

CINE DE ANIMACIÓN DE AMÉRICA LATINA

Alfonso Gumucio Dagron

EI “Flaco” Walter Tournier es una leyenda del cine de animación de América Latina. Tanto, que el cineasta uruguayo parece uno de los personajes que anima, con su gran sonrisa, sus ojos saltones y su estatura que trata de disimular como si estuviera a punto de pasar un umbral más bajo. Y en realidad es porque el Flaco es grande pero humilde, y no quiere hacerle sombra a nadie ni necesita hacerlo porque su obra se proyecta por sí misma como una de las más sorprendentes en el cine de animación, no solamente de nuestra región.

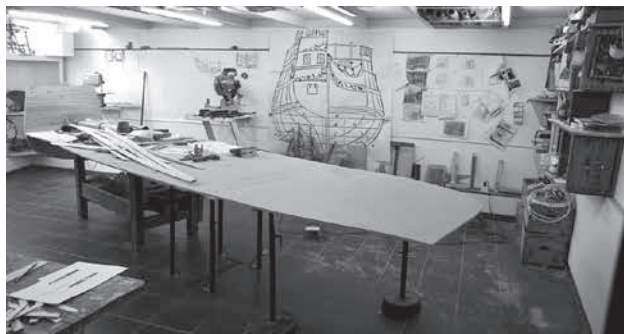
No basta ver su largometraje *Selkirk* (2012) para darse cuenta de la maestría de Walter Tournier para llevar

adelante un proyecto tan ambicioso con medios muy limitados. Para el espectador común, 30 segundos de proyección no significan más que eso, medio minuto de tiempo que transcurre en la pantalla, pero para quien hace animación como el Flaco Tournier, usando la técnica de *stop-motion*, imagen por imagen, esos 30 segundos significan días o semanas de trabajo.

Tuve la suerte de ver trabajar a Walter Tournier junto a su equipo en un extenso taller en la calle La Paz (casualmente, el nombre de nuestra ciudad) en Montevideo, durante el proceso de producción de *Selkirk*, también conocida como “la verdadera historia de Robinson Crusoe”, y lo que vi fue un equipo de 30 personas completamente articulado en torno a Tournier (valga la



Walter Tournier



sonora redundancia) y entusiasta al extremo de olvidarse del tiempo que transcurre cuando se hace un trabajo de esta naturaleza. El único espacio de descanso era el almuerzo, que compartí con ellos mientras quedaban por un momento estáticas las figuras de los personajes, distribuidas en varias mesas en cuatro espacios divididos por cortinas negras para poder trabajar simultáneamente y filmar con varias cámaras. A veces esos espacios se unían en un enorme set, para las escenas del barco.

Todo el proceso de producción posproducción involucró a 120 personas, pues había otra gente en Chile, Argentina y Uruguay realizando otras tareas. Tardaron dos años y cuatro meses en realizar *Selkirk*, pero antes, ocho años en conseguir el financiamiento. La película rescata a un personaje histórico importante, un pirata escocés “rebelde y egoísta” que surca los mares del sur en un galeón inglés, en busca de un tesoro. Como en muchas aventuras, no interesa tanto el llegar al destino como el viaje mismo. En este viaje Selkirk se enemista con la tripulación del galeón y acaba abandonado en una isla desierta.

El cine de animación ha cambiado mucho en años recientes debido al perfeccionamiento de las normas digitales. Ahora

se puede hacer “lo que uno quiera” con los programas de digitalización, de modo que la técnica del *stop-motion* es como el símbolo de la pureza original del cine de animación donde todo se hace a mano. Tournier empezó su tesorero trabajo en 1974 con tijeras, papel y lápices de colores: “La primer película que hice fue en papel recortado, luego de varios años hice otra en plastilina, ambas en *stop motion*. En esa época no existía ni lo digital ni el video, todo era en cine, única opción de transmitir en animación, ideas y conceptos. Se sumó a ello mis habilidades y conocimiento del trabajo en metal, que me permitió construir los esqueletos necesarios para el *stop motion*.”

En animación la técnica es la más difícil, pero al mismo tiempo la más cercana a la realidad. Dar vida a personajes con piel de silicona y esqueleto de metal (por no decir personajes “de carne y hueso”), que miden 20 o 25 centímetros de altura, es un desafío más cercano al arte que al truco.

