

MATERIALIDAD Y REPRESENTACIONES EN ANIMACIÓN *STOP MOTION*. LA CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA DE LOS VICTIMARIOS EN LOS CORTOMETRAJES *PADRE* Y *BESTIA*

María Constanza Curatitoli 

CONICET - CIT Villa María /

Facultad de Artes - Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)

m.c.curatitoli@unc.edu.ar

RESUMEN

Un rasgo estilístico de los cortometrajes *Padre* (Santiago Bou Grasso, 2014) y *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021) es el valor asignado a la materialidad presente en el diseño y construcción de escenarios, figuras y objetos volumétricos. Tales operaciones se asumen como gestos de una posmemoria colectiva que permiten corporeizar aquellas representaciones veladas de los victimarios en las últimas dictaduras militares de Argentina y Chile, respectivamente. La construcción de los espacios, principalmente la casa como refugio de una intimidad, advierte sobre marcas de la materialidad del *stop motion* que proponen una mirada crítica respecto a figuras controversiales de la historia reciente, poco abordadas en la ficción animada contemporánea.

PALABRAS CLAVE: animación latinoamericana, *stop motion*, materialidad, posdictadura, victimarios, casa.

MATERIALITY AND REPRESENTATION IN STOP-MOTION ANIMATION:
THE CONSTRUCTION OF PERPETRATOR FIGURES IN THE SHORT FILMS *PADRE* AND *BESTIA*

ABSTRACT

A distinctive stylistic feature of the shortfilms *Padre* (Santiago Bou Grasso, 2014) and *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021) is the value assigned to materiality in the design and construction of sets, figures, and three-dimensional objects. These operations are assumed to be gestures of a collective postmemory that allows for the embodiment of veiled representations of the perpetrators during the last military dictatorships in Argentina and Chile, respectively. The construction of spaces, primarily the house as a refuge of intimacy, reveals the materiality of stop-motion animation, offering a critical perspective on controversial figures from recent Latin American history, figures rarely explored in contemporary animated fiction.

KEYWORDS: Latin American animation, stop motion, materiality, posdictatorship, perpetrator, home.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2026.24.11>

REVISTA LATENTE, 24; julio 2026, pp. 257-278; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



INTRODUCCIÓN

De una manera crítica, singular y sensible el cine de animación contemporáneo permite reconstruir historias y representar memorias que tienen como nodo los distintos rastros y efectos causados por el terrorismo de Estado. El diseño y puesta en escena de la imagen animada resulta terreno fértil para identificar los recursos —poéticos, artísticos, técnicos y discursivos— que habilitan tematizaciones, reconstrucciones y representaciones de la memoria, tanto colectiva como individual, de un pasado reciente. Una pregunta se instala en torno a qué es lo que la animación permite expresar y problematizar respecto de otras representaciones audiovisuales latinoamericanas vinculadas con posdictaduras en Argentina y Chile. En las primeras dos décadas del siglo xxi la irrupción de distintas obras animadas sobre estas temáticas permitió incorporar a la esfera pública una renovación generacional de la mirada, desde las artes audiovisuales, en relación a estos acontecimientos.

Los cortometrajes *Padre* (Santiago Bou Grasso, 2014) y *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021) se ubican como construcciones de una posmemoria colectiva que busca asignarles un rostro, un cuerpo, gestos y movimiento a ciertas figuras veladas de los victimarios. En sus tópicos, la mirada se detiene en la (re)construcción crítica y aguda sobre dos mujeres partícipes del engranaje represivo estatal en las últimas dictaduras militares de Argentina y Chile, respectivamente. Mientras la obra de Grasso retrata la vida doméstica de la hija de un alto mandatario a quien ¿cuida? durante el ocaso de la última dictadura militar argentina, Covarrubias le pone cuerpo al rostro esquivo de Ingrid Olderock, exagente de la DINA, conocida como «La mujer de los perros» en relación a los métodos que utilizaba con sus víctimas en el centro de tortura «La venda sexy», ubicado en la comuna de Macul, en la capital chilena.

Un rasgo estilístico que caracteriza a estas obras es el valor asignado a la materialidad que se presenta en cuadro, a partir del diseño y construcción de figuras y objetos volumétricos. Además de la mediación de la cámara y el registro de posiciones fotograma a fotograma para la construcción del movimiento, los saberes que se involucran para su práctica se encuentran emparentados con las *técnicas artísticas tridimensionales*, entendidas por Fernández Arenas como «aquellas en las cuales la materia es al mismo tiempo soporte y forma de la obra, y ocupan un lugar en el espacio con tres dimensiones: altura, anchura y profundidad» (1996, 23). Claro que prácticas y procedimientos como los implicados en la escultura, cerámica, carpintería, herrería, orfebrería o arte textil propician los saberes para la construcción de los elementos que conformarán la escena, pero no culmina en ellos la forma final de la obra artística, sino que solo sientan las primeras bases visuales. El diseño de la espacialidad, la puesta en escena, la dirección de arte y fotografía y fundamentalmente el diseño de animación adquieren características particulares que enriquecen el proceso de producción artística y nos permiten vislumbrar todos los aspectos que entran en juego para la construcción de un artificio. Tal construcción, en las obras que aquí nos ocupan, ponen cuerpo material y problematizan la presencia de figuras controversiales de la historia reciente en el Cono Sur. Otros abordajes sobre las últimas dictaduras militares en Argentina y Chile, gestadas desde una memoria personal e individual, abonan a la construcción de una identidad del sujeto colectivo *desaparecido* o *exiliado*



entendido desde sus narrativas como un «nosotros» (Moreno Barreneche 2023). Podemos referenciar, por ejemplo, a cortometrajes animados como *Un oscuro día de injusticia* (Julio Azamor y Daniela Fiore, 2018), que aborda el secuestro y desaparición del periodista argentino Rodolfo Walsh, e *Historia de un oso* (Gabriel Osorio, 2014), cuya narrativa evoca las memorias del abuelo del director Osorio, exiliado durante la dictadura pinochetista. Estos cortometrajes evidencian las tensiones latentes entre acontecimientos del pasado reciente y sus representaciones desde la singularidad de vivencias y memorias de una posgeneración.

El abordaje de la figura de los victimarios y perpetradores ya cuenta con destacados antecedentes en el campo del documental animado, tanto desde la producción artística como desde su análisis teórico conceptual. Distintos estudios de Pinotti (2015), Revert (2024) o Steger (2026) proponen análisis en torno a la construcción de la figura de los victimarios, los perpetradores y los informantes en filmes de animación como *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008), *Otro día más con vida* (Raúl de la Fuente y Damian Nenow, 2018) o *The Night Doctrine* (Mauricio Rodríguez Pons y Almudena Toral, 2023). En estos casos de estudio, la relación íntima entre el material de archivo, la fotografía como prueba del *esto-ha-sido* (Barthes, 2016) y las derivas que el lenguaje de la animación propone para abordar y problematizar la memoria permite al documental animado una «reinterpretación porosa al lirismo y la abstracción» (Revert 2024, 60). En casos de recuperación de testimonios dolorosos sobre el pasado o reflexiones en primera persona sobre el rol de victimario, como el caso de *Vals con Bashir*, lo animado propone un abanico de formas y estilos para abordar y tejer relatos históricos con recuerdos personales que de otro modo no se habrían podido expresar. Por otra parte, en *The Night Doctrine* lo animado puede oscilar entre escenarios realistas y paisajes oníricos para instaurar, entre testimonios de los perpetradores, una función evocadora y a la vez ambigua que problematiza sus representaciones de un modo que sería imposible para el registro fotográfico de acción real (Steger 2026).

