el mercado, y fue justamente el propio mercado el que le reservó a la animación el mote de “para niños”.

Sin embargo, la animación no sólo posee una veta comercial. Por trabajar con una imagen más pictórica que fotográfica, la animación es la forma audiovisual favorita de aquellos provenientes de las artes plásticas pero que desarrollan experiencias audiovisuales, puesto que tienen la posibilidad de dar movimiento a sus imágenes. Por ejemplo, algunos artistas exploraron las posibilidades expresivas de la animación en el contexto de movimientos vanguardistas como el dadaísmo (Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Hans Richter); tiempo más tarde, es imposible no relacionar *Fantasia en Colores* (*Begone dull care*, 1949) de Norman McLaren con el expresionismo abstracto.

Nuestro país no fue ajeno al fenómeno animado y algunos eventos destacan por su carácter de hito. En 1917 el ilustrador italiano Quirino Cristiani, instalado en Argentina desde la edad de tres años, fue el responsable del primer largometraje de animación del mundo: *El Apóstol* era una sátira crítica de la sociedad argentina de la época, protagonizada por una caricatura del presidente Hipólito Yrigoyen. No estaba dirigida a un público infantil. Fue un éxito de público y crítica.

De 1917 a la fecha, la producción de animación en Argentina se desarrolló con continuidad, principalmente como medio publicitario en el cine, pero también existieron experiencias de animación más relacionadas con lo autoral. La llegada de la televisión fomentó la producción, puesto que la nueva pantalla incrementó la demanda. Numerosas productoras de animación se instalaron en la ciudad de Buenos Aires, el polo audiovisual

por excelencia de nuestro país; pero para finales de los '70 la mayoría habían desaparecido. En los noventa, la llegada del video a un nuevo consumidor masivo y el acceso a las computadoras baratas provocaron un resurgir animado, que fue muy fructífero en cuanto nuevos rostros empezaron a poblar el “ambiente” de la animación local.

Como forma de expresión audiovisual, la animación posee gran variedad. Bajo el concepto “Animación” encontramos estilos diversos y numerosos realizadores.

“Animación” es un gran paraguas donde conviven productos como la serie televisiva *Las aventuras de Higitus* (Manuel García Ferré, 1967), el largometraje documental *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008), la secuencia de títulos de la serie televisiva *Mad Men* (Matthew Weiner, 2007) y los ciclos de movimiento eterno de los archivos GIF animados de Internet. Estas obras tienen más diferencias que similitudes, sin embargo todas son “Animación”, al menos desde una visión que enfatiza en la técnica.

## 2. Lo canónico

Sin embargo, esta multiplicidad no ha impedido – y tal vez haya favorecido – que se instituya un modelo canónico sobre lo que la animación es, o *debe ser*, tanto en el contexto del audiovisual como espectáculo / industria y también en el audiovisual como expresión artística. Este modelo subjetivo es el que comparten los diversos actores (realizadores, productores, espectadores, críticos, académicos) que conforman el campo de la animación tanto en forma directa como institucionalmente. Por ser justamente subjetivo, no está explícito en ninguna forma pero entra en juego en forma muy concreta cuando se producen intercambios entre actores del mismo campo.

En el contexto de este trabajo, consideramos actores del campo tanto a individuos como a instituciones que intervienen en las diferentes instancias de producción y consumo de la obra animada: realizadores – productores de animación, es decir aquellos que la generan y la vuelcan al mercado; distribuidores – exhibidores, que la llevan a un público; la audiencia, destinatario de la animación; y también incluimos a la crítica – entendida como la responsable de otorgarle a la obra animada una valía en función de algún criterio – y a la academia – responsable de la objetivación y análisis del audiovisual animado. Desde sus prácticas, estos actores construyen y reconstruyen el campo de la animación.

La noción de lo que es la animación implica un posicionamiento en el campo; una forma de acceso al fenómeno animado. Cualquiera sea esa noción, no es estable sino que se modifica a lo largo del tiempo. No es el mismo concepto de animación el que se pone en juego ahora, que el que existía en los '50. Por ejemplo, Laybourne (1998) establece una tipología de técnicas de animación, entre las cuales considera a la kinestasis. En la actualidad, una obra realizada con la kinestasis como técnica principal, como fue *La primera fundación de Buenos Aires* (1959) de Fernando Birri sobre un cuadro del ilustrador Oski, difícilmente sería considerada animación por realizadores, exhibidores y público.

