



Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura

**Representación cinematográfica y género fantástico. Trasposición de
La luz mala dentro de mí de Mariano Quirós a un cortometraje de
ficción**

Tesista: Andrea Carolina Schaller

Licenciatura en Artes Combinadas

Dirección: Parodi 1322

Cel: 3624-940543

E-mail: caroschaller47@gmail.com

Directora: Mgter. Maia Bradford

Profesora Adjunta de la cátedra *Literatura y Cine* de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FADYCC). Universidad Nacional del Nordeste (UNNE)

Codirectora: Lic. Alejandra Muñoz

Profesora Jefa de Trabajos Prácticos de la cátedra *Lenguaje Audiovisual* y de *Historia del Arte de Argentina y el NEA* de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FADYCC). Universidad Nacional del Nordeste (UNNE)

Modalidad: Investigación en Artes

ÍNDICE

PRIMERA PARTE

Problema de investigación.....	3
Objetivos.....	4
Fundamentación.....	5
Hipótesis.....	6
Antecedentes.....	7
Metodología.....	13
Marco teórico.....	15

SEGUNDA PARTE

Producción audiovisual de género fantástico en el nordeste argentino.....	26
El fantástico literario de Mariano Quirós en <i>La luz mala dentro de mí</i>	35

TERCERA PARTE

Sobre el proceso de producción y elaboración de la obra <i>Toda la luz mala</i> , cortometraje de ficción.....	38
--	----

CONCLUSIONES	49
---------------------------	----

Bibliografía.....	54
-------------------	----

Anexo: Guion del cortometraje <i>Toda la luz mala</i>	58
---	----

Problema de investigación:

Las relaciones históricas entre la literatura y el cine se muestran de formas tanto complejas como variadas y conflictivas, debido a que el paso de un texto literario a un film supone una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos, sino que implica también categorías temporales, instancias enunciativas y procesos estilísticos que producen significados y sentidos (Peña Ardid, 2009).

La presente investigación aborda el problema de la transposición cinematográfica, es decir, el de la representación audiovisual a partir de una obra literaria. La indagación, enmarcada en la metodología de tesina en artes, propone la realización de una pieza fílmica de ficción con la técnica *stop motion*, a partir de dos cuentos del escritor chaqueño Mariano Quirós, “La luz mala dentro de mí” y “Cazador de tapires”, publicados en el libro *Toda la luz mala* (Factotum, 2016). Se trata de una obra literaria que presenta características del género fantástico. El interés de esta investigación radica en indagar, en tales relatos, particularmente en los procedimientos mediante los que se crea lo fantástico y sus efectos de lectura, y en las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual para transponer dichas características.

Toda la luz mala consta de nueve cuentos donde se representan como espacios recurrentes diversas locaciones de la provincia Chaco, tanto del ámbito rural como del urbano. Estas historias están relatadas en primera persona y expresan el punto de vista de los protagonistas, en su mayoría niños, quienes narran de manera detallada la relación conflictiva que mantienen con su entorno, que se presenta hostil, incómodo, atemorizante. También describen su temor ante la aparición de lo sobrenatural, aquello que resulta imposible de explicar y que provoca el efecto de inquietud y desestabilización característico de género fantástico (Roas, 2001). De los relatos incluidos en el libro se seleccionan los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de Tapires” debido a que reúnen los intereses de esta investigación y presentan tres características en común: el uso del monólogo interior, la relación conflictiva de los protagonistas con su entorno y la presencia de lo fantástico. Estos rasgos están formulados con códigos específicos del lenguaje literario y no pueden ser representados de igual manera a través del lenguaje audiovisual que se expresa por medio de la imagen y el sonido. Este es el ámbito específico que esta investigación se propone indagar.

Basándonos en el análisis de las estrategias narrativas de los cuentos seleccionados, el problema fundamental consistió en determinar los recursos del lenguaje cinematográfico más adecuados para representar, a través de una operación de transposición, determinadas características observadas en los cuentos: la narración en primera persona, la utilización del monólogo interior, la percepción del entorno hostil y el efecto de inquietud que genera la presencia de lo fantástico. Como se mencionó, en este trabajo se buscaron soluciones visuales y sonoras a esta problemática a través de la realización de un cortometraje de ficción utilizando la técnica de animación en *stop motion*.

Por sus características, el trabajo corresponde a una investigación en artes ya que no se asume una separación entre el sujeto y el objeto de estudio ni se contempla distancia entre la investigación y la práctica artística. Tiene el propósito de ampliar el conocimiento y el entendimiento a través de una investigación original (Borgdorff, 2006).

Objetivos:

Objetivo general:

- Realizar un cortometraje de ficción a partir del procedimiento de transposición cinematográfica, utilizando la técnica de animación en *stop motion* basado en los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de Tapires” del libro *La luz mala dentro de mí* de Mariano Quirós.

Objetivos específicos:

- Caracterizar la obra de Mariano Quirós como participante del género fantástico a partir de la determinación de las estrategias que utiliza para generar el efecto de inquietud propio del género, tales como la representación de la relación hostil que los personajes mantienen con su entorno a partir de descripciones y diálogos, el recurso de la narración en primera persona y el uso del monólogo interior.
- Representar las características del género fantástico distinguidas en los cuentos de Quirós a partir del uso de los recursos y procedimientos formales del lenguaje audiovisual seleccionados, específicamente, de la técnica *stop motion*: construcción y diseño de personajes y de escenografía con diferentes materiales y gamas de colores, utilización de planos cerrados que enfatizan la expresión de los personajes, montaje de planos de larga duración, iluminación artificial y sonido ambiente generado a partir de la técnica de *Foley*.

Fundamentación:

Mariano Quirós es un escritor nacido en Resistencia, Chaco, y radicado en Buenos Aires desde hace unos años. Es considerado uno de los escritores más reconocidos de la escena literaria nacional, siendo autor de diversas obras galardonadas, entre ellas se destacan *Robles* (Premio Bienal del Consejo Federal de Inversiones 2009), *Tanto correr* (Premio Francisco Casavella, 2013), *Río Negro* (Premio Laura Palmer no ha muerto, 2014), *No llores, hombre duro* (Premio Festival Azabache, 2013) y *Una casa junto al Tragadero* (Premio Tusquets de Novela, 2017). El libro que aborda esta investigación, *La luz mala dentro de mí*, obtuvo el primer premio en género cuentos del Fondo Nacional de las Artes en 2014.

Como se mencionó anteriormente, se seleccionaron dos relatos entre los cuentos que componen la obra de Quirós, debido al valor literario que encontramos en ellos y a que responden a los intereses de esta investigación y presentan, en tal sentido, elementos en común. El cuento “Toda la luz mala” trata sobre un niño que viaja junto a su madre a visitar a sus abuelos a Colonia Benítez. Allí, el abuelo se empeña en enseñarle a su nieto las actividades que se realizan en el campo, sin embargo, éste se muestra desinteresado. Una mañana dos de sus animales se pierden monte adentro y ambos deciden ir a buscarlos. Luego de un largo recorrido montados a caballo, perciben un aroma extraño que los lleva a toparse con una figura peculiar y atemorizante denominada “Luz Mala”. El relato “Cazador de tapires” cuenta la historia de un joven que, acostumbrado a su vida en la ciudad, recibe una llamada de su padre quien lo invita a Miraflores, un pueblo del interior del Chaco, para pasar su cumpleaños. Allí corre el rumor sobre la existencia de un ente que deambula por las calles de noche y atemoriza a los habitantes del lugar llamado “El hombre sin cabeza”. El padre, para celebrar su día, decide salir a cazar tapires junto a su hijo y su pareja. El chico, desinteresado por la actividad, se queda dormido durante el camino y sueña con la aparición del mencionado monstruo sin cabeza, el cual sostiene a un tapir en sus manos y lo golpea brutalmente hasta asesinarlo.

En estos cuentos, Quirós reelabora, desde una mirada crítica, el modelo hegemónico instalado en la cultura del “hombre de campo” que representa los "valores" o modos de ser del "macho", asociado a las ideas de bravura, valentía, violencia, insensibilidad, entre otros.

Como se puede observar, las historias presentadas están protagonizadas por personajes niños y jóvenes que, por distintos motivos, deben abandonar sus hogares para adentrarse en un ambiente adverso y opuesto al que están habituados, de esta forma se

produce un conflicto con el entorno que les rodea, el cual está ambientado en distintas zonas de la provincia del Chaco, como Colonia Benítez y Miraflores. Las historias están narradas en primera persona, con el fin de que el lector logre identificarse con el protagonista y que, desde esa perspectiva narrativa, pueda experimentar sus miedos o su desorientación creando una relación de intimidad con el mismo, ya que produce la impresión de que el personaje se está dirigiendo a él para contarle su historia. Así, por medio del recurso de la primera persona, los protagonistas detallan el sentimiento de hostilidad ante el lugar y su temor ante la aparición del elemento sobrenatural que produce el efecto de inquietud propio del género fantástico. En los cuentos, el mismo se presenta a través de la aparición de un ente o criatura que resulta extraña e inexplicable ante los ojos de los personajes, como por ejemplo la presencia de la luz mala, la silueta del hombre sin cabeza cazador de tapires que merodea por las noches.

Para esta investigación, se analizaron los componentes principales de los dos cuentos que conforman el corpus de análisis, que están formulados con códigos específicos de los escritos de ficción con el fin de poder representarlos, por medio de un proceso de trasposición y desde la indagación en los recursos que ofrece el lenguaje cinematográfico, a través de la realización de un cortometraje de ficción de animación en *stop motion*.

En este trabajo se optó por utilizar la técnica de *stop motion* porque consideramos que es uno de los recursos más adecuados para expresar la atmósfera extraña en que se desenvuelven las historias. Debe señalarse que, hasta la actualidad, la técnica ha sido poco utilizada en la producción cinematográfica regional. Y también que resultan escasos los estudios y contenidos audiovisuales que hayan analizado y adaptado obras literarias del género fantástico producidas por autores de la región del NEA, en particular, de la provincia del Chaco. En tal sentido, este trabajo aborda un campo poco explorado y por ello pretende constituir un aporte académico y artístico novedoso acerca de las relaciones que se producen entre la literatura y el cine, a partir del uso de una obra de reconocido valor literario, escrita por un autor chaqueño que, además, sitúa sus historias en el espacio geográfico de nuestra región, así como también contribuir al crecimiento y la diversidad de producción cinematográfica de la provincia del Chaco y de la región.

Hipótesis:

La técnica de animación *stop motion* constituye un instrumento idóneo para representar cinematográficamente, a través de un cortometraje de ficción, las

características del género fantástico presentes en los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires” de Mariano Quirós, caracterizados por la aparición de lo fantástico que genera, entre otros efectos, la inquietud y la relación conflictiva entre el protagonista y su entorno, a partir del recurso predominante del uso del monólogo interior. La técnica seleccionada para esta operación de transposición otorga amplia libertad en el diseño tanto de las escenografías como de los personajes con la posibilidad de crear mundos no realistas que generen una atmósfera de extrañeza ante el espectador. De este modo, se logran construir diversos espacios a través de la manipulación de los elementos, combinando diferentes texturas y paletas de colores, acompañados a su vez de planos de la cámara, la iluminación y movimientos poco naturales de los personajes mediante la animación fotograma a fotograma.

Antecedentes:

En el campo de los estudios audiovisuales existen diversos estudios que examinan las características del relato fantástico y su representación en el cine a través de diferentes procedimientos y técnicas. Francisco Ramírez Arroyo (2008) en su ensayo “Presencia de la literatura fantástica en el cine de David Lynch” expone los elementos del texto fantástico que distingue en las películas *Esraserhead* (1997), *Lost Higway* (1996) y *Mullholland Drive* (2001) del director David Lynch y observa de qué manera el autor logra representar el sobresalto o la sorpresa que genera una ruptura de la lógica cotidiana, provocando el efecto de extrañeza tanto en los personajes como en los espectadores. Este elemento desestabilizador se manifiesta, en las películas, a partir de la aparición de un ente extraño como, por ejemplo, en *Esraserhead* (1997) con el nacimiento de un bebé reptil sin brazos ni piernas, el cual desconcierta a los protagonistas. En *Lost Highway* (1996) el elemento fantástico se da a partir de la aparición del personaje *Mystery man* quien desarrolla una tensa situación entablando un diálogo absurdo y sin sentido, situación similar se da en la película *Mullholland Drive* (2001) con un personaje llamado el Vaquero.

Aimeé Sanchez (2017), por su parte, analiza el cortometraje surrealista del director checo Jan Svankmajer basado en los cuentos “El pozo y el péndulo” (1842) de Edgar Allan Poe y “La tortura por la esperanza” (1888) de August Villerse, expone de qué manera el director logra crear un nuevo argumento a través de los procedimientos de adaptación de los textos literarios y explica el recurso que el cineasta utiliza para generar la incertidumbre y extrañeza típica del género fantástico. Estos recursos son el enfoque

no fijo de la cámara, el cambio repentino de la toma y la ausencia de estabilidad en la grabación.