En ese sentido, siguiendo el enfoque que Ehrlich (2021) propone para reconocer el estatus de la animación dentro de films documentales, se asume que la referencialidad dada por el carácter mimético del registro fotográfico y de acción real actúa como *probatorio* de una realidad, ubicando generalmente a la animación bajo el espectro de lo *no real*. La principal diferencia radica en la naturaleza misma de las imágenes: mientras *lo real* es capturado, lo *no real* es construido. El valor y efecto de *lo real*—en términos barthesianos—que se le confiere a la fotografía documental en tanto registro y huella de aquello que ha sido entra en tensión con el efecto de autenticidad que puede asignarse a una imagen animada, principalmente a su materialidad y la memoria encarnada en los objetos de la escena. Por la naturaleza misma de su constitución, y al liberarse de una presencia humana dentro del cuadro, la imagen animada irrumpe con una particularidad que la ubica en una línea fronteriza entre los rasgos de veracidad que se pueden conferir a la fotografía como registro (parcial y mediado) de lo real, y la pintura, el dibujo o la escultura como artes figurativas.

No obstante, el vínculo establecido entre la animación y las distintas fuentes de archivo que sustentan sus narrativas, los materiales que emplea para su corporeización o los testimonios de los que se retroalimenta permite instaurar una compleja relación





en donde se resignifican ciertos aspectos, quizás de otro modo velados, sobre la realidad que se representa y reinterpreta. Más allá de las narrativas y memorias puestas en juego, las presencias y recurrencias de espacios vacíos, de espacios ocupados por objetos o reconstrucciones de la ciudad en maquetas a pequeña escala con rasgos visuales que ofician de marcas de época, instalan en *Bestia y Padre* una pregunta sobre lo visible y lo invisible, lo tangible y lo intangible que puede explorar la puesta en escena animada con objetos volumétricos. Las posibilidades que brinda el *stop motion* como técnica animada corpórea (Saenz Valiente 2006), en estos casos no se constituye en un valor o cualidad de la obra *per se* si no se acompaña de una lectura de los materiales con que cada imagen, figura y/o decorado son constituidos. Tampoco se destaca precisamente el gran despliegue técnico dentro de su realización: en este sentido podemos ubicar a estas obras en un lugar bastante alejado del «modelo de súper-producción *stop motion* en el contexto del moderno cine de espectáculo» (Costa 2014, 27) en el que se inscriben films como los de Tim Burton, Henry Selick, Nick Park, Wes Anderson o Guillermo del Toro, y más cercanas al universo de Jan Švankmajer o los hermanos Quay, por citar algunos ejemplos de directores que han apostado al *stop motion* para la realización de filmes animados que resultan —desde su modo de hacer— escasos dentro de la historia del cine. El complejo y avanzado desarrollo de la técnica y los recursos utilizados para estas obras se posiciona, siguiendo a Costa, como un grito artístico y poético que demuestra que la técnica del *stop motion* ha logrado sobrevivir al avance de la revolución de la animación digital, aunque siga evidenciando una «poética del esfuerzo» y lentitud en su realización, junto con una acotada y compleja factibilidad en términos productivos y económicos (2014, 26-28). La utilización de los distintos materiales empleados, el diseño y construcción de personajes y decorados y la particular realización de la técnica en cada obra para la construcción del movimiento constituyen el valor expresivo de estas imágenes para aportar nuevos imaginarios sobre los acontecimientos históricos representados.

Desde su dimensión dramática, la aparente narrativa lineal y reconocible en una estructura de actos de ambos cortometrajes es puesta en tensión. Mediante una puesta en escena sustentada en la plasticidad y el artificio de sus materiales, ambos cortometrajes indagan en los conflictos internos de sus personajes, situados en un conflicto externo subyacente y reconocible por un conjunto social en determinado contexto histórico. Como resultado, estas obras exponen un cierre inconcluso que resulta interpelador para discutir la figura de los victimarios en nuestra historia reciente.

ODA A LOS OBJETOS EN MOVIMIENTO. UNA PRÁCTICA ANIMADA QUE ENFATIZA SU SENSIBILIDAD HÁPTICA

La cualidad corpórea inherente al *stop motion* nos permite indagar en el vínculo animador-objeto y las posibilidades de transmisión de un carácter e intencionalidad para que un objeto tridimensional devenga en expresivo. Ese arrojo del animador permite que se desprenda una función metafórica que, siguiendo a Aguilar Moreno (2007), adquieren los objetos (personajes, decorados, utilería) para la construcción

de una forma audiovisual. Esto se debe a que pueden sugerir aquello no dicho o expresado, por ejemplo, en los diálogos o acciones específicas dentro del cuadro. Podemos sumar a esta concepción la particularidad que Purves (2010) le confiere a la ilusión de movimiento dada por el registro sucesivo de cuadros. Para Purves, el movimiento con esta técnica se construye, contradictoriamente, cuando la cámara se detiene. Por lo tanto, «entre» aquello no dicho y «entre» aquello estático puesto en cuadro, habita el animador encargado de transferir el *ánima* a estos objetos.

Una función expresiva y metafórica similar, pero con diferencias en el grado de copresencia del cuerpo humano en el espacio de la acción, se desarrolla en el campo del teatro de objetos y en el teatro de títeres y marionetas. Nos interesa recuperar la noción de «objetos vivos» propuesta por Larios (2018) para el teatro de objetos dado que, en línea de la propuesta de Wells (2014) sobre pensar la forma animada en el cruce interdisciplinar con otras artes, encontramos posibles conexiones entre la animación *stop motion* y este tipo de teatralidades. Sobre esta idea, Larios refiere a la posibilidad de latencia e irreverencia simbólica que se deposita en la condición inanimada de los objetos cotidianos, y la manera en que, mediante intercambios y operaciones sensibles, los seres humanos son capaces de dotar de vitalidad. La investigadora mexicana propone analizar los «escenarios de la materia indócil» entendidos como «soportes a través de los cuales es posible estudiar formas materiales que, junto con las causas que producen su fuerza insumisa (ciertos *encuentros vitales entre sujetos y objetos*), visibilizan *la batalla que las hace extraordinarias*» (2018, 15-16, el énfasis de la itálica es nuestro).

No obstante, el planteo de Larios refiere principalmente a objetos cotidianos, lo que llevaría a pensar en un carácter de preexistencia de los mismos que excluye de estas latencias poéticas a los objetos diseñados y contruidos exclusivamente para, por ejemplo, la práctica animada. Esto nos advierte sobre una posible «pasividad simbólica» a la que está expuesto un objeto construido artificialmente, en tanto es concebido para responder específicamente a las necesidades realizativas del animador, respecto de la tensión e irreverencia que supone un objeto preexistente que es sometido a un desborde de su sentido y figuración para la construcción de un movimiento animado. Sin embargo, entendemos que cabe en el objeto construido un potencial de subversión para jugar la «batalla por lo extraordinario» en tanto el animador deposite en él, y su vínculo, una intención poética y simbólica particular que trascienda la mera funcionalidad mecánica para la escena y la creación de movimiento. Por otra parte, si bien existen diferencias sustanciales entre las formas de creación del movimiento entre la práctica teatral y la animada, es posible identificar una cercanía respecto a la concepción sobre el valor metafórico depositado en el objeto, su materialidad y su posible devenir-personaje, la composición del espacio y puesta en escena¹. Pero fundamentalmente, entendemos que en ambos campos toma relevancia cierto desplazamiento de lo antropocéntrico: por un lado, porque

¹ Ocupando los delgados y permeables intersticios de estas prácticas, tanto por características de la puesta en escena, construcción de decorados, personajes y materialidad de los objetos puestos en





los objetos no necesariamente responden a un valor funcional para el ser humano en su vida cotidiana, sino que son funcionales y expresivos para lo que se construye *dentro* del cuadro o el espacio escénico; y por otro, porque tanto el animador de *stop motion* como el animador de objetos teatrales o el marionetista se encuentran a un margen y en función de las necesidades expresivas que requieran los objetos en escena para activar su función vital.