El modelo canónico de animación implica un diseño del movimiento. La definición de animación de Norman McLaren hace énfasis en esa característica:

*La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en*

*cada cuadro; por lo tanto la animación es **el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros.***<sup>1</sup>

Cualquiera que haya cursado estudios específicos de animación habrá escuchado de sus docentes la diferencia entre “mover” y “animar”. La noción de “mover” implica una variación de posición en el espacio (real o sugerida) de algún elemento ubicado en el campo visual de la pantalla: Mover es realizar un desplazamiento de una forma en la pantalla. “Animar”, por otro lado, implica diseñar el movimiento de manera tal que sea orgánico, entendiendo esto como una cualidad no necesariamente naturalista, sino que o bien pueda relacionarse con la manera en que las cosas realmente se mueven en el entorno de lo material y por ende es definible (comparable) a algo que existe (por ejemplo, “esa figura” se mueve como un caballo, por ende “eso” es un caballo en el contexto de la película); o bien ejercita una propuesta más bien plástica (por ejemplo, mediante un juego rítmico, variaciones en el equilibrio visual, juego de opuestos, variaciones morfológicas, etc.) que posibilitan una construcción discursiva con énfasis en lo temático o únicamente en lo formal.

Es justamente esta cualidad del movimiento la que genera los límites entre el actual campo de los *motion graphics* y la animación. Los *motion graphics* tienen una finalidad comunicativa, son diseñados a los fines de algo. Al nombrarlos “gráficos en movimiento” se establece una nueva tipología de animación, para diferenciarlo del resto del universo de la animación existente – o bien porque expresamente no parece lógico nominarlos

---

1 MCLAREN, Norman en carta a George Sifianos; artículo *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*; *Animation Journal* 3, 2 (Spring 1995); pgs. 62 –66. Citado por FURNISS, Maureen. *Art in motion: Animation Aesthetics*. Sidney, John Libbey & Company Limited, 1998. La negrita es nuestra.

como animación; puesto que si bien son animaciones desde la técnica, no se corresponden con la noción que los actores del campo consideran animación.<sup>2</sup>

### 3. La aparición de lo digital

El video y la computadora, al menos en nuestro país, fueron incorporados casi al mismo tiempo en la producción audiovisual: aproximadamente sólo con diez años de diferencia. Ambos posibilitaron una forma distinta de acceso a los medios de producción del audiovisual, que redundaría en un nuevo interés y en grandes modificaciones del panorama audiovisual argentino.

Las tecnologías digitales fomentaron cambios significativos en la forma de producción, distribución y recepción de los contenidos audiovisuales. En el caso particular de la animación, y debido a su propia naturaleza, lo digital permitió que sujetos provenientes de otros campos – algunos ni remotamente relacionados – intervengan con gran intensidad y generen enorme repercusión. Estas acciones produjeron tensiones entre los actores históricos del campo, que eventualmente generaron fisuras en el modelo canónico institucional, forzando a las instituciones a reformular sus conceptos sobre lo que es (y no es) animación.

En nuestro país, la intervención de la computadora como herramienta para la generación de animación se remonta recién a mediados de los '80 y sólo en el campo televisivo y

---

<sup>2</sup> Pero actualmente es posible encontrar diseñadores y artistas audiovisuales que desarrollan motion graphics sin una funcionalidad específica, por fuera del flujo televisivo, y que exhiben y distribuyen sus secuencias de video por canales más relacionados con el arte (eventos performáticos de tipo VJing, portales especializados de Internet).

publicitario; puesto que para acceder a una computadora era necesario poseer el capital suficiente y por lo tanto estaban vedadas para los realizadores y artistas independientes. Los videoarte de creación de Diego Lascano *Último vuelo* (1989) y *Tut Ankh Game On* (1990) son ejemplos del estado del arte en ese entonces. Las experiencias de animación argentina más independiente cristalizan en la década del '90, con obras como *Esencia* (Gabriel Matzkin, 1992) proveniente del campo publicitario, o los *Ejercicio N°1* y *Ejercicio N°2* (1992) de Pablo Rodríguez Jáuregui.