Monika Keska (2005), estudia la transposición del relato “La calle de cocodrilos” perteneciente a la obra *Tratado sobre Maniquí*, del autor Bruno Schulz, característica por poseer relatos breves narrados en primera persona, llevadas a cabo por Stephen y Timothy Quay en su cortometraje *Calle de los cocodrilos*. Según la autora, el film es considerado como uno de los experimentos más innovadores dentro del campo de la adaptación cinematográfica, debido a que los directores logran traducir la complejidad estilística de Schulz al lenguaje cinematográfico a partir de una adaptación libre donde son representadas las sensaciones e ideas principales del cuento por medio del uso de marionetas animadas utilizando la técnica de *stop motion*.

Lucía Frasquet (2003) ahonda en un análisis extenso acerca de la definición de los textos fantásticos y el efecto que los mismos producen. Examina diversos cortometrajes y largometrajes del director Tim Burton y destaca cómo estos escritos influenciaron su obra cinematográfica. A su vez, las características del género se hacen presentes en sus audiovisuales a través de la construcción tanto de personajes como de escenarios donde implementa la técnica de animación en *stop motion* para lograr la creación de mundos extraños contruidos a partir de una escenografía compleja, capaz de transmitir una atmósfera sombría y misteriosa. La autora afirma que las arquitecturas utilizadas en los audiovisuales del director son personajes que actúan, que expresan sentimientos y que brindan información acerca de los seres que se mueven en el espacio. Es decir que los decorados que aparecen en sus películas tienen un significado y una función que están siempre conectados con la narración. De esta forma demuestra que el color y el diseño abundan en su dimensión estética para interpretar un papel expresivo en la historia.

Silvia Hiriart (2010) realiza un estudio sobre las comparaciones y dificultades que se presentan al momento de transponer una obra literaria al lenguaje cinematográfico centrándose en el tratamiento psicológico de los personajes, en el proceso narrativo y en las posibilidades del texto fílmico. Menciona que el cine, al presentar objetivamente las imágenes, toma como elemento fundamental el entorno donde intervienen los actores debido a que el mismo posee una carga semántica y aparece necesariamente en la pantalla. Toma como ejemplo el cine expresionista, que ha hecho del entorno una prolongación de la sensibilidad de los personajes a partir de la construcción de escenarios, en su mayoría artificiales, con el fin de enfatizar el aspecto psicológico de los sujetos.

Según Paloma Escuder (2008) las características del expresionismo se encuentran en directores contemporáneos como Tim Burton que las representa tanto en sus temas como en el tratamiento de sus escenarios, tal como se ha mencionado antes. A través de la arquitectura, es decir, decorados cinematográficos, logra comunicarse con los personajes y a su vez con el espectador. Esto se observa en cortometrajes como *Vincent* donde toma como referencia esta arquitectura utópica y la traslada a los escenarios en los que se desarrolla el relato. Por ello, los decorados parecen interactuar con los personajes y transmitir sensaciones al espectador e integrarlo más aún en la historia.

Por su parte, Carmen Becerra (2005) en “La subjetividad del personaje en la literatura y el cine”, analiza los recursos utilizados por la literatura y el cine para mostrar la subjetividad de los personajes. La autora propone que, en el ámbito escrito, los literatos han desarrollado diversas técnicas que simulan penetrar en la mente de los personajes, una de ellas es la presencia de un narrador que relata, dentro de la historia, lo que siente, piensa o sueña un personaje. Esto se logra debido a un pacto que existe con el lector, quien acepta que dicho intermediario posea facultades consideradas supra humanas, como la capacidad de ahondar en la interioridad de las personas, es decir que permite que suceda un hecho que en realidad resulta imposible. En el medio fílmico, por su parte, si bien la imagen presenta dificultades al momento de acceder al pensamiento del otro, es decir que construye personajes cuya psicología queda reducida a lo que puede verse en el exterior, debido a que el cine parece moverse en el ámbito objetivo de la realidad, ha avanzado mucho en el uso de variedades técnicas y, por consiguiente, desarrollado diversos recursos que logran conseguir el objetivo, dando lugar a una serie de convenciones completamente aceptadas por el espectador. Como, por ejemplo, el uso del encuadre, la composición, la duración del plano, ángulos y movimientos de cámara que son utilizados para transmitir estados de pura interioridad.

Sobre la literatura fantástica y la literatura regional de escritores/as del norte argentino, resultan pertinentes los aportes de Laura Aguirre. En su artículo “Lo fantástico en la narrativa de autores de la región del NEA: Miguel Angel Molfino, Walter Centurión y Alejandro Muriño” (2014) toma como referentes del género fantástico a los escritores Miguel Ángel Molfino, Walter Centurión y Alejandro Muriño. Explica la función que cumple lo fantástico en las obras narrativas de estos autores y rescata la noción de este tipo discursivo a partir del imaginario simbólico al que hace referencia. Destaca la manera en que los relatos analizados construyen lo imposible a partir de la descripción de su

espacio. Estas descripciones marcan indicios y características que resultan familiares tanto al autor como a los lectores.

A su vez, en su artículo “‘Mi casa es una parte del universo’ Lo regional como apuesta estética narrativa” (2022) Aguirre indaga acerca de la exploración y reinención del espacio regional en las obras de los/as autores/as Selva Almada, Federico Falco, Mariana Closs y Mariano Quirós. Estudia sobre la manera que tienen los/as escritores/as de complejizar en sus obras la idea de región a partir de un tratamiento singular del espacio cultural y geográfico cercano. Aguirre analiza los cuentos “Toda la luz mala” y “Lobisón de mi alma” de Quirós y menciona cómo el autor describe el paisaje chaqueño utilizando elementos del imaginario regional, como referencias al monte y a leyendas mitológicas, y logra componer una atmósfera enrarecida en sus relatos. En el primero de los cuentos mencionados, el paisaje, más salvaje e inhóspito a medida que avanzan, da lugar a lo terrible, la luz mala. La experiencia de lo sobrenatural transforma al niño, para quien ahora el mundo deja de ser un lugar feliz para convertirse en “un mundo más terrible”.

También se han recuperado en este trabajo los aportes de Sandra Gasparini (2020) que en su libro “Las horas nocturnas. Diez lecturas sobre terror, fantástico y ciencia” propone pensar en la narrativa argentina del siglo XIX y del entresiglo XX-XXI, a partir de las coordenadas del fantástico y del terror en la intersección del gótico en sus dimensiones más diversas. En su escrito analiza las construcciones del paisaje, las cuales presentan elementos góticos, como la ruina, la casa abandonada, la casa trampa, el bosque maldito, etc., en obras como “Una casa junto al Tragadero” (2017) de Mariano Quirós, la cual presenta, según la autora, al monte chaqueño como una naturaleza salvaje e incontrolable en donde los protagonistas se ven violentados con elementos tanto pertenecientes a la naturaleza como sobrenaturales.

En cuanto a obras literarias pertenecientes al género literario fantástico de autores/as nacidos/as en nuestra región y en el país que han sido llevadas al lenguaje cinematográfico, Horacio Quiroga es uno de los autores cuyos textos han sido más adaptados. Se han realizado diversos largometrajes y cortometrajes inspirados en sus relatos fantásticos. Entre ellos pueden mencionarse dos adaptaciones a cortometrajes de ficción de su cuento “El almohadón de plumas”, en los que se utiliza la técnica de animación en *stop motion*. Una de ellas es una producción chilena, del año 2007, del director Hugo Covarrubias y la otra, *Almofada de penas*, realizada en Brasil (2018) por el director Joseph Specker Nys.

Entre las realizaciones audiovisuales basadas en literatura del género fantástico producidas en la región se encuentran los cortometrajes *La boca de la puerta* (2008) y *Cuento de horror* (2011) del director formoseño Guillermo Elordi, basados en los cuentos “La boca de la puerta” de Humberto Hauff, y “Cuentos de horror” de Orlando Van Bredam, ambos formoseños. Así como también el mediometraje *El pombero, la leyenda* (2011), ópera prima del director chaqueño Matías Amadey basada en el cuento homónimo *El pombero* del escritor Hugo Mitoire, y la película *Ciudad de sombras* (2010), dirigida por los realizadores Patricio Coll, Mario Cuello, Julio Hiver y Diego Soffici, basada en diferentes relatos de los escritores santafesinos Julio Hiver, Carlos María Gómez y Cacho Mehaoudy.

En lo que se refiere a estudios sobre la representación del fantástico en producciones audiovisuales del NEA, Valeria Arévalos (2019), en su trabajo “La configuración mitológica regional en el cine de terror fantástico argentino” analiza diversas películas realizadas en el centro, nordeste y noroeste argentino, entre ellas: *Territorios míticos* (Marcos Coarlin, 2008), de Jujuy, *Los extraños* (Sebastián Cauylier, 2008), de Formosa y *Relicto. Un relato mesopotámico* (Laura Sanchez Acosta, 2016) de Entre Ríos, con el fin de determinar de qué manera se ven plasmados los seres fantásticos pertenecientes al imaginario mitológico regional, como por ejemplo el pombero, el lobizón, la llorona, entre otros. Estas producciones, según la autora, se diferencian de las realizaciones provenientes de la región Metropolitana de Buenos Aires, planteando una distinción constitucional en la construcción del “otro terrorífico”, entendiéndose a éste como un ser generador de angustia y terror.

Por su parte, Ana Karen Grüning ha realizado diversos escritos acerca de la representación del género fantástico en las series televisivas. En su ensayo “Territorios imaginados en la serialidad televisiva nacional: Un laboratorio metodológico desde lo imagético. El caso *Mañana Siesta Tarde Noche*” (Ana Karen Grüning, 2014), la autora estudia qué recursos cinematográficos utilizó el director en su producción audiovisual, para representar territorios imaginarios e identidades regionales, a partir de la categoría de lo imagético, es decir, todo elemento que compone un plano, como lo son la fotografía, la puesta en escena, etc. Para ello, toma como caso de estudio la serie televisiva *Mañana Siesta Tarde Noche* (Pandemia Producciones, 2011), la cual relata acontecimientos acaecidos en la provincia de Misiones en las que intervienen seres míticos y legendarios.

Caso similar ocurre en “Mitología e identidades en la televisualidad contemporánea” (Ana Karen Grüning, 2016), donde Grüning analiza las series televisivas

Payé (Camilo Gómez Montero, 2011) y *El aparecido* (Mariano Rosa y Alejandro Leiva, 2011). La autora observa, en ambas producciones audiovisuales, cómo la temática mitológica se refleja a través de la construcción narrativa y el diseño de personajes, prevaleciendo un empleo de los recursos del lenguaje audiovisual en su nivel narrativo-formal. La autora, a su vez, investiga sobre trasposición de obras literarias al lenguaje cinematográfico en “Ficciones del interior: la representación de mitos y leyendas en la serialidad televisiva nacional”. Allí, coloca el foco de análisis nuevamente en las producciones de ficción fantástica *Payé* (Camilo Gómez Montero, 2011) y *El aparecido* (Mariano Rosa y Alejandro Leiva, 2011), las cuales representan diferentes interpretaciones de creencias sobrenaturales de la cultura popular. Se observa cómo los dramas televisivos seriados conservan un gran cuidado hacia las unidades narrativas más elementales del mito o la leyenda durante el proceso de adaptación.

Laura Sánchez Acosta (2016), en su tesis de grado titulada “Relicto. Ensayos sobre la configuración audiovisual del Gótico Mesopotámico”, examina cómo los elementos compositivos del subgénero literario gótico mesopotámico, presentes en las obras de Horacio Quiroga, se logran representar en la película dirigida por la misma autora, *Relicto. Un relato mesopotámico* (2016). Acosta conceptualiza lo gótico mesopotámico como un subgénero comprendido dentro de las regiones de Entre Ríos, Corrientes y Misiones, que comparte rasgos similares al género fantástico, en donde lo monstruoso no aparece como un elemento extraño, sino que proviene de la subjetividad oprimida de los personajes, quienes transitan los lugares soporosos en los que habitan. Estas características pueden verse plasmadas en la literatura de Horacio Quiroga, ya que él mismo crea mundos oscuros y tenebrosos a partir de las tradiciones y el folclore local, en los cuales la fuente de terror es motorizada, principalmente, por las características del espacio en donde se ubica la narración. De esta forma, el largometraje *Relicto*, se asemeja a la configuración espacial del gótico mesopotámico quiroguaneano, al ser un relato ubicado en la mesopotamia argentina, específicamente en Concordia, en donde los personajes interactúan con el contexto y los peligros siniestros ubicados en el exterior, concretamente, el monte.