En relación a la expresividad latente en un objeto dentro de una escena, recuperamos los aportes de Merlo (2017), cuando sostiene que la imagen, la película y el cine son lo que son gracias a la intrusión de los objetos, entendiendo por ellos a pequeñas unidades de sentido inerte que intervienen en la misión de una película. En cierta analogía, Larios va a proponer el término «materia» (2018, 16) para poder incluir también aquello que no haya sido construido por el ser humano (como, por ejemplo, piedras, madera, tierra, agua). Más allá de la naturaleza de su materialidad, para Merlo el objeto no solo tiene un valor físico, sino de sentido. Por lo tanto, es posible pensarlo más allá de su función de accesorio, decorado, utilería o *prop*, dependiendo de alguna otra cosa o alguien (relación sujeto-objeto) o como una simple «cosa para ser vista» (2017, 15). Pero para que ello ocurra, es necesario mirarlo como tal. Si bien la noción de objeto alude naturalmente a aquellas cosas materiales presentes en la escena, la elección del término aprovecha su carácter polisémico para instaurar sobre él un fascinante espectro de posibilidades expresivas, narrativas e ideológicas (2017, 24), ya que habilita la posibilidad, al leer una imagen, de modificar jerarquías, relativizar la presencia humana, abrir un espacio ético a lo marginal, periférico y objetivo (2017, 10-11).

Dentro del vínculo establecido entre objeto y sujeto, entre materialidad y memoria, Buchan (2020) también destaca la posibilidad del *stop motion* de trabajar con una variedad de objetos, texturas y materiales del mundo real, que alojan un recuerdo para el artista. De este modo, los objetos animados pueden representar algo más allá de lo que simplemente se ve. Desde esta perspectiva, la superficie símil porcelana con la que se moldea el rostro de Ingrid Olderock en *Bestia* puede dar cuenta de ese vínculo estrecho entre aquello que se relata y el soporte físico sobre el cual lo narrado se desenvuelve expresivamente, al punto de llegar a una *mise en abîme*: aquello que en palabras de Merlo produce «un vértigo en el que lo real, lo realista y lo fantástico se cruzan» (2017, 5).

Podemos presumir entonces que si bien no todo objeto presente en la escena puede entenderse bajo una lógica de función expresiva, sí es posible identificar ciertas cualidades latentes en ellos tales como su valor táctil o su valor memorial. Para ello, no basta solo con una mirada sobre el objeto como superficie completa y acabada, sino que es menester socavar en las bases de su producción material u origen de su (pre)existencia. Conforme a su materialidad y los grados de impresión vital de gestos que sobre él se depositen, el objeto puede ser portador de una memoria difusa o bien actuar como

cuadro, pueden ubicarse los films chilenos *La casa lobo* (2018) y *Los huesos* (2021), dirigidos por Cristóbal León y Joaquín Cociña.

elemento de sustitución de una ausencia, sin que por ello esté en jaque el rasgo de autenticidad de aquello que se representa. Por el contrario, un objeto puede devenir en expresivo —y potencialmente animado— si asume su genuina condición de imperfecto e impreciso ante el riesgo de completarse con una artificialidad ajena e impropia.

ELOGIO A LA DEMORA. EL VALOR DE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA ARTESANAL COMO MARCA DE SU TEMPORALIDAD

En animación *stop motion*, fundamentalmente en obras de carácter artesanal e impronta autoral, MacKinnon identifica un potencial dado por lo artesanal y su vínculo con la materialidad según los «efectos de autenticidad» (2019, 99) que puede imprimir esta técnica sobre construcciones autobiográficas. Para la autora, esta posible sensación de autenticidad es dada en tanto los muñecos, objetos y decorados hacen explícitos sus orígenes físicos y su existencia en un espacio tridimensional en oposición a, por ejemplo, las imágenes producidas por computadora (2019, 105). Algo que para MacKinnon es adjudicado a la construcción de un «efecto de veracidad» es la evidencia de la labor artesanal y realizada a mano, la cual permite una conexión y cercanía más íntima y genuina entre el autor, la obra y el espectador. Sin embargo, esta condición también podría ser dada en otras producciones animadas de carácter autoral e impronta artesanal, mientras la intención del artista sea la de trabajar reflexiva y críticamente con dicha materialidad y bajo determinada técnica. MacKinnon expone el problema que supone enarbolar la idea de lo auténtico en cercanía con el trabajo artesanal, en tanto subestima el rol del animador en producciones digitales al presuponer una falta de tal autenticidad en la creación. De la misma manera, se reconocen todas las operaciones de postproducción digital que pueden estar implicadas en una animación *stop motion*; aquí podemos mencionar tanto su etapa de registro con cámara digital y *software* específico como las posteriores instancias de retoque de imagen: borrado o enmascarado de *rigs*, modelado de ciertos objetos en 3D, composición de escena, corrección de color, diseño de títulos, entre otros. Por otra parte, Hosea también advierte ciertos «automatismos» presentes en distintas disciplinas y prácticas artísticas donde la labor artesanal, en este caso de lo animado, no está exenta (2019, 36-37). Por citar un ejemplo, la autora plantea el modo en que reconocidos autores enseñan a generaciones de estudiantes las formas en que debe realizarse una caminata (en referencia al conocido texto de Williams, 2001), o cómo «debería» ser la caminata de un hombre y la de una mujer. Ese tipo de clichés y convenciones —de fuerte arraigo hegemónico y patriarcal— también se encuentran muy presentes, por ejemplo, en las caracterizaciones y representaciones de cuerpos feminizados dentro del cine de animación de modelo industrial hollywoodense y el estilo *cartoon*² (Curatitoli 2020). En ese sentido, la creación de muñecos para animación

² Wells se refiere a esta tendencia como «boopismo» —*boopism*— (1998, 198).





stop motion ha mostrado distintas señales de escapar a estas convenciones. Tanto en *Padre* como *Bestia*, el diseño y la construcción de los personajes feminizados adquieren un carácter singular que desafía y escapa de tales automatismos³.

Podemos conjeturar que la experiencia háptica que se pone en juego dentro de la práctica de animación en *stop motion* opera como posible rasgo de autenticidad que pone en relieve el detalle sobre la construcción a pequeña escala, el rescate de tramas y texturas reconocibles en nuestra vida cotidiana junto a la minuciosidad y dedicación que implica su labor. Esta identificación de lo reflexivo y lo laborioso nos lleva nuevamente a una cercanía con el núcleo conceptual propuesto por la Red de Conceptualismos del Sur (RedCSur) para pensar, dentro del *Giro gráfico*, a aquellas prácticas de *la demora* (2022, 100). El carácter de lentitud inherente a este tipo de producciones animadas pone de relieve su condición de demora en cuanto al modo en que son materializadas distintas representaciones y la urgencia que puede demandar determinado contexto sociopolítico para generar expresiones artísticas de denuncia o posicionamiento crítico. Lo laborioso de la animación adquiere potencia en tanto alimenta la construcción, sobre el soporte material de un artificio, de metaforizaciones en torno a la memoria que promueven una mirada crítica, relativamente distante y no por ello menos reflexiva.