Justamente el caso de Pablo Rodríguez Jáuregui puede servirnos para ejemplificar el cambio que la llegada de lo digital provocó en las formas de producir y exhibir animación. Este santafesino produjo (y produce) sus películas desde la ciudad de Rosario en forma totalmente autogestionada, y logró acceder a espacios de legitimación y pantallas audiovisuales que una década atrás hubieran sido de acceso casi imposible para alguien que no residiera en el polo audiovisual de la Argentina, la ciudad de Buenos Aires. El modo de producción de Rodríguez Jáuregui implicaba un presupuesto muy bajo: producía su animación en forma aislada mediante una computadora Commodore Amiga 500 que pertenecía a la compañía de cable donde él trabajaba, cuyo formato de salida de 320x256 píxeles a 16 colores – una gran limitación técnica – no redujo su capacidad creativa sino que la fomentó. La computadora Amiga tenía algo que computadoras más sofisticadas tardaron mucho tiempo en conseguir: una salida de audio y video, que Rodríguez Jáuregui conectaba a una grabadora de videocassettes U-Matic. Luego editaba esa animación en una isla de edición tradicional y obtenía su *master*. La posibilidad de utilizar la computadora no significaba un ahorro de tiempos de producción, puesto que Rodríguez Jáuregui utilizaba la tradicional técnica de dibujo cuadro a cuadro largo y tedioso; sino que mediante la computadora Rodríguez Jáuregui evitaba utilizar soporte fílmico, demasiado caro para un realizador independiente, y tampoco era necesario acudir a laboratorios para



revelado, mezclas, postproducción y copias... Laboratorios que, por supuesto, estaban radicados únicamente en la ciudad de Buenos Aires.

A fines de 1991 Rodríguez Jáuregui toma contacto con el matrimonio de Caloi y María Verónica Ramírez, dupla responsable del programa de TV *Caloi en su tinta* que se emitía por ATC. En ese momento, ese programa era *la* pantalla posible de encontrar en el medio televisivo para la animación de autor de Europa, Canadá y los Estados Unidos. Caloi y Ramírez quedaron gratamente sorprendidos por los trabajos de Rodríguez Jáuregui, y entablaron una relación laboral (ad honorem al principio, luego a sueldo) donde Rodríguez Jáuregui realizó numerosos separadores animados para el programa, siempre desde la ciudad de Rosario. En este caso, el acceso a una herramienta digital posibilitó que, desde un lugar periférico a la producción de animación como era (¿Es?) el interior del país, se empiecen a generar contenidos audiovisuales de animación que tuvieron acceso a una pantalla televisiva nacional. En el caso de Rodríguez Jáuregui, lo digital le permitió empezar a vivir de su producción de animación desde la ciudad de Rosario.

#### 4. Del video a Internet

Los trabajos de Rodríguez Jáuregui de los años '90 tuvieron difusión en circuitos artísticos – festivales, muestras, museos – de cine, televisión, videoarte y animación, y le valieron un nombre en el campo audiovisual local e internacional. A Rodríguez Jáuregui en Rosario le siguieron los animadores que luego continuarían la obra del Taller “El Sótano” de Luis Bras (Esteban Tolj, Diego Rolle, José María Beccaría, etc.). Luego, y con técnicas semejantes a las de Rodríguez Jáuregui, a finales de los '90 empiezan a circular los primeros “Mercano el Marciano” de Juan Antín y Ayar Blasco (Ayar B), esta vez con producción de la señal televisiva de cable Much Music. La obra de todos estos realizadores presenta diferencias sustantivas con lo que los espectadores del momento podían llegar a esperar por animación.