En lo que respecta a antecedentes artísticos, entre las obras audiovisuales de género fantástico producidas en la región norte de Argentina, se encuentra la serie *Payé* (2011) del director correntino Camilo José Gómez. La misma consiste en una miniserie de ocho capítulos autoconclusivos, es decir que cada capítulo es independiente del otro, en los que se relatan distintas leyendas guaraníes, las cuales son desarrolladas en el

contexto actual, y aborda dinámicas sociales a modo de subtrama como la trata de personas y la prostitución infantil, la crisis político económica del 2001, la caza y pesca indiscriminada, la contaminación de los ríos, entre otras. La serie *Mañana, siesta, tarde, noche* de la productora Producciones del Paraná (2011), al igual que la obra mencionada anteriormente, consta de una serie de ocho capítulos autoconclusivos donde se trasponen distintas leyendas y mitologías del nordeste argentino ambientadas en la provincia de Misiones (Agencia hoy, 2011). El cortometraje *El señor de los pájaros* de Camilo Gómez Montero (2004), es una transposición de la leyenda del Pombero. La película *El monte* (2022) de Sebastián Caulier, es una producción formoseña que cuenta la historia de un espíritu que habita en el monte. También resulta importante mencionar la ya comentada película *Relicto* (2016) de Laura Sánchez, producida en la provincia de Entre Ríos y la serie de ficción salteña *El Aparecido* (2014) de Mariano Rosa.

Las producciones *Payé*, *Mañana, siesta, tarde noche* y *El señor de los pájaros* serán analizadas en apartados posteriores.

Metodología:

Esta investigación utiliza la narratología como método de análisis principal tanto de los relatos literarios como de los cinematográficos. Este abordaje permite indagar en aspectos de diseño y construcción de los niveles discursivos, en la organización de sus elementos y en sus modos de representación. Según Infante y Gómez (2000) se trata de una disciplina que se ocupa del discurso narrativo en sus aspectos formales técnicos y estructurales, sostiene que es “la teoría de los textos narrativos”. A su vez, se trabaja en concreto con las categorías propuestas por Gerard Genette (1972) sobre la categoría de modo narrativo que caracteriza el corpus elegido de la obra de Quirós: narración intradiegética (perspectiva de narración interna al mundo narrado), narrador homodiegético (protagonista), con una focalización interna (el narrador posee los mismos conocimientos que el personaje). De acuerdo a esta teoría, la narración refiere a una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que da como resultado la variación o transformación de la situación inicial. Esta es una característica que tanto el lenguaje escrito como el audiovisual tienen en común pero que es representada de manera diferente debido a las especificidades que posee cada código, literatura y cine son considerados soportes aptos para narrar ficciones, donde lo que prevalece es el concepto de historia, del que se desprende el de estructura narrativa (Wolf, 2001). También implica la noción de personajes; historia y personajes se integran para

definir la idea de que ambos tipos de narración construyen mundos autónomos, específicos para sus propios medios.

A partir de los objetivos planteados, esta investigación en artes se dividió en dos instancias generales: la primera, que consistió en la exploración bibliográfica teórico-crítica y en el análisis de los textos. Se estableció el marco teórico referido tanto a aspectos narratológicos como al género fantástico, en literatura y en cine, a las diversas maneras de representarlo a partir de los recursos del medio audiovisual. A partir de allí se procedió al análisis del corpus literario, es decir, en base a esta exploración se reforzó el análisis de los cuentos de Mariano Quirós, "Toda la luz mala" y "Cazador de tapires" para determinar cómo se representaron los rasgos específicos del género fantástico en dichas obras.

Desde la consideración de dicho análisis, una segunda instancia consistió en la transposición cinematográfica de los cuentos, es decir, en la realización del cortometraje de animación utilizando la técnica elegida de *stop motion*. Esta labor, a su vez, se dividió en tres etapas. Una primera fase de definición e implementación de los recursos del lenguaje audiovisual que se utilizaron para representar, específicamente, el monólogo interior (narración en primera persona) y el efecto de inquietud presente en los cuentos. Se decidió trabajar estos recursos en el armado de maquetas y escenarios, inspirados en el movimiento artístico expresionismo alemán, el cual se caracteriza por generar un espacio extraño, con iluminación artificial donde se destacan los colores azul y rojo, el uso de planos cerrados con poca profundidad de campo (primeros planos y planos detalle) y se enfatizan las expresiones y gestualidades de los protagonistas y, además, se usan planos de larga duración en el montaje.

Posteriormente se efectuó la reproducción, la misma consistió en la creación de un guion cinematográfico, el cual se buscó que reuniera las características de los cuentos elegidos. Se seleccionó la paleta de colores, que está conformada por una gama de tonalidades verdes y marrones que hacen referencia a los colores típicos de la naturaleza y el monte, a su vez se destacó el uso del color rojo en elementos específicos dentro de los escenarios, la iluminación y los personajes, que alude al color de la sangre que emana de los animales heridos, así como también produce una atmósfera misteriosa y de cierto dramatismo. A partir de la creación de diversas maquetas, se recreó el entorno descrito en los cuentos. Las mismas se elaboraron utilizando materiales como cartón corrugado, que simula un techo de chapa, madera, goma espuma para recrear arbustos, hojas de los árboles y césped, y pintura acrílica. Por su parte, los personajes se construyeron a partir

de un esqueleto interno de alambre, lo que posibilitó no sólo su movilidad, sino que brindó una mayor plasticidad al momento de generar expresiones faciales en los protagonistas, dicha estructura se recubrió con fieltro o vellón el cual se obtuvo de pedazos de lana deshilachada.

Una segunda etapa de producción del cortometraje consistió en otorgar una secuencia de movimientos a los personajes a partir de una sucesión de fotografías. Dicha secuencia fue realizada en 24 fotogramas por segundo utilizando, principalmente, la herramienta de *software* de animación *Dragonoframe*. Y, por último, una etapa de post producción, que consistió en la edición y montaje del material registrado, que supuso la selección y corrección de planos. Luego se efectuó el montaje, allí se determinó el ritmo del cortometraje por medio del uso de planos de larga duración. Posteriormente, se trabajó en la corrección de color donde se intensificó la paleta de colores trabajada tanto en la iluminación como en los escenarios. Y finalmente, se elaboró la banda sonora. La misma consistió en el uso de la técnica *foley* para, por medio de los diversos sonidos de animales, sonido ambiente y diversos sonidos distorsionados, generar una atmósfera siniestra presentes en los relatos escritos. A su vez, dicha banda sonora, se acompañó de una melodía de guitarra criolla.

De forma paralela a la realización de la obra audiovisual se fue desarrollando este documento escrito de tesina, lo que supuso un ida y vuelta constante entre el estudio y revisión de aspectos teóricos y la práctica concreta de creación artística.

Marco teórico:

De acuerdo con la caracterización del género fantástico literario que plantea David Roas (2001, 2011) proponemos que la obra *La luz mala dentro de mí* de Mariano Quirós participa de dicho género¹ ya que, el autor, a partir de una descripción exhaustiva de un entorno familiar al del lector, súbitamente introduce un fenómeno sobrenatural que transgrede las leyes organizadas por el mundo real provocando la sensación de incertidumbre, es decir, sucede un acontecimiento en la historia que no puede ser explicado con las leyes de la razón. Define, entonces, como esencia de toda narración fantástica “la confrontación problemática entre lo real y lo imposible”. (Roas, 2011, p. 14).

¹Se menciona que Mariano Quirós participa del género fantástico y no pertenece al mismo, debido a que todo texto literario, al relacionarse con diferentes clasificaciones genéricas, participa de uno o más géneros sin pertenecer a ninguno (Derrida, 1980).

Así, según Roas (2001) la literatura fantástica es aquella que tiende a poner en duda nuestra percepción de lo real y, por lo tanto, para que esta incertidumbre se produzca es necesario que el texto presente el mundo de la manera más verosímil posible, es decir, que se ambiente en una realidad cotidiana reconocible por el lector. La misma se construye a partir de técnicas realistas que otorgan verosimilitud a la historia narrada y, a su vez, la cuestiona insertando en ella otra realidad incomprensible para la primera, “los elementos que pueblan el cuento fantástico participan de la verosimilitud propia de la narración realista, y únicamente la irrupción del acontecimiento inexplicable marca la diferencia esencial entre lo realista y lo fantástico.” (Roas, 2001, p. 3). Para que esto suceda, según Ana María Barrenechea (1985), se toma como referente el contexto sociocultural (extratextual) que delimita los parámetros de lo “normal” y “anormal”, es decir, lo que se encuentra o no aceptado socioculturalmente, estableciendo códigos específicos que guían la lectura del espectador a aceptar el contrato especial que se les presenta, los mismos están delimitados por el lugar y el tiempo, como en todo hecho cultural. De esta forma, Mariano Quirós sitúa sus historias en nuestra región, concretamente utiliza como contexto de sus historias distintas locaciones de la provincia del Chaco al momento de realizar la descripción de los espacios con el fin de lograr que el lector se sitúe y reconozca el entorno donde se encuentran los protagonistas.

Consideramos que, por sus características, y siguiendo a Ricardo Kaliman (1994) en su conceptualización de “región”, los cuentos de Quirós pueden clasificarse como literatura regional. Para el autor “la literatura regional sería aquella producida por autores que escriben en cierta región y hablan de la misma región” (Kaliman, 1994, p. 8), y determina tres características que explican la relación entre la literatura y su entorno: el lugar de producción de la obra, es decir el espacio de la creación textual; el lugar como tema sobre el que se escribe, utilizando el espacio como tópico y referente a tratar en el proceso de producción literaria; y el público al que va dirigido, es decir la comunidad para la cual se ha producido el texto, que denomina “comunidad discursiva”.

Por su parte, Enrique Foffani (2000) menciona que el espacio literario, es decir el espacio que se crea en el interior del texto, se edifica a partir de la imaginación del autor quien toma como referente ciertas características de un contexto geográfico para la creación de paisajes, historias y personajes, es decir que el/la autor/a lee y convierte una realidad geográfica en simbólica. Estas referencias asociadas a un territorio, son halladas por los/as lectores/as quienes reconocen la transformación y distorsión que las narraciones proponen (Aguirre y Bradford, 2022). De esta forma, “Región es, entonces,

un lugar de lectura, un modo particular de observar, de indagar, problematizar y construir una mirada sobre la realidad de la literatura”. (Aguirre y Bradford, 2022 p.92).

Para Aguirre (2022), numerosos narradores/as argentinos contemporáneos refieren en sus escritos distintas regiones no centrales del país. Allí, los autores/as instalan, a partir de un tratamiento singular del espacio, una idea de localidad poco convencional en la cual el paisaje no es un aspecto secundario y pasivo construido para hacer de mero escenario en donde transcurren las acciones, sino que más bien, se trata de una atmósfera singular en donde los personajes intervienen y lo transforman subjetivamente. Según la autora, respecto de la literatura actual, no podemos afirmar que “representa la realidad de una región” pero sí que una obra como la de Quirós, -o de Selva Almada en el ejemplo concreto de la autora-, “compone a partir de un paisaje hostil, una región o zona desde el cual se percibe e imagina el mundo contemporáneo” (Aguirre, 2022, p. 11).

Quirós, en sus cuentos, como se mencionó anteriormente, utiliza como recurso el narrador en primera persona, es decir que los personajes cuentan desde su punto de vista los hechos, creando de esta forma cierta relación de intimidad con el lector. A partir de la instancia narrativa, Gerard Genette (1972) realiza una distinción entre la *voz* narrativa, quién habla y narra los acontecimientos, y el *modo* narrativo, es decir la perspectiva en la que es contada. En relación con la voz narrativa, el autor define si el narrador está dentro de la historia (narrador intradiegético) o fuera de ella (narrador extradiegético). En el caso de pertenecer a la misma se distingue si el personaje es protagonista, es decir que sus acciones influenciarán en la diégesis (homodiegético), o si el personaje relata los acontecimientos desde lejos y no actúa en ellos (heterodiegético). Por otro lado, el modo narrativo o punto de vista, plantea la distancia o perspectiva que regula la información que otorga el narrador hacia el espectador. Genette desarrolla el concepto de focalización, el cual “consiste en la adopción (o no) de un ‘punto de vista’ restrictivo por parte del narrador” (Genette, 1972, p.13), y distingue tres categorías que determinan el punto de vista del narrador que son: la focalización cero, es decir cuando no hay un punto de vista determinado y el narrador posee mayor información que los personajes; focalización interna, cuando el narrador sabe lo mismo que los personajes en la ficción; y focalización externa u objetiva desempeñada por un narrador con un grado de conocimiento menor al de los protagonistas. Siguiendo estas categorizaciones se puede decir que los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de Tapires” utilizan como recurso el narrador intradiegético-homodiegético, con una focalización interna.