Ciertos materiales utilizados en el *stop motion* (arena, arcilla, tela, lana, fieltro, papel o pintura fresca, por ejemplo) traen consigo las huellas de quien anima, a modo de marca individual perenne que explicita los mecanismos y el artificio de construcción de aquello que se evoca. Existe una materialidad fugaz y precaria atrapada por la cámara que capta a perpetuidad el gesto y la intención que talla sobre ellos el artista animador. La función vital de esos materiales, en la animación, goza de una vida relativamente limitada: desarmado el set, apagada la cámara o desmontadas ciertas partes gestuales de los muñecos, solo quedan vestigios inmóviles e inexpressivos que dejan de ser personajes y vuelven a ser simplemente materia inerte.

Por lo aquí expuesto, y conforme al valor que adquiere la práctica de técnicas animadas artesanales como el *stop motion* y la marca singular que impone su materialidad (Hosea 2019, 30) nos interesa observar, en *Bestia* y *Padre*, cómo opera la puesta en escena y el ejercicio artístico de posmemoria para construir un posicionamiento sobre la figura de los victimarios.

³ Cabe destacar que aquí no incorporaremos un enfoque que involucre exhaustivamente una perspectiva de género desde el rol autoral en la creación animada, dado que la construcción de personajes femeninos en *Bestia* y *Padre* responde a obras realizadas por directores autopercebidos varones cisgénero. No obstante, observamos cómo las formas e imaginarios en torno a los cuerpos feminizados son puestos en tensión respecto a las convenciones dominantes. Como aportes bibliográficos sobre los desafíos de pensar una estética femenina en la animación pueden encontrarse definiciones en Wells, P. *Understanding animation*, (1998, 198-201); Lorenzo Hernández, M. *Una película propia. El autorretrato animado femenino*, en «Señas de identidad – Reflexiones sobre el arte de la animación, Actas del 1.º Foro Académico sobre animación (2011, 17-25) o Boeckenhoff, K & Ruddell, C. *Lotte Reiniger: The Crafty Animator and Cultural Value*, en «The Crafty Animator» (2019, 75-98).

PONER UN CUERPO A LO OMINOSO. LO INERTE QUE SE ANIMA

Ingrid Olderock, exoficial de Carabineros, fue agente de la DINA entre 1973 y 1977. Fue la primera mujer paracaidista de Latinoamérica y se encargó de formar a casi un centenar de mujeres en técnicas de tortura. Olderock adiestraba perros para cometer las más aberrantes vejaciones a las víctimas detenidas en el centro clandestino conocido como «La venda sexy» y «La Discoteque» en la comuna de Macul, un barrio urbano de clase media de Santiago. Dicho mote fue asignado «debido a la perversidad sexual de las torturas que infligía a todos los detenidos» (Guzmán Jasmén 2014, 73), como así también «debido al volumen de la música que sonaba todo el día, con el fin de ocultar a los vecinos los gritos desgarradores de los detenidos durante las torturas» (*ibid.*). Hija de un exoficial nazi, y reconocida abiertamente como tal, fue una mujer solitaria —su única compañía era su perro Volodia— con fuertes rasgos psicopáticos y perversos; los testimonios dan cuenta de la inexpressividad y frialdad con la que torturaba. Su figura salió tímidamente a la esfera pública a comienzos de la década de los ochenta cuando sufrió un atentado en la vía pública por parte de, según ella, gente que creía que «sabía demasiado» (Donoso & Errázuriz 2001, 14); desde ese entonces, una bala de calibre 38 quedó alojada en su cráneo. Fruto de ese episodio, y por la demencia que se le adjudicaba, fue pasada a retiro. La figura de Olderock se mantuvo oculta hasta que, a fines de la década de los noventa, la fotógrafa Paz Errázuriz y la periodista Cecilia Donoso la reconocieron al salir de una despensa barrial en la capital chilena. Donoso y Errázuriz la siguieron hasta su domicilio y poco tiempo después se animaron a tocar su puerta para concertar una entrevista con ella. La primera parte de la entrevista fue publicada con el título «A la vuelta de la esquina» en el número 23 de la *Revista de Crítica Cultural*, dirigida por Nelly Richard. La segunda entrevista pactada no llegó a concretarse; Olderock murió en el año 2001, a los 56 años de edad, sin ser juzgada.

Las escasas imágenes, bidimensionales y en blanco y negro, del rostro de Olderock que salen a la esfera pública resultan el disparador para la construcción del personaje principal de *Bestia* (fig. 1). Carentes de una finalidad artística, el carácter documental de estas imágenes oficia, según González, «como columnas de soporte y cuya función se origina puntualmente por la ampliación de acontecimientos traumáticos y/o por la operación de armar identidades problemáticas, comprometidas con crímenes de lesa humanidad que requieren su particularización» (2021, 647). En la complejidad que supone una práctica de posmemoria, las imágenes de los victimarios se ubican como un contrapunto de los retratos de fotos carné de las víctimas de detenidos desaparecidos: aquellos que, alzados en pancartas o pegados en el pecho de sus familiares, ocuparon las calles, memoriales y manifestaciones en espacios públicos por reclamos de verdad y justicia como un *ritual iconográfico de la memoria* (Richard 2017, 143). Siguiendo la línea de Richard, mientras los retratos en blanco y negro de las víctimas «cifran el aura melancólica del duelo inacabado en el desgaste del blanco y negro de los retratos en fotocopia» (*ibid.*), la construcción de un personaje volumétrico y de cuerpo entero para la figura de Ingrid Olderock —como así también otros compañeros de trabajo, sin nombre pero con casi idéntica





Figura 1. Ingrid Olderock – Fuente: Wikimedia Commons (izquierda) – Fotograma *Bestia* (derecha).

labor– intenta reconstruir e interpretar piezas del ominoso engranaje de una parte de la historia. Sobre esto, González entiende que las imágenes y reinterpretaciones artísticas que pueden generar las imágenes documentales de archivo actúan como constancias contra la desmemoria al «colocar un rostro al torturador, *individualizarlo* y, por ende, *aislarlo* de la cadena de mando militar tan manida como pretexto para la disolución de responsabilidades» (2021, 649). El lado de los victimarios careció de una multiplicidad de rostros visibles y, menos aún, de tramas biográficas que más allá de una primera función de denuncia también complejicen y problematicen el valor memorial de sus figuras y su accionar.

El margen de autenticidad sobre el que se inscribe la (re)construcción de la imagen de Olderock forma parte de una operación de posmemoria que propone una narrativa compleja. *Bestia* despliega un abanico de metáforas que expone la psicopatía de un personaje y las aberrantes acciones que llevó a cabo durante la última dictadura militar chilena.

«Esa mañana, salí igual que otras veces. Llevaba mi cartera y una carpeta de cuero muy linda, que decía ‘Colombia’ y tenía un papagayo de colores. Era muy llamativa; me la había regalado Yiye Avila, así que yo le tenía mucho cariño.

«Pasé por la esquina y ví un auto estacionado. Cuando me iba a acercar, un hombre se me acerca y me dice algo así: ‘esto es para ti’. Y, a menos de dos metros, me dispara. El tiro me rozó la cabeza y me lanzó al suelo. Ahí, en el suelo, veo que el hombre se abalanza sobre mí para rematarme y me pone la pistola como a medio metro y dispara, recoge mi cartera y la carpeta y se arranca. Yo le alcancé a ver la silueta y el tamaño de los pies.

«Quedé tendida y creí que me moría ¡Si este fue un milagro de Dios!» –dice, refiriéndose a su recuperación.

«Fue a poquitas casas de aquí –se refiere a su casa–. Me estaban esperando, los desgraciados.

«Fue aquí, en la esquina de Coventry con Haden.