Los años '90 fueron muy fructíferos para la Disney, que con *La Bella y la Bestia* (1991), *El Rey León* (1994), *Toy Story* (1995), *Hércules* (1997), *Mulan* (1998), recuperó su lugar privilegiado en las pantallas del mundo, el cual había perdido en los '80. A nivel local la animación televisiva hacía picos de rating con *Mi familia es un dibujo* (1996 - 1998), que tuvo su pasaje obligado al cine con *Dibu: la Película* (1997) y *Dibu 2: la venganza de Nasty* (1998). También producciones Manuel García Ferré salió de su letargo con *Manuelita* (1999), que fue un éxito de taquilla (más de 2300000 espectadores) y fue enviada a la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para representar a la Argentina en el rubro Mejor Película Extranjera (no fue seleccionada). El cine de animación se presentaba, en definitiva, muy clásico, conservador e infantil; mientras que el video digital de animación proponía diferencias temáticas y estilísticas que buscaban a ciencia cierta romper con esto. Rodríguez Jáuregui planteaba narrativas más reflexivas con personajes caracterizados como antihéroes (*Ejercicio N° 1*, *Ejercicio N° 2*, *El Gordo*, *El Pibe*, *La noche de los feos*, todos en el período 1992 - 1995), Antín y Blasco generaban un humor más bizarro con gran carga satírica (*Los derechos de El Niño de 1998*; *Mercano el Marciano* en 1999), Beccaría tomaba prestados los personajes de Disney y García Ferré para mostrarlos desde un costado no tan tierno en *El club de los corazones rotos* (1998); y la lista continúa. La generación de animadores que surgió en los '90 necesitaba marcar la diferencia con sus predecesores.

La masificación de Internet en los hogares de clase media argentina, y la veloz incorporación del software Macromedia Flash<sup>3</sup> en los sitios web, provocaron un nuevo corrimiento en los modos de producción en nuestro país. Internet hasta mediados de los '90 era principalmente textual. Los diseñadores web – término que recién empezaba a ser conocido – debían trabajar con un ancho de banda de transferencia de datos muy

---

3 Actualmente Adobe Flash

pequeño, que resultaba limitante para cualquier propuesta de diseño basada en imágenes estáticas (fotografías, gráficos). La inclusión de video en un sitio web era poco menos que imposible, puesto que los tiempos de descarga eran prohibitivos y además, por razones de compatibilidad de codecs y formatos de video, los diseñadores nunca estaban seguros si el video se reproduciría en la computadora del usuario final. La única forma de imagen en movimiento posible de encontrar en Internet era la de los GIFs animados: pequeños ciclos de animación de duración indefinida. Al igual que en el cine, en Internet la animación empezó antes que la acción en vivo. Marcello Mercado<sup>4</sup>, un artista chaqueño radicado en Córdoba en los años '90, en su Net.Art *Sections of Nothing – Nothing* genera una narrativa a medio camino entre un libro y un video, ayudado por una lectura aleatoria y numerosos gifs animados.

El software Flash significó una solución frente a las limitaciones del GIF animado. Mediante el uso de gráficos vectoriales (que no implicaban un gran peso en Kb), la posibilidad de incorporar sonido, y la tecnología de *streaming*, en muy poco tiempo Flash cambió el aspecto visual de Internet. Y en lo que la animación digital respecta, Flash permitió que accedan a la producción de animación sujetos cuya contacto con la animación hasta el momento había sido sólo como espectadores. La curva de aprendizaje del soft no era pronunciada, y en cuestión de minutos cualquier persona podría encontrarse animando – o al menos realizando algo que técnicamente es animación. Rodríguez Jáuregui, Antín, y los demás realizadores surgidos en los '90 provenían de escuelas de cine, talleres de animación, fotografía y artes visuales. Los nuevos realizadores de animación, que jugaron y desempeñan aún un papel importante en darle a la Internet su aspecto actual, provinieron de cualquier otra parte.

---

4 Marcello Mercado es considerado uno de los pioneros en el campo del videoarte y las artes digitales en Argentina. Actualmente reside en Alemania.

Como ejemplos de la producción de esta nueva camada de audiovisualistas que naturalmente decantaron en la animación, consideraremos dos producciones seriadas que impactaron fuertemente y lograron un gran número de fanáticos, seguidores y/o clicks: Alejo y Valentina, de Alejandro Szykula; y Cuadradito y Circulito, de Valentín Acevedo y Martín Domingo.