En lo que se refiere a los problemas existentes entre el lenguaje audiovisual y su relación con la literatura, Walter Beng (2002) menciona que el cine es heredero de ciertos aportes provenientes de otras artes, como son las artes plásticas (pintura y fotografía), y las artes escénicas, así como también de diversas técnicas narrativas provenientes de la literatura, entre ellas, la focalización, la presentación de los personajes y su uso como portavoces de un mensaje filosófico, entre otros. No obstante, el autor destaca que el cine posee rasgos específicos y lo considera como un lenguaje intermedial que está compuesto por distintos medios que combinan varias materias de expresión. Para Beng “el concepto de intermedialidad, no es el resultado de la adición de diferentes conceptos de medialidad, sino que supone un proceso de integración de aspectos estéticos en un nuevo contexto medial” (Beng: 2002, p. 128), por lo tanto, un film es un soporte apto para contar historias facilitando el camino hacia las adaptaciones. Sánchez Noriega (2000), utiliza el término adaptación cinematográfica para referir a aquellos textos literarios y fílmicos que cuentan la misma historia, es decir, que se experimenta nuevamente una obra en un lenguaje distinto al que fue creado originalmente. Sin embargo, históricamente, y aún en algunos ámbitos, el cine aparece subordinado con respecto a la literatura en su capacidad artística, debido a que se considera que adaptar no garantiza un grado de autonomía estética, prevaleciendo la idea de que la obra resultante es considerada de segundo orden respecto a la original. No obstante, explica que la adaptación es compatible con la autoría cinematográfica, entendiendo al cineasta como autor colectivo (guionistas, actores, equipo técnico, director etc.) y que “a lo largo de la historia del cine, hay un permanente diálogo entre cine y literatura en tanto que ambos medios expresivos se fecundan mutuamente a la hora de idear nuevos modos narrativos” (Noriega, 2000, p.32) y que “Aunque haya códigos específicos en uno u otro lenguaje ello no significa que el otro no posea mecanismos para conseguir el mismo efecto.” ((Noriega, 2000, p.40). Esto supone un complejo proceso de toma de decisiones artísticas y compositivas, como sostiene Carmen Peña Ardid (1992) “El paso del texto literario al film supone indudablemente una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos, sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas, y los procesos estilísticos que producen la significación y el sentido de la obra origen.” (Peña Ardid, 1992, p.23).

Por su parte para Robert Stam (2000), la noción de “fidelidad” o “infidelidad”, de una adaptación a su novela fuente son términos altamente problemáticos. Si bien la expresión “infiel” a la obra original alude a un sentimiento de desilusión de los/as espectadores/as frente a una adaptación que no logra captar lo que consideran las

características fundamentales de su fuente literaria, resulta dudoso que una adaptación de fidelidad absoluta sea posible. Como se menciona más arriba, cada medio (fílmico y literario) tiene su propia especificidad de la que derivan sus respectivos materiales de expresión. Por un lado, la novela cuenta con un medio únicamente verbal que consta sólo de la palabra escrita, mientras que el film es un medio considerado multi-banda, y está compuesto por imagen y sonido, y la interpretación actoral, música, ruidos, efectos de sonidos, imágenes en movimiento, entre otros. Además, la demanda de fidelidad ignora el proceso de producción cinematográfica, mientras que la novela habitualmente es producida por una persona, el audiovisual, en su mayoría, es un proyecto colaborativo, explica Stam, que está profundamente sometido a distintas contingencias tanto materiales como financieras.

Un texto literario comprende una serie de palabras y signos verbales que pueden generar múltiples lecturas posibles. Así, el cineasta llevará a cabo su lectura personal para transformar la imagen abstracta que le ofrece el escrito en una imagen concreta y física. “Con lo cual, se define la adaptación como interpretación o lectura y se entiende de que existe en el cineasta una legitimidad equivalente a la del lector de la obra literaria” (Sánchez Noriega, 2000, p. 54). Desde las consideraciones de la lectura como interpretación o cooperación con la obra literaria, Umberto Eco (1987) menciona que todo texto literario se mantiene incompleto debido a que está plagado de espacios en blanco que deben ser actualizados en la etapa de actualización de contenido, dejando al lector la iniciativa interpretativa. Según Roman Ingarden (1989), estos aspectos o partes de objetos representados que no están determinados, es decir que resulta difícil establecer si cierto objeto o situación objetiva posee determinado atributo, se denominan lugares de indeterminación. Los mismos son necesarios en toda obra de arte ya que resulta imposible establecer con claridad y exhaustividad la multiplicidad infinita de determinaciones y detalles de los objetos individuales representados, como, por ejemplo, las características físicas de un personaje como el color de sus ojos, su estatura, las descripciones de lo que le ocurre a las personas o a las cosas, etc. Allí, el espectador ejerce una actividad co-creativa con el texto con el fin de completar estos espacios en blanco con nuevos elementos, otorgando como resultado diferentes significantes entre diversas concreciones de la misma obra. Según el autor, “los lugares de indeterminación quedan eliminados en las concreciones individuales, de manera que una determinación mayor o menor ocupa su lugar y, por decirlo así, los llena.” (Ingarden 1989, p.26). Así, el/la directora/a, a partir de una lectura personal e interpretación de los textos literarios, logra otorgar una versión

fílmica propia de las obras escritas y crear mundos personales, ya que los/las cineastas poseen una legitimidad equivalente a la del lector/a de una obra literaria, y plasman, a partir de imágenes, las diversas concreciones o actualizaciones que resulta de su experiencia de lectura.

Por su parte, Sergio Wolf (2001), opta por el término transposición, en lugar de adaptación o traducción, para definir el paso del lenguaje literario al audiovisual. Para el autor “la denominación más pertinente es la de trasposición, porque designa la idea de traslado pero también de trasplante, la de poner algo en otro sitio, la de extirpar ciertos modelos, pero pensando en otro registro o sistema.” (Wolf, 2001, p.16). De este modo, considera que la categoría resulta más adecuada ya que refiere al proceso artístico que supone para el artista partir de su experiencia de lectura de una obra literaria para construir otra, audiovisual. Toda transposición requiere una franja de independencia del texto fuente que puede ensancharse o angostarse dependiendo de la interpretación del director/a y de los criterios elegidos. De esta forma se genera una nueva creación a partir de las especificidades que posee cada código definiendo lo que el autor denomina zonas compartidas y zonas de conflicto, que se establecen entre ambos códigos. Las zonas compartidas son todos los elementos que poseen en común ambos lenguajes, como lo es la capacidad de representar una historia a través de una estructura narrativa donde actúan personajes durante un desarrollo temporal (narración). Para Wolf “tanto la literatura como el cine tienen la cualidad de representar desarrollos en el tiempo, lo que no es posible en disciplinas esencialmente espaciales, como la pintura” (Wolf 2001, p.37). Las zonas de conflicto, por su parte, plantean los posibles problemas que un/a director/a o cineasta puede encontrarse al momento de utilizar un texto literario como base, es decir, realizar una trasposición, para el autor “no se trata de cómo sustituir un procedimiento por otro, sino de la imposibilidad material de un medio para transformarse en el otro.” (Wolf 2001, p.44). Entre ellas se encuentra la extensión o economía de una obra literaria, es decir al tratarse, por ejemplo, de una novela extensa con una variedad de situaciones y personajes, el director deberá realizar un recorte y sustraer lo que considere de mayor relevancia, lo contrario sucede con los cuentos o relatos cortos, donde deberá, por caso, agregar escenas. Otras dificultades de la zona de conflicto son el uso del diálogo poético en la literatura que resulta poco natural al momento de llevarlo a la pantalla, y la representación del monólogo interior, es decir los discursos sobre el pensamiento y los sentimientos de los personajes. Esta última es considerada una de las zonas más difíciles de trasponer, porque resulta imposible reproducir la subjetividad de los mismos directamente a partir de

imágenes, ya que la construcción psicológica queda reducida a lo que puede verse en el exterior, algo que no ocurre en la literatura debido a que, a través del lenguaje escrito, el autor es capaz de ocupar las páginas que le sean necesarias al momento de ahondar y penetrar en el pensamiento de los sujetos, con recursos del lenguaje escrito específicos para eso.

Las asimetrías anteriormente mencionadas, están relacionadas con la cuestión de la escritura, ya que si bien se tiende a creer que la misma es sólo literaria, también el lenguaje cinematográfico es una forma de escritura, posee una forma de estructura y procedimientos específicos capaces de comunicar y transmitir mensajes y sentimientos por medio de sus materiales, como el encuadre, el tipo de luz o imagen, los movimientos de cámara, la manera de cortar o cambiar de escena, etc., a estos componentes específicos del medio audiovisual se denomina estructura cinematográfica. Según Francesco Casetti y Federico Di Chio (1990), esta estructura está compuesta por una pluralidad de códigos, entendiéndose a estos como un repertorio de señales dotadas de sentido, que hacen referencia a la descomposición *física* del mensaje, es decir, por ejemplo, el soporte fílmico, las luces, colores o sonidos, y, a su vez, intervienen sobre la calidad y la cantidad de información transmitida, así como también sobre la practicidad o no de ciertas soluciones expresivas. Para los autores “el hecho de postular una pluralidad de códigos (existen diversas series de distintos componentes en acción) y al mismo tiempo una convergencia en el plano de significación (el film hace actuar a los componentes según una estrategia comprensiva) convierten en lo complicado del lenguaje fílmico en algo mucho más domable” (Casetti y Di Chio 1990, p.73).

Dentro de los códigos que regulan la imagen, se encuentran los pertenecientes a la composición fotográfica, estos son considerados generales, ya que son comunes en todos los films, y específicos, debido a que indican principalmente lo que es propio del lenguaje cinematográfico. Componer se trata de tomar decisiones que logren representar óptimamente, de forma audiovisual, lo que se intenta transmitir al espectador, es decir que se utilizan ciertos parámetros con el fin de reforzar la intención del guion y lograr comunicar su contenido. Sin embargo, si bien resulta difícil establecer reglas estrictas, debido a que la composición depende de múltiples factores, como el gusto personal, las habilidades artísticas o el contenido emocional de la historia, existe una serie de códigos que contribuyen a definir la composición fotográfica, las cuales se pueden dividir en cuatro categorías: el cuadro, la perspectiva, la iluminación y el color. Según Jacques Aumont (1983), el cuadro es el fragmento de un espacio más amplio que existe a su

alrededor que está delimitado por la imagen. La porción de espacio visible que se encuentra en su interior se denomina campo, y todos aquellos elementos (personajes, decorados, etc.) que no están incluidos, es decir, que quedan fuera de la imagen, pero que, sin embargo, son asignados imaginariamente por el espectador, componen el denominado “fuera de campo”. Ambas categorías (campo y fuera de campo) pertenecen a un mismo espacio imaginario llamado espacio fílmico o escena fílmica. Así, dentro de una narración, se puede utilizar, por ejemplo, las entradas y salidas de campo, las diversas interpelaciones directas del fuera de campo por un elemento perteneciente al campo (por lo general de un personaje), entre otros. La perspectiva se define como la manera de representar los objetos sobre una superficie plana de forma similar a lo que percibe la vista del ojo humano, logrando generar una idea de volumen o tridimensionalidad, es decir que, ante la ausencia de la tercera dimensión, la imagen fílmica crea la ilusión de profundidad por medio de líneas imaginarias paralelas, contenidas en el objeto representado, las cuales convergen en puntos de fuga llamados puntos de vista, éstos pueden variar de posición (arriba o debajo del objeto), o también de distancia jugando con la nitidez de la imagen. A esta distinción entre la cercanía o lejanía de los objetos representados se denomina profundidad de campo. Se trata de una de las características técnicas del lenguaje audiovisual que cumple una función tanto expresiva como estética, y puede ser modificada variando la focal del objetivo o la abertura del diafragma. Esto provoca que, cuando un elemento se posicione más próximo al objetivo, mayor nitidez tendrá la imagen, en cambio si se coloca a una mayor distancia, se obtendrá menor nitidez. Así, por ejemplo, si la intención es crear un espacio profundo que denote la sensación de vacío, se utilizará un lente con focal corta que genera mucha profundidad de campo. Por el contrario, para destacar solo un personaje u objeto y dejar el fondo borroso, se manipulará un lente de largo focal obteniendo poca profundidad de campo.

La iluminación, retomando a los autores Casetti y Di Chio (1990), presenta dos posibilidades, la primera consta de una iluminación neutra, es decir luces tenues y contornos poco subrayados, que se limita a hacer reconocibles los objetos encuadrados, y está dirigida a obtener resultados principalmente realistas, produciendo, por ejemplo, la sensación de dulzura o ternura en la imagen. Por otra parte, se encuentra la iluminación subrayada, que consta de luces secas y contornos pronunciados que alteran los objetos encuadrados y se utiliza para obtener resultados frecuentemente antinaturales como, por ejemplo, generar un efecto onírico, provocar la sensación de angustia, etc. Por último, el color es una serie de códigos cromáticos que establece una afinidad intensa con las

emociones. Cada uno de ellos posee distintos significados asociados o simbólicos, por ende, están cargados de información.