En fotografía es la diferencia entre una foto natural, directa y testimonial, y otra que haya pasado por 20 manipulaciones de Photoshop para embellecerla o dramatizarla artificialmente. Lo real es importante incluso



Jorge Sanjinés, Walter Tournier y Alfonso Gumucio Dagron



Personajes de *Selkirk*

en una historia como la de *Selkirk*: “Me interesa y motiva lo real, la existencia del producto en vivo, el espacio y su entorno. Cuando animo un personaje en su entorno, estoy fotografiando la realidad, algo que existe y cobra vida. Me cautiva más lo real que lo virtual. Me siento de este mundo no del ciberespacio.”

Cada personaje de *Selkirk* (y de otras películas que ha realizado Tournier a lo largo de cinco décadas) está hecho a mano, pero su técnica ha evolucionado con arte y ciencia al mismo tiempo. Ya no utiliza las figuras de plastilina donde los movimientos se veían algo torpes. En *Selkirk* y en producciones más recientes construye figuras con cuerpos articulados mediante complejos mecanismos interiores, y recubiertos de trajes y máscaras de silicona hechas en molde, decenas de ellas para expresar diferentes emociones. Todo lo anterior viene a cuento para recibir esta semana en Bolivia a Walter Tournier, y que la gente que no lo conoce sepa que tendremos una semana entre nosotros a uno de los directores de animación más experimentados y creativos del mundo.

El Flaco Tournier tiene una larga relación con los cineastas bolivianos. Me une a él una amistad de más de cuatro décadas, con encuentros esporádicos en su casa de Montevideo o en La Habana y en otros eventos de cine. En estos días me decía en un mensaje anunciando su llegada: “Tengo un enorme cariño por Bolivia y su gente. Mi primer contacto fue en 1967 en el festival Latinoamericano de Viña del Mar cuando yo, estudiante, escuché con una modestia enorme a Oscar Soria presentar, si mal no recuerdo, a *Ukamau*. Una ovación de pie siguió a la película y a partir de ahí fui un admirador y defensor del cine boliviano. La

vida me llevó a conocer años después a los integrantes del grupo Ukamau con quienes entablé una enorme amistad. Mi estadía en Perú hizo que se aumentara la lista de entrañables amigos bolivianos. ¿Cómo puedo sentirme al poder reencontrarme con tan queridos amigos luego de tantos años? Feliz y agradecido de la vida que me permite disfrutar estos momentos y poder abrazar a gente tan entrañable.”

Luego de *Selkirk*, Tournier ha dirigido *Chatarra*, un corto sobre el futuro apocalíptico de la humanidad “pero sin perder la esperanza”. También realizó *Alto el Juego*, otro cortometraje de animación que a partir de los miles de niños que murieron en la guerra de Siria, busca sensibilizar sobre el uso de los juguetes bélicos y las absurdas guerras que existen. La sensibilidad social del cineasta está por encima de otros proyectos comerciales que podrían brindarle más satisfacciones comerciales, pero menos tranquilidad de conciencia. “Ahora –me cuenta– estamos trabajando en otro largometraje cuyo título provisional es *Pueblo chico*, (aclaro, título provisorio para que no se sienta molesto el querido Antonio Eguino) y buscando los fondos necesarios para la producción, la etapa más compleja de lograr.”

Alfonso Gumucio Dagron (La Paz, 1950). Boliviano, escritor, periodista, cineasta, fotógrafo y especialista en comunicación para el desarrollo. Tiene veinte libros publicados (poesía, cuento, testimonio, y ensayo), los más recientes de ellos *Cruentos* (2012) y *El ingeniero descalzo* (2014). Su testimonio sobre el golpe militar de García Meza, *La Máscara del Gorila* (1982), obtuvo en México el Premio Nacional del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Ha dirigido una docena de películas documentales sobre temas sociales y culturales. Su trabajo en comunicación lo ha llevado por América Latina y el Caribe, África, Asia y el Pacífico Sur. Una primera versión de este artículo fue publicada en el diario *Página Siete* de Bolivia el 24 de junio de 2018.