### **5. Alejo y Valentina**

El primer episodio de la serie *Alejo y Valentina* data del año 2002, por lo que estamos contemplando un caso de animación por Internet previo a la existencia de *YouTube*<sup>5</sup>. Es una obra de Alejandro Szykula, quien originalmente no poseía formación específica en animación o videojuegos – ni en nada más allá del nivel secundario – pero que se dedica a esas disciplinas y con gran éxito. El jove Szykula, de 24 años en ese momento, aprendió en forma autodidacta el software Macromedia Flash y luego de realizar un par de animaciones que colgó en Internet y le valieron algunos fans (*La Solidaria* y *El Hijo de Dios*) dio origen a *Alejo y Valentina*. Szykula menciona que los personajes se gestaron sin planificación, argumento ni intención, sin ninguna idea previa, sino que fueron surgiendo en forma espontánea:

*... Alejo y Valentina, personajes creados al azar, sin ningún concepto ni idea preorganizada. Lo primero que salió es lo que quedó. Fue así: voy a dibujar un hombre... Pongámosle la voz. 'Holaaa, yo me llamo Alejo'. Ahora, dibujo una mujer. Listo, ahora la voz 'Holaaaaaaa, yo soy Valentinaaaa y vivo acá con*

---

5 YouTube fue fundada en febrero de 2005.

*Alejo* 'Mirá el olor a chivo que tengo', tienen sexo con la ropa puesta. FIN del primer capítulo.<sup>6</sup>

La dramaturgia de *Alejo y Valentina* posee una lógica irracional, aleatoria y frecuentemente sin relación de causa / efecto. Los diseños de personajes son toscos, infantiles y sin profundidad (recién en el episodio 13 los personajes empiezan a tener un esbozo de volumen), y están limitados a vistas frontales, laterales y de espaldas. La animación es limitada aunque con una cadencia muy fluida. El diseño de escenarios carece de espacialidad al igual que la banda sonora, en cuya confección abundan los sonidos de librería y cuya mezcla es impropia. Estas características de la serie pueden haberse debido a problemas técnicos, o a la propia inexperiencia de Szykula; aunque en nuestra opinión probablemente algunas características hayan sido decisiones realizativas de estilo tomadas en forma conciente. Las voces de los personajes, casi todas locutadas por Szykula, poseen una dimensión actoral atractiva que completa la caracterización de los mismos y los vuelve interesantes. La narrativa sustentada por una estructura de gags y el humor absurdo de *Alejo y Valentina* lo emparentan con producciones televisivas de la época como *Todo por dos pesos* (Ideas del Sur, 1999 – 2002); aunque sin el humor político, pero con mucho de sátira.

Szykula realizó diecisiete episodios de duración variable entre 3 y 15 minutos durante los años 2002 a 2005, y – según sus palabras – realizaba sus capítulos sólo por diversión. En el año 2005 firmó contrato con MTV para generar episodios originales, accediendo de esta manera a un canal de difusión masivo que no sólo lo popularizó ampliamente por fuera de Internet, sino que también le permitió considerar a la animación un medio de vida. Para la versión de MTV, Szykula debió coordinar un equipo realizativo, adaptarse a

---

<sup>6</sup> Alejandro Szykula en entrevista de Luis Lucchesi, revista La Cosa (volumen y año no especificado). Citado en Manrupe (2004:121)

los requerimientos de MTV sobre las formas de producción, etc. Esto tuvo como resultado que la terminación de los episodios de *Alejo y Valentina* originales para MTV presente diferencias notorias en cuanto a la animación, narrativa y diseño frente a los primeros episodios desarrollados para Internet. Szykula (2013) ha mencionado su disconformidad con estos episodios emitidos por MTV; perdió la pasión por el proyecto y se alejó de la realización del mismo. En el año 2009 MTV rescinde el contrato y Szykula se dedicó a trabajar como ayudante de cocina en un restaurante. Recientemente (2012) Szykula retoma la producción de episodios de *Alejo y Valentina* para Internet, con la misma metodología que aplicaba en sus comienzos diez años atrás.

## **6. Cuadradito y Circulito**

Valentín Rodrigo Acevedo es un joven cordobés más conocido en el ambiente ambiente *Youtuber* como Vedito. Si bien aprendió a manejar el software Flash en forma autodidacta, cursó estudios de diseño gráfico en la Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo. En el año 2010, Acevedo creó una pequeña animación de 45 segundos para su canal de YouTube, protagonizada por un cuadrado verde y un círculo azul. La animación se titula *Bonito*, y pertenecía a una serie de gags animados llamada *Veniporfavor*, que Acevedo producía y difundía por su canal de YouTube. Sus seguidores rebautizaron ese episodio simplemente como *Cuadradito y Circulito*, nombre que finalmente se impuso. Al año siguiente Acevedo junto a Martín Domingo (conocido como Kion) lanzaron el segundo capítulo de *Cuadradito y Circulito*, que se viralizó rápidamente y les significó fama e impacto más allá del espacio de Internet; hasta el punto que la frase “¡Vamo a echá moco!” que Circulito pronuncia con acento muy cordobés, se transformó en una muletilla frecuentemente repetida por niños y jóvenes.