Existen, a su vez, esquemas que emplean una combinación de colores que, al utilizarlos, producen diferentes significados en la imagen, estos son: monocromático, análogo y complementarios. El esquema monocromático presenta infinitas combinaciones de los colores blancos y negros, otorga una sensación de unidad y tranquilidad, el esquema análogo emplea una paleta limitada donde los matices utilizados se encuentran muy cercanos a los colores primarios, y el esquema de colores complementarios trabaja con colores considerados opuestos, el resultado provoca una sensación inquietante o perturbadora (Sánchez Valiente, 2008). De esta forma, se observa que el color cumple una función respecto al relato ofreciendo códigos suplementarios a los códigos de narratividad, asociando cada color a un determinado personaje u emoción, con el fin de proponerse como signo de reconocimiento de los distintos elementos de la historia. Al momento de realizar la trasposición de los cuentos al cortometraje, se optó por el uso de los colores complementarios verdes y rojos. El color verde se asocia principalmente a la escenografía, la cual hace referencia a la naturaleza y al monte chaqueño, y el color rojo refiere y advierte al espectador sobre el peligro que acecha a los personajes, como por ejemplo la Luz Mala.

Por otra parte, además de los componentes visuales, existen códigos sonoros en su forma cinematográfica que están relacionados con los elementos visuales. Estos sonidos pueden ser diegéticos, es decir que la fuente que los produce está presente en el espacio fílmico, o no diegéticos (extradiegéticos), es decir que su origen no pertenece al espacio de la historia representada, “el sonido posee tres dimensiones clave: la dimensión *in* (que corresponde en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente está encuadrada), la dimensión *off* (que comprende en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente no está encuadrada), y finalmente la dimensión *over* (que comprende el sonido diegético interior, ya sea *in* u *off*, y el sonido no diegético)” (Casetti y Di Chio, 1990, p.141). A su vez se dividen en sonidos interior y exterior (si la fuente está en el pensamiento de los personajes o tiene una realidad física objetiva). En lo que respecta a la transposición del texto de Mariano Quirós al audiovisual, se destaca un predominante uso del sonido ambiente *on screen* exterior, es decir que la fuente que los produce se encuentra dentro de la escena, con el propósito de representar los diferentes sonidos provenientes de la naturaleza y del monte chaqueño.

Estos códigos compositivos, tanto fotográficos como sonoros, logran crear la atmósfera siniestra e inquietante presente en los cuentos de Mariano Quirós a partir del uso de, por ejemplo, una iluminación subrayada y poco natural enfatizando los claros oscuros y creando sombras pronunciadas, una gama cromática de colores complementarios, encuadres con gran profundidad de campo con el fin de demostrar la soledad y los espacios de, por ejemplo, campos, presentes en los relatos, entre otros.

Se puede afirmar que un film reelabora la historia a partir del argumento que le propicia la obra literaria, y que el aspecto central de todo análisis de la literatura al cine es determinar de qué manera pervive el espíritu de una obra en otra diferente. Es de suponer que si un cineasta se interesa por llevar a la pantalla determinado texto literario es porque se ha sentido atraído no solo por su argumento sino también por aquello que el relato deja entrever. A esto, Ramón Carmona (1996) lo denomina “sugerencias poéticas”, es decir aquellos espacios que le son presentados al director al momento de realizar la lectura del texto y que logran ser llenados mediante recursos cinematográficos con la posibilidad de mostrar nuevas perspectivas que en el cuento o la novela no han sido tratadas. Y de esta forma surgen construcciones narrativas que les son propias y que le pertenecen solo a su lenguaje.

A lo largo de su historia el cine ha adaptado grandes clásicos de la literatura a sus códigos audiovisuales, teniendo los y las directores/as diferentes conductas frente al acto de la adaptación, oscilan entre la fidelidad más absoluta al referente literario y la búsqueda de independencia respecto a éste, manteniendo solamente el argumento fundamental. José Luis Sánchez Noriega (2000) establece una clasificación de las adaptaciones cinematográficas dependiendo de su nivel de fidelidad -recordemos que “adaptación”, “fidelidad”, son términos que el autor utiliza- ante su texto fuente, es decir el grado de similitud existente entre la película y el argumento en el que se inspira. Éstas se dividen en: adaptación como ilustración, considerada la adaptación más fiel, es aquella que lleva a cabo una traslación casi literal del texto al medio fílmico; la adaptación como transposición, que es caracterizada por mantener la identidad del texto pero, a su vez, la obra cinematográfica busca su propia autonomía; la adaptación como interpretación, que, a diferencia de la anteriormente mencionada, introduce innovaciones con respecto a la historia o la manera de enfocar incluyendo elementos de mayor carácter personal por parte del cineasta que nacen de su particular interpretación de la obra literaria; y por último, la adaptación libre, que consiste en la recreación de una obra literaria a partir de la intensificación de algunos elementos de ésta, relegando o cambiando el resto.

Por su parte, Sergio Wolf determina seis modelos de transposición que revelan diferentes modos de lectura que tienen los/las directores/as sobre el texto original. Estas categorías son: lectura adecuada, lectura aplicada, lectura inadecuada, texto reinventado y versión no declarada. La lectura adecuada es aquella que da cuenta de los procedimientos de transposición pero, sin embargo, no interviene en el desarrollo de la trama. La lectura aplicada o estilo ausente refiere a aquellas transposiciones que carecen de rasgos de autor o de un estilo particular en la utilización de los materiales cinematográficos. El texto reinventado es la categoría de transposición en donde el audiovisual toma la mayor distancia posible del texto fuente, el/la realizador/a no funda sus diferencias solo en el ajuste de la trama o los personajes, sino en el estilo y en los modos elegidos para poner en escena el relato. Y finalmente, la versión no declarada es un tipo de lectura donde el/la director/a toma efectos de estilos o frases de un texto literario para luego convertirlas en postulados rectores de un diseño o concepto cinematográfico, sin que ello implique que hayan seguido la trama del texto fuente.

Siguiendo los postulados de Sergio Wolf, consideramos que el cortometraje de animación *Toda la luz mala*, en el marco del proceso de transposición -que es el término teórico que él prefiere-, corresponde a la categoría “texto reinventado”. Por su parte, en el caso de Sánchez Noriega, se corresponde con su clasificación de “adaptación como transposición”. Si bien se tomaron elementos característicos de los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires”, como por ejemplo los escenarios y personajes protagónicos y, en general, se siguió la estructura narrativa de los mismos, el film mantiene su autonomía debido a que se añaden nuevas escenas, así como también, se construye una sola narración a partir de la selección de distintos elementos de los dos cuentos/historias distintas, se resignifican elementos (como la imagen del “hombre sin cabeza” o el animal tapir) y se plantea un final distinto al propuesto en las obras escritas.

Así, desde el proceso de transposición, la presente investigación realizó un cortometraje de ficción que desarrolla una historia construida a partir de la selección e interpretación de los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires”. La misma se efectuó a partir del uso de la técnica de animación fotograma a fotograma denominada *stop motion*. Para Guadalupe Herrera y Federico Liserre (2017) se trata de “un tipo de animación que radica en la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas” (Herrera y Liserre 2017, p.5), es decir, que se logra crear una serie de movimientos de objetos estáticos por medio de una secuencia de fotografías las cuales, al ser proyectadas en una velocidad determinada, producen la

animación *per se*. Para Rodolfo Sánchez Valiente (2008), una parte importante del impacto visual que provoca la animación corpórea, depende de los decorados y la riqueza de su diseño. Esto se potencia con los movimientos de cámara, diseño de iluminación y uso del color. “Una correcta animación corpórea, con una emotiva iluminación que, además, cuente con expresivos movimientos de cámara y una adecuada angulación de los planos, estará en condiciones de evocar las mismas emociones que el cine en vivo y puede resultar aún más efectiva que una animación clásica de dibujos.” (Valiente 2008, p.501). Esta técnica otorga un estilo particular al momento de relatar una historia donde los acabados y el movimiento de los objetos se llevan el protagonismo.

SEGUNDA PARTE

Producción audiovisual de género fantástico en el nordeste argentino:

Como en toda forma de arte, las obras tanto literarias como audiovisuales exploran la realidad de los sujetos lectores/espectadores. Allí, los/as autores/as postulan un mundo ficcional que remite a lo “verdaderamente existente” evidenciado que se trata de construcciones que están en correlación con el marco histórico, es decir que las obras se entienden como expresión de un lugar y un momento determinado.

Si bien en los textos escritos y cinematográficos se presenta un elemento ficcional que roza con los límites de la realidad, es en la literatura fantástica, más que ninguna otra, en donde se cuestionan los límites existentes entre lo real y el mundo de la ficción (Bradford, 2014). Lo fantástico supone una duda ya que, dentro de la historia narrada, se contraponen el mundo habitual frente a lo imposible que desestabiliza al lector y exige una redefinición de su mundo.

A partir de esta investigación, hemos observado que en las obras cinematográficas de género fantástico producidas en el nordeste argentino, al momento de desarrollar sus historias, los/as autores/as toman como contexto principal distintas locaciones de la región del NEA, como las provincias de Corrientes, Chaco, y Misiones. En dichas producciones, los/as artistas desarrollan relatos en los que representan a personajes (niños o adultos), quienes se alejan de sus hogares para adentrarse a lugares desconocidos que les resultan extraños y hostiles. Así también, se hallan obras en las que el principal interés temático consiste en adaptar y reversionar distintas mitologías populares que pertenecen al folklore litoral argentino.

Hemos observado que, en general, en las producciones cinematográficas para representar el fantástico, los directores hacen uso de una serie de patrones de recursos

narrativos específicos del lenguaje, en donde a partir del uso de planos, iluminación y composición sonora, presentan un espacio verosímil, en su mayoría pequeños pueblos o montes, los cuales se ven amenazados por la aparición de una criatura mitológica, siendo el Pombero la leyenda más representada. Por sus características, podemos decir que dichas producciones responden a la lógica tradicional del fantástico (Todorov, 1970). Los mencionados elementos recurrentes se observan en las obras: *Payé*, de Camilo José Gómez (2011), *Mañana Siesta Tarde Noche*, de la productora Producciones del Paraná (2011), *El pombero la leyenda* (2011) de Matías Amadey y el cortometraje *El señor de los pájaros* (2004) de Camilo Gómez Montero.

Payé es una serie de corta duración cuyos capítulos abordan distintas mitologías características del norte argentino como el Cambacito del agua, las Ánimas con la guerra del Paraguay, las Poras, San La Muerte, el Pombero, la leyenda del Mate Cocido, entre otros. Las mismas están ambientadas en un contexto social y cultural actual y abordan diversas problemáticas sociales.

El capítulo titulado “Mascadita”, consta de la adaptación de la leyenda del Pombero, y trata de un espíritu en forma de duende que merodea por los bosques del noreste argentino. El episodio narra la historia de un joven acordeonista que desea formar parte de un reconocido grupo de folclore. Para lograr su objetivo, efectúa un pacto con el Pombero, también conocido como Mascadita, una criatura peluda y de baja estatura que habita en el monte. En el episodio, el realizador recrea un ambiente realista, es decir que el espectador se familiariza y reconoce el entorno en el que habitan los personajes. Para ello, emplea diversos planos generales o de campo largo, que abarcan una visión completa de la locación en la que se desarrolla la trama (Casetti Di Chio, 1990).



Payé, de Camilo José Gómez (2011)

Dichos planos están acompañados de una iluminación neutra, la cual se limita a hacer reconocibles los objetos encuadrados, y sonido diegético exterior o sonido *in*, (sonidos que provienen de objetos que están dentro del cuadro) (Casetti-Di Chio, 1990), como, por ejemplo, el canto de los pájaros, la música del acordeón, o los diálogos que emiten los protagonistas. Al momento de representar la aparición del elemento sobrenatural, el director utiliza una cámara subjetiva, entendiéndose a esto como un plano visto por los ojos de un personaje (Aumont, 1983), junto con un movimiento de cámara *travelling* (cámara que se desplaza fuera de su eje principal). Además, utiliza un filtro en tonalidad verde saturada que tiñe toda la pantalla de este color. Esto simula la mirada del Pombero o Mascadita que se encuentra escondido entre los arbustos acechando a su próxima víctima.



Payé, de Camilo José Gómez (2011)

En el plano sonoro, se oye la respiración y los gruñidos de dicha criatura por medio del sonido fuera de campo o sonido diegético *off*, el mismo refiere al sonido que, si bien forma parte de la escena, la fuente que lo produce no figura dentro del cuadro (Casetti-Di Chío, 1990).

Al momento en que el monstruo ataca a los protagonistas, el director recurre al uso de un montaje picado, con planos de corta duración y de distintas angulaciones, con el propósito de mostrar la desesperación de los personajes ante el ataque del ser mitológico. Esto otorga mayor dinamismo a la escena.