«Ellos sabían que yo todas las mañanas salía de mi casa a pie, a tomar la micro para ir a la Dirección de Carabineros.

«¿Sí *po*! Yo andaba a pie, no tenía ni auto, ni guardaespaldas, como los otros» (Guzmán Jasmen 2014, 20).

Baleada en la cabeza frente a su casa, Ingrid Olderock denuncia que el ataque fue perpetrado por sus excompañeros. Una bala alojada en su cabeza la acompaña hasta su muerte. El relato que antecede a este párrafo forma parte de *Ingrid Olderock, La mujer de los perros* (Guzmán Jasmen, 2014) y el devenir de sus acciones se trasladan, casi sin modificaciones, a una de las últimas escenas del cortometraje animado. Un plano detalle de la fractura en su sien resulta la puerta de entrada al interior de este personaje siniestro en el que *Bestia* se sumerge, sin compasión, para relatar lo ominoso desde una puesta en escena cargada de simbolismos. Con ausencia de diálogos, el origen de la materialidad de sus elementos se convierte en objeto y gesto expresivo. La construcción de los personajes y decorados fusiona materiales que desprenden en la imagen diversas texturas (brillantes, opacas, porosas, uniformes) asignándole una función expresiva a cada presencia. Las tensiones entre la dureza e inexpressividad de un rostro de cerámica y el peligro latente de su fractura permiten el desarrollo de un personaje frío, oscuro y macabro. Este diseño de personaje se presenta tanto en Ingrid como en sus compañeros de trabajo, con una diferencia respecto a su identidad: ninguno de sus compañeros tiene nombre o representa a algún personaje reconocido de la historia. Sin nombres propios, cada uno pone el cuerpo y expone de manera visible a la maquinaria que operó, jerarquizada y sistemáticamente, tras «lo clandestino» del régimen pinochetista. En relación a la identificación y raíz abiertamente nazi del personaje, la construcción de una cabeza con apariencia de porcelana y resto del cuerpo en tela remite directamente a la estética de las muñecas alemanas de porcelana de principios del siglo xx. Un pasado familiar se hace presente sobre la superficie del rostro, bajo la aparente docilidad de sus formas regordetas y un aspecto terso, sedoso y brillante. Esta rigidez gestual que propicia la elección del material⁴ refuerza la

⁴ Las distintas piezas de las cabezas del personaje no están realizadas realmente en porcelana, sino en resina de poliuretano. El proceso de fabricación rescata saberes propios de la escultura e incluso de la práctica prostética de *fx* para cine, tv y teatro, en tanto se desplaza desde extensiones volumétricas en el cuerpo humano a piezas con impronta realista sobre un esqueleto. La tarea implica en primer lugar el modelado de la pieza, que puede realizarse en materia blanda como plastilina o arcilla (positivo del modelado). Sobre el positivo del modelado se realiza un molde para obtención del negativo. A continuación se realiza el vaciado, que consiste en «pasar el modelo (...) a una materia permanente e indeformable, aunque sea transitoria o provisional, que normalmente es el yeso o la escayola» (Fernández Arenas 1996, 26), donde se obtienen los positivos del muñeco con esta resina. La resina de poliuretano es un material que brinda alta fidelidad y rendimiento para la reproducción de pequeños detalles. La pieza resultante, que luego es coloreada con pigmentos específicos, es liviana, rígida y resistente. Para asemejar el aspecto a la estética de las muñecas de porcelana, el rostro del personaje exagera su acabado de estilo laqueado o pulido brillante, al utilizar una resina cristal incolora como última capa. Por





Figura 2. Sustitución de cabezas en personaje de Ingrid Olderock. Archivo personal.

dureza y crueldad con que se describen las prácticas represivas e ilegales de Olderock, al tiempo que deja entrever una contradicción con sus inseguridades y temores en la esfera privada. El resto de su cuerpo presenta una apariencia textil blanda –solo se la ve desnuda en su cuarto, el espacio íntimo y exploratorio de su sexualidad– que destaca en sus movimientos y gestualidades una «inexpresividad expresiva»: dentro de cada plano, el rostro del personaje no se anima; es *entre* plano y plano que se presentan leves cambios en su rostro (por sustitución de su cabeza), pero se mantienen inmóviles mientras cuadro a cuadro otros elementos son animados (fig. 2).

El personaje del perro Volodia presenta rasgos de aparente ingenuidad y simpatía: nada en él permite pensar en las vejaciones para las que está entrenado, y su textura de fieltro resulta amable, suave y confortable. La memoria táctil evocada por Volodia nos invita a revisar las sensaciones despertadas en la infancia por estos mundos de juguete. Es posible pensar que esta decisión estética, apoyada en el tipo de materiales escogidos, se constituye en una forma lúdica de poder abordar lo inefable, en un modo plástico de suavizar el horror sin por ello dejar de cuestionarlo. El espacio para la fantasía construido mayormente con peluche y en apariencia amigable, aunque no por ello menos macabro, resulta un escenario onírico de escape a las oscuras prácticas cotidianas que de igual manera da lugar a acciones de lo más aberrantes.

su parte, el diseño de personajes de *Padre* presenta un acabado exterior diferente en látex, que genera una apariencia más «naturalista» emulando la textura de la piel. Más allá de las diferencias visuales y de textura, su fabricación conlleva un proceso similar en su diseño, armado de estructuras, modelado, moldería, vaciado y positivo.

Conforme al lugar de enunciación que adopta el cortometraje, la presencia y puesta en cuerpo de las víctimas queda en una posición secundaria. Como una forma de atenuar la perversidad de las prácticas de tortura que se ejercían sobre ellas, las operaciones de montaje y puesta de cámara evitan detener el lente sobre los detalles de lo que ocurría en el subsuelo de «La venda sexy». Solo se observa en un plano general de escasos segundos el cuerpo desnudo y ojos vendados de una víctima a punto de ser abusada por el perro Volodia. Hay un distanciamiento del horror que preserva el umbral de lo soportable. Tal escena es develada hacia la mitad del cortometraje; durante los primeros minutos, en la descripción rutinaria de las prácticas laborales de Ingrid día a día, la imagen funde a negro cuando llega al subsuelo y enciende la música. Si bien la tortura explícita es evitada, no lo es la presencia de los cuerpos de las víctimas como signifiante: sobre el final, una decena de cuerpos se ubica sobre un paisaje de la cordillera de los Andes construido con papel arrugado. Estas víctimas, sin rostros definidos y con gestos vagos tallados en sus rostros, se hacen presentes a modo de figuras espectrales. En esa escena final, la reivindicación de memoria y justicia junto a la condena a todo intento reconciliatorio con ese pasado y sus victimarios se constituye en un poderoso ejercicio de posmemoria.

Respecto a los decorados, la elección del cartón prensado para la construcción del hogar muestra la liviandad y fragilidad de ese espacio que la cobija: en cualquier momento, todo puede desarmarse y desaparecer. Las superficies porosas, sin brillos y con bordes rugosos, se contraponen a la superficie brillante del rostro de Ingrid, donde fácilmente podría impregnarse la huella de quien manipula. Si bien el personaje está siendo doblemente manipulado (por el animador en tiempo presente y por las fuerzas de quien acataba órdenes en el tiempo pasado), no hay sobre su cuerpo un rastro físico de esa intervención. Tanto el hogar como las oficinas y los interiores de «La venda sexy», de apariencias livianas y porosas, nos hacen pensar en la posibilidad de huir y desaparecer sin dejar rastros. La construcción del espacio del sótano donde se llevaban a cabo prácticas de tortura responde a la memoria traumática, fragmentada e incompleta de los testimonios de las víctimas; sobre ello, González refiere a la existencia de una «topografía en suspenso» (2021, 656) dada por la imposibilidad de recordar los espacios del horror.