Los personajes principales de la serie son Cuadradito, un ser bonachón con exagerada inocencia, y Circulito, alguien realmente dañino y sin conciencia. Si bien el diseño de

personajes es muy simple – sólo formas geométricas con ojos, boca y cejas, contorno de línea interrumpida y color de relleno plano – la performance actuarial de los diálogos mejora su caracterización. Entre el primer y el segundo episodio de *Cuadradito y Circulito* se observa una evolución en el diseño de fondos, en la calidad de la animación y en la complejidad y acabado de la banda sonora.

El tercer capítulo de *Cuadradito y Circulito* fue muy anunciado por sus creadores y la prensa local, pero hasta el momento no ha sido finalizado. Acevedo dilata su realización, la presión de la expectativa de sus seguidores aparentemente lo abruma y lo siente forzado:

*... Lo estaba animando para satisfacer a la gente y no a mí y a mis amigos como había hecho el 1ro y 2do capítulo, por ende embolado me puse a hacer otras cosas, otros videos, otros proyectos, prácticamente lo estaba haciendo porque me obligaban... ¿Cuándo saldrá? no no no, otra vez el error de plantearme fechas no lo voy a cometer, simplemente voy a darle masa con toda hasta terminarlo.<sup>7</sup>*

Al igual que en el caso de Szykula, para Acevedo la producción de animación para Internet posee componentes lúdicos y vocacionales que justificarían el esfuerzo de realización y su interés en el proyecto. Ante la exigencia (de MTV en el caso de Szykula, de su público en el caso de Acevedo) ese componente lúdico se desdibuja y el entusiasmo se pierde. Acevedo y Domingo establecieron que no realizarían *Cuadradito y Circulito* como serie televisiva, porque entonces se convertiría en un trabajo y perderían la frescura por la rutina.

---

<sup>7</sup> Acevedo (2012) en Facebook.

## 7. Reflexiones finales

Las influencias de las herramientas digitales sobre la forma audiovisual animada, en Argentina se producen mucho antes de la llegada de Internet. La computadora permitió producir animación y visibilizar a sus realizadores – autores desde las ciudades del interior, rompiendo la hegemonía de Buenos Aires y provocando un cambio estilístico. El caso de Pablo Rodríguez Jáuregui, quien desarrolló una estilo a caballo del video y la computadora, es ejemplificador al respecto.

El caso de Szykula es paradigmático porque, desde una situación de no – pertenencia, desde una posición que podríamos considerar muy periférica respecto del entorno de la animación, logró posicionarse con éxito en el mercado. Szykula es alguien que no provenía del “campo” animado, no había realizado el clásico recorrido académico-profesional a través de escuelas, academias, o estudios de producción (González, 2012) y sin embargo logró un impacto masivo, sirviendo además de referente para toda una nueva generación de entusiastas de la animación. En el mismo barrio pero en la vereda de enfrente a *Alejo y Valentina*, *Cuadradito* y *Circulito* tiene una narrativa más clásica, un diseño de personajes y un estilo de animación más semejantes a lo que el público especializado considera que la animación “debe ser”.

Ambas series son un producto de dos momentos distintos de la Internet: antes y después de YouTube. Internet se ha convertido en un espacio donde los entusiastas de la animación que producen contenidos rápidamente, puedan publicar sus películas en forma inmediata, sin gastar dinero y sin considerar las formas canónicas de la animación. Internet es horizontal, libera a los realizadores del condicionamiento de residir en una región geográfica específica, y el impacto de su corto puede medirse casi inmediatamente mediante el *feedback* de la audiencia. Los festivales y muestras de cine, video o animación, tradicionales espacios expositivos del audiovisual, frente a Internet tienen la



solemnidad y frialdad de un viejo museo. Puesto que la noción de animación es mutable, es de esperar entonces que los vientos de renovación en animación empiecen primero por el espacio de Internet.