Payé, de Camilo José Gómez (2011)

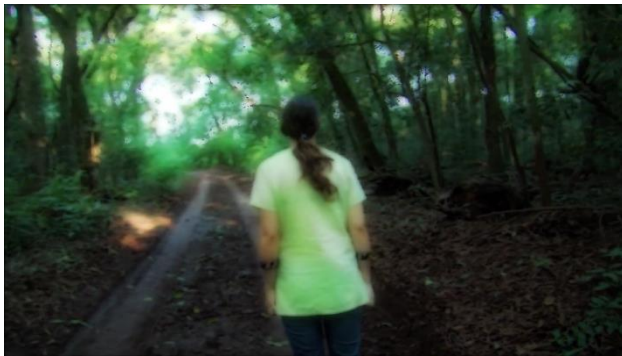
Otra de las producciones audiovisuales de género fantástico que traspone a la pantalla mitologías de la región del NEA es la serie de ficción misionera titulada *Mañana, Siesta, Tarde, Noche*. Al igual que la obra mencionada anteriormente, este audiovisual es una serie que consta de ocho capítulos autoconclusivos donde, en cada uno de ellos, se trasponen distintas leyendas y mitologías del nordeste argentino ambientadas en la provincia de Misiones. Cada una de ellas se desarrolla en un horario determinado del día y los mitos son: el Rey del Paraná y los asombrados, a la mañana, El Yasy Yateré y el Caá porá, a la siesta; los entierros y el payé, a la tarde y el Lobizón y el Pombero, a la noche.

El capítulo titulado “Yasi Yateré” cuenta la historia de una niña de ocho años que desaparece en el monte durante la hora de la siesta, su abuela, preocupada por el hecho, cree que el responsable de su desaparición es el monstruo Yasi Yateré y llama a la policía, quienes también son atacados por la criatura. En dicho episodio, se observa nuevamente el uso de planos generales con iluminación natural y sonido ambiente con el fin de contextualizar el entorno en donde se encuentran los protagonistas. A su vez, se emplea a modo de *leit motiv* (elemento que se repite a lo largo de toda la trama), el sonido diegético de una caja musical. La misma representa la inocencia de la niña quien, sin conocer de los peligros ocultos, se adentra en el monte.



Mañana, Siesta, Tarde, Noche de Producciones del Paraná (2011).

Al momento de la aparición del ente sobrenatural, el director opta por representarlo de dos maneras distintas. Del mismo modo que en el caso de la serie analizada anteriormente, en el inicio de la trama y durante la presentación del conflicto, el realizador apela al uso de la cámara subjetiva que personifica la mirada del Yasí Yateré oculto entre los arbustos, con colores saturados acompañados de una imagen distorsionada y sonido fuera de campo de silbidos que advierten la cercanía del monstruo.



Mañana, Siesta, Tarde, Noche de Producciones del Paraná (2011).

Sin embargo, en distintos momentos de la historia, el monstruo se hace presente en la pantalla a partir de una superposición de imágenes otorgándole un aspecto fantasmal, también se logran vislumbrar fragmentos recortados de su cuerpo o su silueta. Además, el director hace uso de una aceleración en los movimientos de los actores (movimientos internos de la imagen) por medio de la edición, otorgando así un movimiento atípico en los personajes. Esto refuerza la extrañeza que transmite el capítulo.



Mañana, Siesta, Tarde, Noche de Producciones del Paraná (2011)

Cuando el Yasí Yateré captura a sus víctimas, el montaje nuevamente se vuelve más acelerado.



Mañana, Siesta, Tarde, Noche de Producciones del Paraná (2011).

Caso similar ocurre en el cortometraje *El señor de los pájaros* del director Camilo Gómez Montero (2004). El mismo trata sobre Monchito, un niño que, a pesar de las advertencias de su padre, decide adentrarse en el monte durante la siesta en busca del Pombero, un duende que castiga a quienes dañan la naturaleza.

En la obra se ve cómo el director utiliza varios de los recursos cinematográficos similares a los dos ejemplos previamente analizados. Debido a esto, el autor obtiene un efecto estético y visual de tensión y extrañeza semejante. En el aspecto formal, el cortometraje inicia presentando al espacio y a los protagonistas con planos generales que reflejan el ambiente solitario y desolado en donde éstos se encuentran, junto con iluminación natural y sonido ambiente o diegético. El elemento sobrenatural aparece al momento en que dos cazadores ingresan al monte para dañar a los animales que allí se encuentran, acto que provoca la ira del Pombero. El mismo se hace presente a través del sonido fuera de campo de silbidos, así como también por medio de fragmentos o siluetas, que figuran en pantalla, de su cuerpo, como sus manos peludas o el sombrero de paja.

Finalmente, al momento en que el pombero ataca a sus víctimas, se continúa con el uso de la cámara subjetiva en movimiento (*travelling*), junto con un montaje picado (planos de poca duración), representando, una vez más, el terror que perciben los personajes ante la feroz agresión.



El señor de los pájaros, de Camilo Gómez Montero (2004)

La película *El pombero, la leyenda* es una transposición realizada por Matías Amadey del cuento “El pomberito”, perteneciente al primer volumen del libro *Cuentos de terror para Franco* del autor misionero Hugo Mitoire. El largometraje trata de José, un niño que vive en el campo junto a su madre. Una tarde, José decide salir a pescar y, por diversión, golpea a un ave del monte. Este hecho provoca la ira del Pombero, monstruo peludo protector de la naturaleza, que ataca al joven. Años más tarde, José regresa a su pueblo natal junto a su pareja a cazar pájaros. Allí, los protagonistas experimentan sucesos extraños, como la aparición de manchas oscuras, malestar corporal, sonidos desconocidos, entre otros síntomas, haciendo que José lentamente perdiera la cordura e intentara cobrar venganza de lo ocurrido.

El audiovisual inicia con un *travelling* y efectúa un seguimiento del protagonista quien se dirige a su hogar a recoger los elementos para salir a pescar durante la siesta. A esta secuencia introductoria le suceden, de nuevo, planos generales o de campo largo. De esta forma, el director logra que el espectador se sitúe en el contexto donde habitan los personajes y, a su vez, genera un entorno que les resulta verosímil. Estos planos son acompañados por una iluminación neutra, es decir que solo se limita a hacer reconocible los objetos encuadrados, y sonido diegético *on screen*, aquel que pertenece al mundo narrado y cuya fuente está presente dentro del cuadro, por ejemplo, el canto de los pájaros, las voces de los personajes, entre otros, con el fin de otorgar a la imagen fílmica resultados mayormente realistas.

Al momento de la aparición del elemento sobrenatural y desconocido, es decir del Pombero, el largometraje lo representa también de dos maneras distintas. A nivel formal, nuevamente se denotan similitudes en cuanto a la utilización de recursos formales narrativos. Se observa el uso de cámara subjetiva que simula los ojos del monstruo oculto, en conjunto con sonido fuera de campo u *off screen* del silbido característico que emite la criatura extraña la cual advierte, tanto al público como a los personajes, sobre su presencia.



El Pombero, la leyenda de Matías Amadey (2011)

Sin embargo, a nivel narrativo, el Pombero es representado por medio de diversos sucesos extraños que ocurren en la casa de la infancia del protagonista al momento en que él y su pareja regresan a aquel lugar. Por ejemplo, cuando Martina quiere tomar una fotografía dentro de la locación y aparecen manchas inusuales en la pantalla de la cámara, o diversos malestares físicos que sufre José, como un cierto líquido o secreción de color oscuro que emerge su boca, entre otros.



El Pombero, la leyenda de Matías Amadey (2011)

En el momento en que José recuerda los acontecimientos ocurridos durante su niñez, se recurre al uso de la voz en *off* y se oyen diversas voces superpuestas de otros personajes como su madre, el médico y la curandera, que lo asistieron luego de su encuentro con el Pombero, permitiendo, de esta forma, acceder a la interioridad, los pensamientos y recuerdos del personaje. Dicha característica no se presenta en el cuento debido a que, como ya se hizo alusión antes, el mismo está narrado en tercera persona, imposibilitando el acceso del lector a la subjetividad de los personajes. A su vez, para demostrar y acentuar aún más el tormento que acarrearán estos oscuros recuerdos, el realizador utiliza planos picados y contrapicados, nuevamente con un movimiento de cámara (*travelling*), que circula alrededor del personaje, con una iluminación azulada de tonalidades frías.



El Pombero, la leyenda de Matías Amadey (2011)

Como se puede observar, en las obras audiovisuales mencionadas se evidencia el uso constante y reiterado de ciertos recursos cinematográficos: el uso de planos generales con iluminación natural para representar un espacio verosímil; la utilización de sonido fuera de campo y de cámara subjetiva para representar la presencia del elemento sobrenatural; el uso de música extradiegética; planos aberrantes que logran acentuar la tensión creada en la historia; la iluminación subrayada que genera grandes y pronunciadas sombras en los personajes y el uso de filtros de colores saturados que tiñen la imagen. Por ende, podemos decir que en los distintos films de género fantástico del NEA denota el predominio, por parte de los/as realizadores/as, de ocultar al ser mitológico detrás de las cámaras, aludiendo sólo su presencia a partir del uso de determinados sonidos, planos, iluminación y montaje, siendo el recurso más utilizado la cámara subjetiva que simula la mirada del ente fantástico. Como se ha demostrado, se reitera en estas producciones el uso de ciertos procedimientos recurrentes o patrones para la representación fantástica.

El fantástico literario de Mariano Quirós en *La luz mala dentro de mí*:

En las obras literarias analizadas de Quirós la constante rareza e incomodidad se expresa, principalmente, a través del punto de vista de los protagonistas, quienes transcurren por lugares inhóspitos para ellos. En su enunciación, la voz narradora en primera persona, detalla exhaustivamente cada elemento que compone el ambiente. Desde el inicio de la trama se plantea un entorno inusual y extraño. Sin embargo, si bien la aparición del “monstruo” causa sobresalto y temor, no se corresponde del todo con el fantástico tradicional donde la aparición fantástica provoca un “choque” irreconciliable entre lo real y lo irreal, sino que los personajes asumen a los entes fantásticos como posibles dentro de la realidad en la que se encuentran.

“Toda la luz mala” trata sobre un joven de ciudad que se enfrenta a la crueldad que para él conlleva la vida en el campo. El cuento utiliza el recurso, como se ha señalado, del narrador en primera persona y cuenta la historia desde el punto de vista de un niño. A partir de los primeros párrafos, el protagonista comunica al lector su inconformidad y temor ante la llegada a un nuevo entorno que le resulta ajeno, y lo describe como un lugar sucio, oloroso, apartado y lleno de animales: “Los olores, el rocío a la mañana, el ruido de insectos, el sol que te quema o no brilla nada. Todo eso me invadía -y aún hoy me invade-”. (Quirós, 2016, p.11).

El protagonista mantiene una relación distante con los personajes adultos, es decir, con su madre, su abuela y su abuelo. Ellos inducen al joven a realizar actividades que le resultan desagradables con el fin de que se acople al ritmo de vida que se lleva en el monte y que se corresponde con el modelo heteronormado de “macho”, hombre viril y recio en su trato hacia los demás y violento con los animales. Sin embargo, el niño muestra un completo rechazo ante tales actos, “A mí los animales me daban una mezcla de asco y miedo. Temía que una vaca le diera por cagar mientras yo le manoseaba una ubre”. (Quirós, 2016, p. 12), “Mi actividad favorita, o menos odiosa, era ayudar a la abuela con las plantas del jardín. Regar, limpiar la maleza, emprolijar los arbustos, esas cosas más delicadas que las propuestas por mi abuelo.” (Quirós, 2016, p. 12).

El elemento fantástico surge con la aparición de la Luz Mala, un monstruo con facciones humanas que aparece frente a los protagonistas mientras están recorriendo el monte en busca de animales perdidos, actividad a la que debe abocarse un hombre de campo. Esta presencia significa un acontecimiento importante en la historia ya que produce un cambio significativo en la vida de los personajes. Durante su encuentro con la Luz Mala, el abuelo, quien se presenta como un hombre fuerte y seguro de sí mismo, no sabe cómo reaccionar y, ante el miedo, se inclina y reza. El niño, por su parte, observa la reacción del adulto y comienza a llorar. Luego de este acontecimiento, el joven pierde su visión inocente y empieza a comportarse de forma más violenta, en especial hacia las personas que lo obligaron a transitar por aquellos sucesos, podemos observarlo cuando dice “También al abuelo tuve ganas de maltratarlo. Parecía, de repente, un hombre derrotado.” (Quirós, 2016, p. 18). En el cuento, si bien hay una clara irrupción de un ente sobrenatural en un espacio verosímil, el autor coloca el foco principalmente en la reacción, los pensamientos, y el cambio interno del personaje, niño protagonista. Observamos que el terror no es producido por el monstruo en sí, sino por la suma de acontecimientos terribles por los que tuvo que atravesar desde que llegó al campo y por

la reacción inesperada de su abuelo, que no responde al mandato de virilidad al que es sometido.