En la relación entre decorados, utilería e iluminación, se destaca el cruce entre opacidad y brillo de los materiales y objetos: mientras el hogar resulta en apariencia opaco, áspero y poroso, los alimentos con los que interactúan los personajes resultan visualmente estridentes, con aspecto húmedo y jugoso. Este convite a la degustación se convierte en una instancia de goce y voracidad. Intensificado por el tratamiento sonoro, cada acción de Ingrid o Volodia que involucra a la comida —particularmente la carne— desencadena acciones donde la avidez se apodera de las acciones, las emociones y los movimientos.



Con una puesta en escena plásticamente similar a *Bestia* (en distintos conversatorios brindados en Argentina, Hugo Covarrubias ha mencionado la influencia que el trabajo de Bou Grasso ha ejercido en su obra), *Padre* propone una narración y diseño de animación que nos permite distinguir ciertos rasgos expresivos más allá de aquello que se hace y (no) se dice. Con ausencia total de diálogos, el cortometraje de Bou Grasso retrata la vida cotidiana de la hija de un alto mandatario militar, durante los últimos años de la dictadura cívico-militar en Argentina.

A diferencia de *Bestia*, donde la narrativa que se construye a partir de una biografía específica ofrece más elementos extrafilmicos con los que puede ponerse en diálogo la construcción y puesta en escena animada, *Padre* propone un espacio ficcional que toma signos de época para moldear un marco de verosimilitud y legitimidad sobre el cual construir su relato. El cortometraje se ocupa de un ejercicio de posmemoria afiliativa, en términos de Hirsch (2015), desde una posición que revela ciertos vacíos: en la producción audiovisual argentina en general, pero más aún en la animada en particular, son escasas las aproximaciones a las figuras de los victimarios fuera de un lugar explícito de denuncia o escrache. *Padre* se ubica en una posición poco explorada que no identifica nombres propios, como así tampoco se ata a una biografía ni un relato en primera persona; más bien construye una mirada crítica, y fundamentalmente una puesta en cuerpo mediante el *stop motion*, de una parte de la sociedad civil que luego de la recuperación de la democracia se ha mantenido disimulada tras los velos del silencio, la complicidad y la omisión.

Bajo la construcción de un espacio biográfico en torno al interior de la casa como posición política y subjetiva de su «estar en el mundo» (Arfuch 2013, 28), la construcción espacial de *Padre* prioriza la robustez de los muros del hogar y todo aquello que sucede puertas adentro, casi como un espacio que se obstina en no ser parte de lo que está sucediendo en el exterior. En ese sentido, es clara la contraposición de actos entre la esfera privada y la pública, y cómo la construcción en el imaginario de este personaje sobre aquello que pasa afuera es completamente moldeada por el vínculo filiativo y por la relación cotidiana con los espacios y objetos de la casa. Recuperando a Larios, la idea de «objetos vivos» (2018) pone de relieve la latencia simbólica depositada sobre objetos en apariencia inanimados. Fuera de las minuciosas acciones del personaje principal dentro de la casa, solo dos elementos llevan consigo un diseño de movimiento autónomo⁵: el reloj, que marca un movimiento constante e inacabable como único pulso vital en el transcurrir diario, y la irrupción progresiva de pichones en el patio, que con movimientos aleatorios y erráticos irrumpen con una tensión sobre aquello del afuera que desborda y cada vez cuesta más eludir. La información relativa al contexto se inmiscuye dentro de la casa mediante informaciones que llegan por algunos medios de comunicación. El papel de periódico que

⁵ Otros objetos, como el vaso de agua, el ramo de flores secas o el jarrón que se rompe, presentan un movimiento subordinado a las manipulaciones que el personaje ejerce sobre ellos.



Figura 3. Fotogramas *Bestia* (arriba) – *Padre* (abajo).

envolvía las flores que cuidadosamente la hija coloca en el jarrón es un diario de ayer que no cumple con traer las noticias del día. Por otra parte, la radio funciona como compañía en una solitaria cocina donde el personaje transcurre anodidamente sus días. En este caso, el objeto «radio» cumple dos roles radicalmente opuestos entre *Padre* y *Bestia*: mientras aquí sirve como fuente que hace visible un contexto y trae información hacia adentro, en la obra de Covarrubias sirve para ocultar hacia el afuera, con música disco, los mecanismos de tortura que se cometían en el centro de detención (fig. 3). No obstante, ese afuera que se inmiscuye mediante ciertos objetos es la forma explícita de denuncia de aquello que en realidad se encuentra latente puertas adentro mediante la figura y el accionar de este padre militar.

Recuperando el valor del trabajo artesanal y realizado a pequeña escala, la visualidad háptica de *Padre* abona a un tratamiento con predominancia realista. Para la construcción de todos los espacios y objetos de la casa juega un rol fundamental la elección de la paleta cromática y el tratamiento visual de las superficies que, sumados a una retroalimentación entre imagen y tratamiento sonoro, potencian la cualidad material de cada objeto. El itinerario arquitectónico dado fundamentalmente por los cambios de escenario —en su mayoría en torno al interior de la casa— y movimientos de cámara configura una *arquitextura* (Bruno 2019, 76) que traslada al campo de pantalla toda la información táctil y espacial sobre la intimidad de un hogar claustrofóbico y castrense. Con una predominancia de tonos marrones, granates y grises tanto para los decorados como para los objetos, vestuarios y tono de piel del personaje, sumado a un diseño lumínico que da lugar a penumbras y ratios pronunciados, se crea una atmósfera sombría que genera asfixia y pesadumbre. El escaso contraste, desde lo





cromático, entre el decorado y el personaje los vuelve casi una misma cosa, un objeto vetusto que intenta permanecer incólume aun cuando ya no quedan certezas (¿y presencias?) de que eso sea posible. Mientras que en *Bestia* distinguimos la opacidad en las texturas del decorado, en *Padre* se destacan las superficies sólidas de apariencia metálica o brillante, acaso como una estructura rígida a la que el personaje se aferra íntimamente en un acto repetitivo de limpiar-lustrar-volver a limpiar. El mobiliario de maderas robustas, las placas y condecoraciones del padre militar o la superficie de mármol de la mesada sostienen la fragilidad de un personaje casi raquítrico, de rostro con rasgos angulosos y mirada petrificada. La rutina del personaje se sostiene en la relación apática con los objetos que la rodean mientras lleva a cabo tareas de cuidado para un padre que nunca se ve, en cuerpo físico, dentro de la casa. No obstante, esa apatía no motoriza una mirada benevolente sobre el personaje. El rol que asume esta hija no está marcado por una posición activa en los acontecimientos de la historia reciente, sino justamente por lo cómplice de su pasividad.

En ese sentido, los movimientos contruidos son lentos y fluidos, en contraposición con los movimientos bruscos y repentinos que realiza el personaje de Ingrid Olderock en *Bestia*. Esa lentitud en los movimientos de la hija refuerza el grado de sumisión y pasividad de su carácter. El único momento en que el personaje experimenta un ligero acercamiento al goce o la sensibilidad, al oler una flor que está acomodando en el jarrón, es interrumpido inmediatamente por la campanada del reloj y el deber de asistir a su padre. El cúmulo de acciones repetitivas también alcanza al vínculo establecido con la comida. Mientras en *Bestia* las acciones están cargadas de voracidad (y un marcado goce respecto a ello), en *Padre* se evidencia el desgano y la falta de deseo ante la acción de comer. Casi como una acción necesaria para continuar con un dejo de energía vital, la comida resulta poco atractiva, opaca y empastada cromáticamente con el resto del decorado (fig. 4). El brillo resalta en los utensilios y la vajilla, con un efecto sobre la construcción de esos objetos que destaca una apariencia hiperrealista para lograr el aspecto de porcelana, metal o vidrio en diminutas piezas (Curatitoli 2022).