### **Fuentes consultadas**

Acevedo, Valentín (2011). Mi serie animada cuadradito y circulito (documento web). En Taringa! Inteligencia Colectiva. <http://www.taringa.net/posts/videos/10536472/Mi-serie-animada-Cuadradito-y-Ciculito.html> Visitado 30/04/2013

Acevedo, Valentín (2012) ¿ Para cuándo Cuadradito y Circulito 3? (documento web). En perfil de Facebook. <https://www.facebook.com/notes/hola-soy-vedito/-para-cu%C3%A1ndo-cuadradito-y-ciculito-3/414170775268923> Visitado 29/04/2013

Acevedo, Valentín (2012). 5 cosas que no sabías de Cuadradito y Circulito (+ APUESTA) (Video online) <http://www.youtube.com/watch?v=BzWo5JmDjV4> Visitado 02/05/2013

Bendazzi, Giannalberto (2003). Cartoons: 110 años de cine de animación. Ocho y Medio. Madrid.

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

Colaboradores de Wikipedia. (2012) Todo por dos pesos (documento web). Wikipedia, La enciclopedia libre. Disponible en [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Todo\\_por\\_dos\\_pesos&oldid=62259818](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Todo_por_dos_pesos&oldid=62259818). Visitado 25/04/2013

Fundación Konex. (2010). Diego Lascano (documento web). Disponible online en <http://www.fundacionkonex.org/b2420-diego-lascano> Visitado 10/04/2013

García Olivieri, Ricardo (1999) No somos la Disney Corporation. Diario Clarín 20/12/1999. Buenos Aires. Disponible en <http://edant.clarin.com/diario/1999/12/20/c-00701d.htm>

González, Alejandro R. (2012). La enseñanza de la animación en Argentina. Publicado en Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual - AsAECA - ISBN: 978-987-25871-3-0 . Buenos Aires.

Heinz, José. (2011). Kion y Vedito: Es una serie muy nuestra. Diario La Voz del Interior 25/09/2011. Disponible online en <http://vos.lavoz.com.ar/tecnologia/kion-vedito-es-serie-muy-nuestra>. Visitado 03/05/2013

Laybourne, Kit. (1998). The Animation Book: A complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D Animation. Three Rivers Press. New York.

Manrupe, Raúl. (2004) Breve historia del dibujo animado en la Argentina. Libros del Rojas. Buenos Aires.

Mercado, Marcello (1997). Sections of nothing-nothing (Net.art). Disponible online en <http://www.marcellomercado.com/html/Net-Art/A.html> Visitado 22/4/2013.

Peñeñory, Maximiliano (2011). Cuadradito y Circulito, a full. Diario Día a Día 22/06/2011. Córdoba. Disponible en <http://www.diaadia.com.ar/content/circulito-y-cuadradito-full>. Visitado 03/05/2013

Redacción La Voz. (2011). Los padres de Cuadradito y Circulito. Diario La Voz del Interior 06/11/2011. Disponible en <http://www.lavoz.com.ar/cordoba/padres-cuadradito-circulito>. Visitado 03/05/2013

Siragusa, Cristina y González, Alejandro, directores. (2012). Entrevista a Pablo Rodríguez Jáuregui (inédito). Proyecto de Investigación “Visibilización de la animación argentina 1960 – 2010” Universidad Nacional de Villa María.

Szykula, Alejandro. (2013). Preguntame cualquier fruta. Disponible online en <http://www.formspring.me/AleSzykula> . Visitado 13/04/2013

Szykula, Alejandro. (sin fecha) Canal de YouTube.  
<http://www.youtube.com/user/alejandroszykula>

Szykula, Alejandro. (sin fecha) LocoArts. <http://www.locoarts.com.ar>

Unesco. (2008). Lascano (documento web). Disponible online en [http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL\\_ID%3D14701%26URL\\_DO%3DDO\\_PRINTPAGE%26URL\\_SECTION%3D201.html](http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID%3D14701%26URL_DO%3DDO_PRINTPAGE%26URL_SECTION%3D201.html). Visitado 27/04/2013

YouTube (sin fecha). Acerca de YouTube. Disponible en [http://www.youtube.com/t/about\\_youtube](http://www.youtube.com/t/about_youtube) Visitado 17/04/1973

YouTube (2011). Jobs at YouTube. Disponible en <http://www.google.com/intl/en/jobs/youtube/>. Visitado 17/04/2013