“Cazador de tapires” (Quirós, 2016) presenta la historia de un joven que visita a su padre, a quien no ve hace muchos años, al pueblo de Miraflores (Chaco). Al igual que en el cuento anterior, el protagonista expresa su molestia y disconformidad ante el entorno hostil que debe transitar: “(...) apenas bajé del colectivo me sentí mal, descompuesto y triste, todo a la vez. La gente que bajó conmigo también se veía mal”. (20). Al llegar a la casa de su padre, ve que se trata de una vivienda precaria y muy descuidada, con pisos de tierra y rodeada de animales, como menciona el narrador “era una sola habitación con dos catres dispuestos de aquí para allá, unos bártulos de cocina y otros tantos enseres tirados a la buena de Dios”. (Quirós, 2016 p.21). A su vez, se asombra al ver el aspecto físico desaliñado de su padre y el modo de vida rústico y debilitado que lleva en el monte, “el hombre moreno y recio que me abrazaba tenía muy poco que ver con aquel hombre flácido y paliducho que yo no veía hace mucho tiempo.” (Quirós, 2016 p.22). El protagonista descubre que su padre convive con otro hombre, quien es su nueva pareja, ambos tienen en común su afición por la caza de animales, en especial de tapires, ya que lo consideran una especie infrecuente y difícil de cazar. Sin embargo, mantienen una relación conflictiva y violenta que genera un ambiente peligroso en el hogar: “(...) cuando papá intentó un acercamiento- una amenaza con los pies, algo así como un zapateo- Orión simplemente lo durmió de un puñetazo”. (Quirós, 2016 p.25).

Una mañana, el protagonista, su padre y Orión se dirigen al monte a cazar tapires, para celebrar el cumpleaños del padre. El adolescente no muestra interés alguno en aquella actividad y se queda dormido a mitad del recorrido. Allí, sueña con el hombre sin cabeza, un espíritu que merodea por el pueblo de Miraflores, y que en la escena está maltratando y golpeando a un tapir hasta asesinarlo. El protagonista se detiene en el rostro del pobre animal, pero no se describe reacción alguna por su parte y parece no sorprenderse ante la aparición. Al despertar ve a su padre junto a su pareja que cargan el cadáver de un tapir al hombro, el joven los ayuda a llevar el cuerpo del animal a su casa.

En este relato, lo fantástico aparece en el protagonista a través de un sueño, sin embargo, dicha presencia no causa asombro, temor o desquicio en el personaje, ya que no lo ve como algo imposible. También en este caso, lo terrorífico en la historia está presente en todo momento, es decir, en el entorno violento en el que habitan los personajes: personas que discuten a los golpes, la cacería cruel y el maltrato hacia los animales, el ambiente sucio y abandonado del monte. Esto hace que la aparición del

monstruo quede relegada a segundo plano y pasa a formar parte de algo posible dentro de aquel entorno.

A modo de cierre de este apartado, podemos decir que, en las obras analizadas, producidas en la región NEA, las cinematográficas y la literaria de Quirós, se observan dos modos diferentes de configurar el género fantástico. En las producciones audiovisuales, los directores optan por crear obras que responden a la lógica tradicional del fantástico: construyen un espacio verosímil a partir del uso de planos generales e iluminación natural, el cual se ve asaltado por un monstruo o ser mitológico representado, principalmente, por medio del uso de cámara subjetiva. Esta irrupción genera sobresaltos tanto en los protagonistas como en el espectador. En las obras literarias, Quirós plantea otra manera de ver el fantástico, donde lo extraño, lo monstruoso, no es visto como algo improbable, sino que, por el contrario, forma parte de lo posible en los entornos representados. En sus relatos, lo terrorífico o inquietante está presente, desde el inicio de la trama, en la descripción detallada del entorno amenazante por el cual transitan los personajes, y vemos cómo eso va afectándolos, modificando su interioridad y conducta.

TERCERA PARTE

Sobre el proceso de producción y elaboración de la obra *Toda la luz mala*, cortometraje de ficción:

A partir del interés en la transposición como procedimiento entre la literatura y el cine, y de la obra literaria de Mariano Quirós y su particular modulación del género fantástico, el proceso de investigación implicó, en la primera etapa de desarrollo, la elección de los textos literarios a trasponer y el género audiovisual a trabajar en la composición de la obra. La selección del corpus de textos literarios resultante se debió a que encontramos que los cuentos elegidos comparten la particular modulación de lo fantástico que realiza Quirós y que presentan elementos narrativos comunes: los relatos están protagonizados por niños o jóvenes quienes se enfrentan a un entorno para ellos desconocido (zona rural con sus formas de vida y hostilidades), lo que genera un conflicto y tensión entre los protagonistas y el paisaje que los rodea; los cuentos están narrados en primera persona con el fin de que el lector logre identificarse con el narrador protagonista para así experimentar sus sensaciones y temores; y finalmente, por medio del recurso de la primera persona, los personajes describen de manera detallada su temor ante la aparición del elemento sobrenatural que produce el efecto de inquietud propio del

fantástico, aunque tal efecto no es enloquecedor ni arrasante, como en lo que podemos concebir como fantástico tradicional.

De este modo, durante la elaboración tanto del guion literario como de la realización del cortometraje, se optó por trasponer solo dos de los tres cuentos seleccionados inicialmente (es decir, en el proyecto presentado, estos son “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires”. Esta decisión se debió a que esos dos cuentos responden al problema planteado respecto del modo de tratamiento y representación de lo fantástico. Además, se hallaron similitudes específicas en cada relato en lo que respecta a la locación en donde se desarrollan las historias, la composición y descripción de los protagonistas (su personalidad), la difícil relación que mantienen los niños con los personajes adultos y en el tipo de aparición del monstruo o elemento sobrenatural. Por ende, y dadas las características expuestas, se tomó la decisión de recortar el corpus de cuentos que inicialmente (en el proyecto de tesina) eran tres. Se determinaron los elementos claves considerados importantes en cada narración para, posteriormente, incorporarlos a una única pieza audiovisual.

El film lleva el nombre del cuento de Quirós, *Toda la luz mala*. El mismo no sólo refiere al título de uno de los textos transpuestos, sino que también hace alusión a distintos fragmentos de la obra, por ejemplo, cuando el narrador dice “una vez vista la luz mala algo cambia en tu vida” (Quirós 2016, p.11), o también, “Y yo me quedé callado el resto del verano, con toda la luz mala dentro mío” (Quirós 2016, p.18). En dichas oraciones, se sugiere que los protagonistas atraviesan por acontecimientos y vivencias terribles, las cuales impactan de manera significativa en sus vidas. La irrupción del elemento no natural ahonda la tensión entre el personaje y el entorno, la hostilidad toma también la forma del “monstruo” que conduce al desequilibrio en la narración, el miedo o inquietud en los personajes.

El cortometraje *Toda la luz mala* cuenta la historia de un niño que viaja a un pequeño pueblo del interior del Chaco a visitar a su abuelo quien vive rodeado de animales en una casa en mal estado. Allí, el anciano le enseña las arduas tareas que se acostumbra en el campo, como ordeñar vacas y “cuidar” de los animales, sin embargo, el joven no muestra gran interés en ellas y prefiere actividades como regar y ocuparse de las plantas. Una mañana, una vaca y su ternero se pierden en el monte. El abuelo decide ir a buscarlos obligando a su nieto a que lo acompañara. En el camino, ambos se encuentran con la Luz Mala, y quedan paralizados del miedo. Ante tal situación, el niño observa al adulto y ve que éste, en lugar de reaccionar de manera violenta, como era

esperable según su conducta, llora atemorizado. Al regresar de aquel horrible acontecimiento, ninguno de los dos vuelve a ser el mismo, por un lado, el abuelo queda afligido y en silencio, y el niño adopta una actitud agresiva, en especial con los animales, simbolizando su pérdida de inocencia.

El film da inicio con una secuencia de planos cortos y planos detalles del abuelo (personaje coprotagonico) quien se dirige hacia un gallinero, sujeta a una de sus gallinas por el cuello, luego toma un machete y, con un golpe en seco, le corta la cabeza. Sobre la sangre derramada aparece el título de la película. Durante estos primeros segundos del cortometraje no solo se define el tono de la película, sino que puede advertirse acerca de características de la personalidad de uno de los protagonistas. Dicha secuencia remite al fragmento de “Cazador de tapires” cuando menciona “Ahora, muchos años después, papá y yo estábamos en Miraflores y él tenía una gallina agarrada del cogote. Era nuestra cena.” (Quirós, 2016, p. 23).



Si bien en el audiovisual no se especifica con exactitud la locación en donde habitan los personajes, se toma como elemento principal de la trama al monte, que se corresponde en características con el monte chaqueño. El mismo incide y repercute en las vivencias y personalidad de cada personaje y cumple un papel fundamental dentro del cortometraje. Por ende, para la creación del arte y la ambientación general de la película se tomó como inspiración aquellas producciones audiovisuales que logran explorar los paisajes rurales para luego transfigurarlos al espacio fílmico. Por ejemplo, las producciones de género fantástico regionales analizadas anteriormente, el cortometraje *El señor de los pájaros*, de Camilo Gómez Montero y la serie de televisión *Payé* del mismo autor.

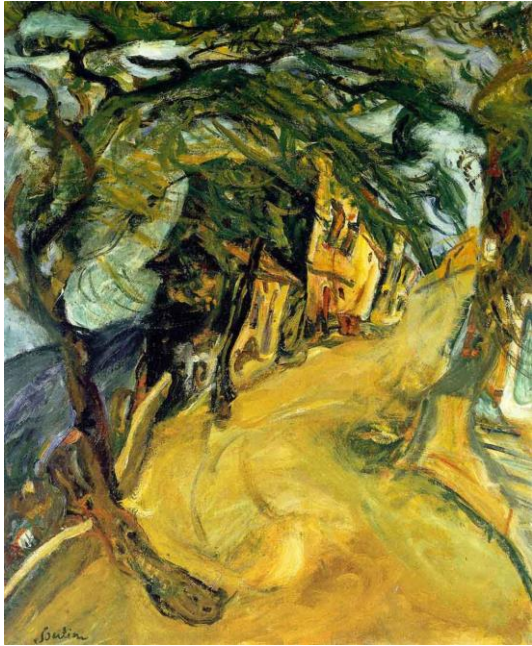


Los cuentos de Quirós están narrados en primera persona, es decir que son los mismos protagonistas quienes cuentan su historia. A partir de este recurso narrativo, se logra representar la subjetividad y el fluir de la conciencia de los personajes, por ende, el lector conoce en profundidad todos sus pensamientos, temores e inseguridades. A su vez, por medio de dicha estrategia narrativa, los protagonistas detallan de manera meticulosa los espacios que habitan en la ficción literaria, y expresan cómo estos lugares les resultan extraños e incómodos, es decir que el entorno representa una amenaza para ellos. Como menciona el autor en su cuento:

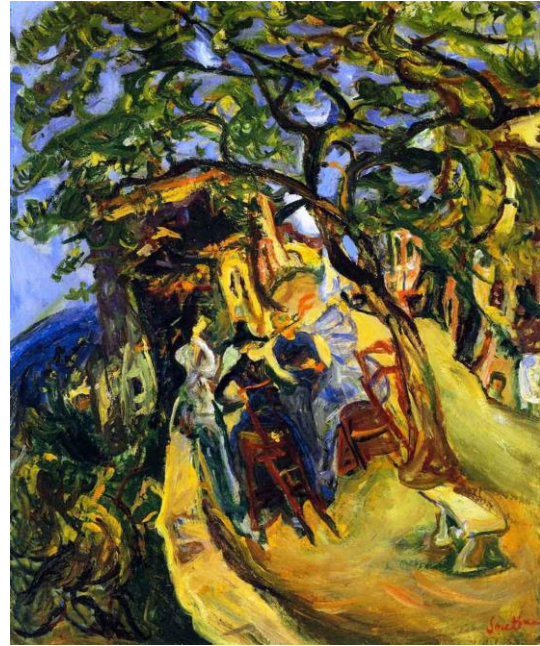
La casa de papá no era lo que yo esperaba: flanqueada por dos enormes árboles quebrachos, algarrobos, no sé qué árboles, pero eran enormes- asomaba una construcción más derruida que modesta. Desde afuera podías prever las carencias y las incomodidades, el aire sucio en cada rincón. (Quirós, 2016, p. 20).

Por tal motivo, el armado de los escenarios y maquetas que demanda la técnica *stop motion* resultó una instancia fundamental en la producción del cortometraje, debido a que por medio de dicho espacio, tanto en interiores como en exteriores, se representa, también, la interioridad y los pensamientos de los protagonistas.

Se determinaron tres locaciones específicas donde transcurren los acontecimientos: el exterior de la casa de campo, el interior de la habitación del niño y el monte chaqueño. Para el diseño de las maquetas se tomó como referente principal la estética propuesta por el expresionismo alemán que se caracteriza por presentar una deformación de la realidad para expresar la subjetividad de la naturaleza y el ser humano. Esto se puede observar en artistas pictóricos como Chiam Soutine, así como en películas como *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiener.