En ambos cortometrajes, una puerta de retorno a lo real se abre en las secuencias de títulos: un cruce de placas de títulos con registros audiovisuales de archivo convalida las construcciones de escenarios y personajes en relación a un contexto sociopolítico del pasado reciente, reconocible como tal. La representación de *Bestia* se sustenta principalmente en tres registros: las escasas fotografías de Ingrid Olderock, la fachada de «La venda sexy» y los testimonios inacabados —por el propio horror— de las víctimas. El archivo del rostro de Olderock da origen a la reconstrucción de una biografía mientras la fachada del ahora Espacio de Memoria da el cierre, mientras se imprimen los títulos de créditos finales, generando una referencia casi barthesiana del «esto ha sido». De modo similar, se pone en tensión el silencio y la omisión del interior de la casa en *Padre* respecto al fervor de las rondas de Madres de Plaza de Mayo y miembros de la sociedad civil reclamando en las calles por el paradero y aparición con vida de los hijos desaparecidos. La incursión de estas secuencias de archivo fisura el artificio de las construcciones animadas y vuelve sobre sus representaciones, en línea



Figura 4. Fotogramas *Padre*.

con lo que propone MacKinnon, como «estrategias justificativas que amplifican el ‘efecto de autenticidad’» (2019, 112, la traducción es nuestra⁶).

Como hemos señalado, estas obras se destacan por el valor de la materialidad depositada en los elementos que conforman la imagen. Sin embargo, entendemos que tal valor es proyectado en tanto sobre el objeto se imprima *a posteriori* un gesto por parte de quien lo anime. Lo artesanal, presente en distintos materiales, traza un vínculo explícito y estrecho con lo humano. Desde una dimensión estética y política, los simbolismos y metaforizaciones puestos en juego hacen dialogar y tensionar la naturaleza propia de su materia con la narrativa, permitiendo configurar un rasgo expresivo distintivo respecto a otras técnicas animadas. La cualidad del movimiento de objetos sólidos, respecto al tipo de movimiento que se desprende, por ejemplo, de técnicas de dibujo 2D o 3D por computadora, puede albergar tanto las huellas de quien manipula (dactilares sobre el objeto, o mediante la intervención del propio cuerpo operando dentro del cuadro) como un tipo de movimiento más pausado y menos fluido, que en este caso aporta a la intencionalidad de sus personajes y la historia contada. La animación *stop motion* es capaz de dotar de un cuerpo a esas representaciones y esos personajes, al tiempo que permite suavizar el horror de sus prácticas al trasladar las acciones aberrantes a personajes y objetos construidos con materiales reconocibles e instalados en nuestra memoria táctil.

El ejercicio de posmemoria que se desprende del abordaje de la figura de los victimarios más allá de un lugar de denuncia o escrache abona críticamente a mantener despierto un espíritu que resiste a todo intento de política reconciliatoria por parte de una posgeneración. Respecto al dilema que supone el abordaje de nuevos puntos de vista sobre los victimarios, Lior Zylberman propone un cruce entre el análisis de la tríada *perpetrador-víctima-testigo*, proveniente de los estudios sobre genocidio, con

⁶ Cita textual: «The use of these documents, (...) function as warranting strategies and amplify the ‘authenticity effect’» (MacKinnon, 2019, p. 112).

aquellas perspectivas que han problematizado en términos éticos la representación de las personas en el cine documental. El investigador advierte que

(...) estos actores no deben ser estudiados como estáticos o pasivos sino en su propia interacción. Por lo general se representa a la víctima en actitud pasiva, y es allí donde se fundamenta una de las críticas a este modelo: al pensar este paradigma y al efectuar diversos tipos de caracterización, el cine documental suele tipificar este modelo sin problematizarlo, reduciendo al genocidio a una tendencia moral de dos polos: el bien absoluto (la víctima o el sobreviviente) y el mal absoluto (el perpetrador). Esta tendencia se acentúa, justamente, a partir de la caracterización: el sobreviviente, en tanto víctima, sufre al dar su testimonio (...) en cambio, el perpetrador, cuando testimonia, no se inmuta ante sus crímenes, se lo muestra frío y calculador (2018, 36).

Sobre la representación de los perpetradores en el campo audiovisual, Zylberman entiende que «gran parte de los documentales que tratan sobre genocidio suelen caracterizar a los perpetradores de modo unidimensional, perdiendo de vista los matices que existen en este grupo» (2018, 37). En ese sentido, se trata no solo de mostrar *quiénes* son, sino también *cómo* son, en toda su complejidad. El tono realista al que abona la puesta en escena en ambos cortometrajes, principalmente en sus decorados y *props*, apunta a visibilizar que los torturadores y sus cómplices no son monstruos, sino que tienen un nombre, un rostro, vidas cotidianas «comunes» y pueden estar a la vuelta de la esquina, en cualquier barrio de clase media de la ciudad. Además de complejizar su figura abordándolos desde el lugar de «lo común», aparecen las representaciones en su dimensión, valga la paradoja, más «humanas» y densas. En la intimidad del hogar entran en un mismo orden de lo cotidiano acciones como hornear un pastel, recibir sexo oral por parte de un perro, ignorar las noticias que llegan del exterior de la casa o guardar un arma en la cartera antes de salir a trabajar.

Otra arista que se hace visible en la representación del victimario es la relativa a la cadena de mandos en el aparato represivo. En el cortometraje de Covarrubias, el personaje de Olderock paulatinamente va revelando, desde el enojo, la frustración y la traición, cómo la tarea asumida oficia de pequeña pieza de un engranaje mayor, ocupando el rol de aquellos que «se ensucian las manos». Por otra parte, en *Padre* continuamente vemos en primer plano los distintos objetos de la casa, las marcas presentes en fotografías de una intimidad familiar, las condecoraciones e insignias, pero nunca vemos al padre perpetrador. Esto puede interpretarse como una estrategia por la que algunos altos mandos gozaron del privilegio y la impunidad de no ser vistos. Desde el enfoque de Zylberman, la hija puede ubicarse en pantalla como la figura del *testigo*, cuya conducta pasiva y de inacción también resultó parte intrínseca del aparato represivo del terrorismo de Estado.

CONCLUSIONES

En relación a la temática y el tratamiento de acontecimientos vinculados a las últimas dictaduras militares en Argentina y Chile, los directores Hugo Covarrubias y Santiago 'Bou' Grasso han podido (re)construir una trama biográfico-ficcional, taller



un rostro y materializar en escena el cuerpo de personajes que vehiculizaron prácticas la complicidad y lo aberrante en la historia reciente. De este modo, se lleva a cabo un abordaje reflexivo, a una distancia temporal con los acontecimientos, capaz de hacer evidente el horror desde el lugar de los perpetradores, no solo desde las víctimas y sobrevivientes. Lo novedoso y disruptivo en estas obras puede pensarse también en el contrato con los espectadores. Además de las cualidades anteriormente expuestas de la materialidad presente en la escena, entendemos que el uso pregnante de los primeros planos no es casual, en tanto nos pone explícitamente *frente a* figuras controversiales y del orden de lo abyecto, poco abordadas en otras representaciones filmicas contemporáneas de la región.

En el caso de *Bestia*, la posibilidad de partir de una biografía ofrece una diversidad de fuentes y elementos extrafílmicos con los que es posible poner en diálogo la construcción de la narrativa y su puesta en escena animada. En *Padre*, nos encontramos ante una ficción de posdictadura que toma signos de época para construir un marco de verosimilitud y legitimidad sobre el cual se ubica el relato. En ambos casos, el vínculo con el material de archivo sobre los bordes de su universo narrativo –las secuencias de títulos– refuerza un diálogo con la historia. Haciendo expresa su condición de artificio, se construye un ejercicio memorialístico desde la propia práctica artística animada.

Por último, respecto al valor que adquiere la materialidad de los objetos dentro de la animación *stop motion*, cabe preguntarse si verdaderamente estamos en presencia de un giro hacia la materialidad como plantea Hosea (2019, 31), o más bien se trata de la irrupción de una forma animada singular dentro de la región que carga consigo una potencia narrativa, metafórica y política propia, tomando relieve y cierta distancia de otro tipo de prácticas artísticas contemporáneas, incluso la animación en otras latitudes. Si recuperamos definiciones del núcleo conceptual propuesto por la Red de Conceptualismos del Sur (RedCSur) para el Giro Gráfico en prácticas artísticas de América Latina, entendemos que existe una potencial en torno a la idea de *giro* no como desvío o cambio de dirección, sino como «revuelta» de desafío al poder e inversión de lo dado (2022, 17). En ese sentido, la práctica de *stop motion* como giro y revuelta respecto a la producción automatizada y a gran escala de imágenes hegemónicas parece transitar una expansión y madurez que la consolida como forma de creación y marca autoral privilegiada en la animación latinoamericana.

RECIBIDO: 17/01/2026; ACEPTADO: 13/03/2026.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AAVV. 2022. *Giro gráfico. Como en el muro la hiedra*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- AGUILAR MORENO, José María. 2007. *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento.
- ARFUCH, Leonor. 2013. *Memoria y Autobiografía*. 1º ed. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BARTHES, Roland. 2016. *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. 1.ª ed. 12.ª reimp. Buenos Aires: Paidós.
- BOECKENHOFF, Katharina y RUDDALL, Caroline. 2019. «Lotte Reiniger: The Crafty Animator and Cultural Value». En Ruddell, C. y Ward, P. (Eds.). *The Crafty Animator. Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- BRUNO, Giuliana. 2019. «Un archivo de imágenes emotivas» En Depetris Chauvin, I. y Taccetta, N. (Eds.). *Afectos, Historia y Cultura Visual. Una aproximación indisciplinada*. pp. 73-114. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- COSTA, Jordi. 2014. «La stop-motion como ejército de resistencia. La tardía edad de oro de una técnica anacrónica». En *Con A de Animación*. N° 4, pp. 24-30. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 28/09/2022 de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157>.
- CURATTOLI, María C. 2020. «Representaciones de feminidades en la animación contemporánea: Una mirada sobre Mademoiselle Kiki et les Montparnos y En boca de todas». En *Toma Uno*, (8). <https://doi.org/10.55442/tomauno.n8.2020.30777>.
- CURATTOLI, María C. 2022. «Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion». En *Toma Uno*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39166>.
- DONOSO, Cecilia y ERRÁZURIZ, Paz. 2001. «A la vuelta de la esquina; una entrevista con Ingrid Oldero». En *Revista de crítica cultural*. N° 23. pp. 14-21. Recuperado de el 28/09/2022 <https://americalee.cedinci.org/portfolio-items/revista-de-critica-cultural/>.
- EHRlich, Nea. 2021. *Animating Truth. Documentary and Visual Culture in the 21st Century*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- FERNÁNDEZ ARENAS, José. 1996. *Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas*. Barcelona: Editorial Ariel.
- GONZÁLEZ, Daniuska. 2021. «‘La imagen superviviente’. La fotografía documental en el testimonio chileno contemporáneo (Javier Rebolledo y Nancy Guzmán)». En *Universum* (Talca). N° 36(2), pp. 645-659. <https://dx.doi.org/10.4067/s0718-23762021000200645>.
- GUZMÁN JASME, Nancy. 2014. *Ingrid Oldero, La mujer de los perros*. Santiago de Chile: Ceibo Ediciones.
- HIRSCH, Marianne. 2015. *La generación de la posmemoria. Escritura y cultura visual después del Holocausto*. Madrid: PanCrítica.
- HOSEA, Birgitta. 2019. «Made by Hand». En Ruddell, C. y Ward, P. (Eds.). *The Crafty Animator. Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- LARIOS, Shaday. 2018. *Los objetos vivos: escenarios de la materia indócil*. Ciudad de México: Paso de gato.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María. 2011. «Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo». En Garzón, C. y González, A. (Comp.) *Señas de identidad: reflexiones sobre el arte de la animación – Actas del 1º Foro Académico sobre Animación – ANIMA’09 – 1.ª ed. – Villa María*. Eduvim.





- MACKINNON, Carla. 2019. «Autobiography and Authenticity in Stop-Motion Animation». En Ruddell, C. y Ward, P. (Eds.). *The Crafty Animator. Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- MERLO, Alessandra. 2017. *Los útiles y los inútiles. Presencia y visibilidad de los objetos en el cine*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- MORENO BARRENECHE, Sebastián. 2023. «La construcción discursiva de sujetos colectivos en las narrativas sobre el pasado reciente: el caso de los desaparecidos». En *deSignis* N°39 - Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS). Disponible en: <https://www.designisfels.net/capitulo/i39-10-la-construccion-discursiva-de-sujetos-colectivos-en-las-narrativas-sobre-el-pasado-reciente-el-caso-de-los-desaparecidos/>.
- PINOTTI, Luciana. 2015. «La animación no ficcional. Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado “Vals con Bashir”». En *Revista Cine Documental*, Número 12, Año 2015. <http://revista.cinedocumental.com.ar/tag/luciana-pinotti/>.
- PURVES, Barry. 2010. *Stop motion*. Lausanne: Ava Publishing.
- REVERT, Jordi. 2024. «La memoria dibujada: trauma, reconstrucción y archivo en el documental animado. Los casos de *Vals con Bashir* (Waltz with Bashir, 2009) y *Flee* (2021)». *IC – Revista Científica de Información y Comunicación*, 21, pp. 49-76.
- RICHARD, Nelly. 2017. *Latencias y sobresaltos de la memoria inconclusa (Chile:1990-2015)*. Córdoba: EDUVIM.
- SAENZ VALIENTE, Rodolfo. 2003. *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- STEGE, C. (2026) «Animation and journalism», en Nicole Dahmen y T.J. Thomson (eds.) *The Routledge Companion to Visual Journalism*, pp. 423-435. Londres: Routledge.
- WELLS, Paul. 1998. *Understanding animation*. Oxfordshire: Routledge.
- WELLS, Paul. 2014. «Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? Validating the Animated Film». En *La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013*. Córdoba. Universidad Nacional de Córdoba.
- WILLIAMS, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber limited.
- ZYLBERMAN, Lior. 2018. «Cine documental y genocidio: Algunos problemas éticos» En *Journal de Ética y Cine*, vol. 8 (pp. 33-41) CIECS/CONICET-UNC/UBA <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/eticaycine/article/view/22772>.

FILMOGRAFÍA CITADA EN ORDEN DE APARICIÓN

Padre (Santiago Bou Grasso, Argentina, 2013).

Bestia (Hugo Covarrubias, Chile, 2021).

Un oscuro día de injusticia (Julio Azamor y Daniela Fiore, Argentina, 2018).

Historia de un oso (Gabriel Osorio, Chile, 2014).

La casa lobo (Cristóbal León y Joaquín Cociña, Chile, 2018).

Los huesos (Cristóbal León y Joaquín Cociña, Chile, 2021).