Road up the hill, Chiam Soutine (1924)



Landscape with Figures. Chiam Soutine (1922)



El gabinete del doctor Caligari, Robert Wiener (1920)

Si bien los escenarios y maquetas están inspiradas en imágenes reales del monte chaqueño, así como también en distintos hogares de Colonia Benítez, no se representaron de manera fidedigna, ya que, en la elaboración de las maquetas, se hizo hincapié en la deformación de los objetos que componen el paisaje, como por ejemplo, paredes y ventanas torcidas en la casa de campo, árboles inclinados con troncos largos y pronunciados en el monte, objetos desproporcionados en su tamaño, entre otros. Así mismo, se siguieron las descripciones del espacio que presenta Quirós en sus relatos, como son las casas precarias y rodeadas de animales como perros y gallinas, los pisos de tierra o las habitaciones en mal estado.



Con el propósito de representar y destacar la naturaleza, la flora y fauna del monte chaqueño, se trabajó con una paleta de colores con predominancia cromática de verdes y marrones en tonos oscuros, con el fin de generar, a su vez, una atmósfera angustiante. Estos colores aparecen en cada elemento presente en pantalla, tanto en la escenografía como en el vestuario de los personajes, y sirvió también como enlace para unificar los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires”.



En lo que respecta a la presentación y característica de los personajes, debido a que se trasponen dos cuentos distintos, se optó por reducir la cantidad de protagonistas a cuatro personajes principales, dos protagónicos, que son el niño y su abuelo, y dos personajes secundarios, el Hombre sin cabeza y la Luz Mala.

Como se indica al inicio del apartado, para la construcción y caracterización de los protagonistas, se tomaron los elementos que considero más destacados en cuanto a la personalidad de cada personaje. El niño es un joven proveniente de la ciudad de Resistencia, que desconoce por completo las costumbres que se llevan en el campo o en zonas rurales, por ende, al no estar acostumbrado a tal entorno, siente incomodidad y gran rechazo ante aquel modo de vida. En el cortometraje estas características se pueden observar al momento en que el niño, mientras riega las plantas, corta una de las flores del arbusto y se la coloca en el cabello. Luego de que escucha que su abuelo lo llama, rápidamente se la quita avergonzado y la guarda. Con dicha acción se intentó simbolizar la delicadeza e inocencia del protagonista quien se siente amenazado y juzgado por la mirada de su abuelo. Esto puede interpretarse en el texto literario en el siguiente apartado:

Mi actividad favorita- o menos odiosa-, era ayudar a la abuela con las plantas del jardín. Regar, limpiar la maleza, emproljar los arbustos, esas cosas quizás más delicadas que las propuestas por mi abuelo. (Quirós, 2016, p. 12).

Esta actitud ingenua del personaje cambia al momento que se produce el encuentro con la Luz mala. En la escena final, a diferencia de los relatos escritos, el niño ve un tapir lastimado en el suelo, en vez de ayudarlo a sanar, toma un bastón de madera y lo golpea acabando con su vida. De esta forma el joven adopta y continúa los mismos actos violentos que los adultos que lo rodean, lo que representa su completa pérdida de inocencia.

Por su parte, el abuelo es un hombre recio y de mal carácter que elige vivir en el monte solo rodeado de sus animales y alejado de todo contacto con la ciudad. Es un personaje duro y poco empático, rasgos que se representan en distintos momentos de la película. Por ejemplo, cuando corta la cabeza de la gallina y la despluma, cuando se va a cazar al monte y regresa a su casa con el cadáver de un tapir ensangrentado en su espalda, o durante la charla que mantiene con su nieto alrededor de una fogata en donde menciona la frase “Ya es tiempo de que conozca el mundo”, insinuando al joven a que se comporte “como un hombre”. Para la elaboración de este personaje adulto se tomaron varios fragmentos de ambos cuentos en los que se describen las actitudes de dichos personajes. Por ejemplo, en el cuento “Toda la luz mala”:

Mi abuelo quería llenar eso que mamá llamaba ‘mi vacío’. El pobre viejo se empeñaba en enseñarme la vida de campo. ‘Vida de gaucho’ decía. Que ordeñara vacas y que anduviera a caballo eran sus maneras de hacerme hombre. (Quirós, 2016, p. 12).

Al igual que ocurre con el niño, el abuelo sufre un cambio luego de su enfrentamiento con la Luz Mala. De manera similar al texto literario, el personaje, al no saber cómo reaccionar ante la situación queda paralizado por el miedo y procede a rezar y llorar. Al regresar, el abuelo queda en silencio sentado, entre sus manos sostiene una flor similar a la que cortó el niño al inicio de la trama y luego de unos segundos, tararea la misma melodía que cantaba su nieto, demostrando así un lado más sensible.

Los personajes secundarios son los monstruos o elementos fantásticos: el Hombre sin Cabeza y la Luz Mala, que hacen su aparición en dos instancias claves de la trama. En una primera instancia, luego de que el niño ve a su abuelo regresar del monte con el cadáver de un tapir, el joven sueña con un hombre misterioso del cual no se logra distinguir el rostro que sostiene el cuerpo de un tapir ensangrentado similar al animal que cazó su abuelo en el monte. Al despertar, el niño ve una silueta ingresar a su habitación y nota que se trata de su abuelo que lo vino a despertar. Así, el Hombre sin Cabeza, en el audiovisual, es una figura creada por la imaginación del protagonista y representa la mirada que tiene el niño hacia la crueldad de su abuelo con los animales. Esta secuencia

de acciones se observa cuando el narrador del cuento dice “Me dormí, en medio de esas cavilaciones por lo que no me sorprendió soñar con un hombre sin cabeza y cazador tapires” (Quirós, 2016, p. 30). Así como también en el siguiente fragmento:

Papá me despertó, más que con una patada, con un empujón de pie. También estaba Orión y entre los dos trasladaban lo que deduje, era el cadáver de un tapir. Sentí la imagen como una continuación de mi sueño. (Quirós, 2016, p.31).

Por su parte, la Luz Mala, como en el relato literario, es una especie de espíritu que habita en el monte chaqueño. Aparece, por primera vez, como un destello de luz roja que se ilumina a lo lejos en el momento en que el abuelo le relata a su nieto la leyenda de este espectro. Posteriormente, el espíritu se personifica frente a los protagonistas. Este hecho intenta significar un cambio rotundo en la trama del audiovisual.

En lo que respecta a la elección del material utilizado para la creación de los muñecos, se consideró la necesidad de un elemento de fácil manipulación para lograr diversas expresiones faciales en los rostros de los protagonistas, así como también para diseñar cabello y pelaje animal. Con la intención de expresar la inocencia e ingenuidad del niño protagonista, la distancia y frialdad del adulto y la crueldad de los monstruos fantásticos, se optó por utilizar lana para la construcción tanto de los cuerpos como de sus rostros. Los mismos fueron armados por medio de la técnica *needle felting* o fieltro con aguja. Esta práctica consiste en compactar un vellón de lana utilizando una aguja especial con el fin de moldear el mencionado elemento de diversas formas y tamaños.

El diseño de los personajes se inspiró principalmente en los muñecos creados por los directores Emma De Swaef y Marc James que se pueden observar en producciones como *This magnificent Cake!*², *OH WILLY...*³, y en el largometraje *The house*⁴

²Emma De Swaef y Marc James (2018) *This magnificent Cake!* .Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=mEN_uwQG-Wk&t=6s

³ Emma De Swaef y Marc James (2012). *OH WILLY...*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UUsjy1UQE8s>

⁴ Emma De Swaef, Niki Lindroth von Bahr, Marc James Roels, Paloma Baeza (2022). *The house* Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=wqbZlAEU5w>



This magnificent Cake!, Emma De Swaef y Marc James (2018)



The house, Emma De Swaef, Niki Lindroth von Bahr, Marc James
Roels, Paloma Baeza (2022).





Personajes creados para el cortometraje *Toda la luz mala*

En cuanto a la fotografía, movimiento de cámara e iluminación, para reforzar la presencia de los elementos sobrenaturales, así como también hacer hincapié en el temor y la incomodidad de los personajes, se utilizaron dos composiciones de luz que marcan dos instancias en la trama narrativa. Se trata de una composición que va cambiando gradualmente a medida que suceden los acontecimientos en la historia. En una primera instancia, se utilizó una iluminación suave y difusa que no remarca las sombras de los personajes y que simula la luz natural del sol, como por ejemplo en las primeras escenas del cortometraje cuando el niño llega por primera vez al monte y se reúne con su abuelo. Esto cambia en el momento en que el niño ve regresar a su abuelo con el animal muerto, y se enfatiza durante la aparición de los monstruos. Dicha composición alude nuevamente al estilo utilizado en el movimiento expresionista.

Al igual que ocurre con la iluminación, la utilización de planos cambia a lo largo de la historia. Se inicia con planos medios, primeros planos (en particular del rostro de los protagonistas) y detalles, que luego se irán tornando en planos aberrantes, picados y contrapicados en los momentos de mayor tensión en la trama.

En lo que refiere a la composición de la banda sonora del cortometraje, se optó por recurrir al mínimo uso del diálogo. En los cuentos, Quirós utiliza de manera escasa tal recurso dado que, al estar redactados en primera persona, solo algunos personajes hacen uso de la palabra, colocando el foco en los pensamientos y el fluir de la conciencia de los protagonistas. A su vez, esta falta de comunicación entre los personajes, tanto en los textos como en el audiovisual, acentúa su relación fría y distante. Por medio del uso

de la técnica de *foley* se destacó el sonido ambiente, haciendo uso del sonido fuera de campo, que tiene un gran peso dramático a lo largo de la trama. No solo se utiliza con el propósito de que el espectador se sitúe en el ambiente donde se encuentran los protagonistas, sino que también juega un rol principal en el momento de generar tensión y transmitir el temor que perciben los personajes.

Los recursos narrativos y audiovisuales mencionados fueron las decisiones más importantes tomadas en el proceso de transposición para la composición del cortometraje de ficción.

CONCLUSIONES:

Esta investigación examina el problema de la transposición cinematográfica, es decir, el de la representación audiovisual a partir de una obra literaria. Esta cuestión se aborda a través de la realización de un cortometraje de ficción con la técnica *stop motion*, basada en dos cuentos del escritor chaqueño Mariano Quirós, “La luz mala dentro de mí” y “Cazador de tapires”, publicados en el libro *Toda la luz mala* (2014). Estos relatos participan del género fantástico debido a que el autor describe exhaustivamente un entorno familiar y reconocible por el lector para luego introducir un fenómeno sobrenatural que no puede ser explicado por las leyes del mundo real, esto provoca un sentimiento inquietante y de incertidumbre (Roas, 2001, 2011). Hemos intentado demostrar que, además, hay un particular modo de Quirós de construir lo fantástico a partir de las relaciones de tensión de los personajes con el entorno que se percibe hostil del monte chaqueño.

Como se explicó en este trabajo, los cuentos seleccionados para la transposición presentan tres elementos en común, que son: la presencia de lo fantástico, la relación conflictiva de los protagonistas con su entorno, y el uso del monólogo interior expresado a través de la voz narrativa en primera persona. Fueron tres aspectos que se tomaron como centrales para la realización de la transposición audiovisual y, en consecuencia, de las decisiones compositivas y artísticas que se consideraron. La cuestión de la voz mencionada es uno de los recursos específicos de la literatura más difíciles de transponer al lenguaje audiovisual, debido a la imposibilidad de reproducir la subjetividad y el fluir de la conciencia de los personajes por medio de la imagen y el sonido.

En el campo de los estudios audiovisuales existen diversos trabajos que examinan las características del relato fantástico y su representación en el cine a través de diferentes procedimientos y técnicas. Sobre el análisis de las producciones internacionales en la

presente tesina se destacaron los aportes de Francisco Ramírez Arroyo, Aimeé Sánchez, Monika Keska, Lucía Fresquet, Silvia Hirat, Lucía Frasquet y Carmen Becerra. Con respecto a la producción cinematográfica nacional, se ha señalado la importancia de los textos de Horacio Quiroga los que han sido adaptados en diversos cortometrajes y largometrajes. La producción literaria del género fantástico también tiene, en los últimos años, varios representantes en el nordeste argentino cuyas obras también han servido de base para realizaciones audiovisuales. Estas últimas han sido analizadas en los estudios Aurelia Arévalo, Ana Karen Grüning y Laura Sánchez Acosta.

Tradicionalmente, la relación entre la literatura y el cine se planteó de manera problemática puesto que diversos estudios de carácter comparativo contribuyeron a instaurar jerarquías y rivalidades entre ambos lenguajes artísticos y a considerar la representación cinematográfica como un lenguaje “menor”, subordinado a la literatura (Peña Ardid, 2009). Sin embargo, se ha demostrado que entre el cine y la literatura existe un diálogo constante en el que ambos medios expresivos se nutren mutuamente al momento de idear nuevos modos narrativos (Sánchez Noriega, 2000). Los dos lenguajes tienen en común la capacidad de representar una historia a través de una estructura narrativa donde actúan personajes durante un desarrollo temporal (Wolf, 2001). Sin embargo, mientras el texto literario sólo cuenta con la palabra escrita como mecanismo de expresión el film es un medio considerado multi-banda, compuesto por la interpretación actoral, música, ruidos, efectos de sonidos, imágenes en movimiento, entre otros elementos de expresión y composición. Para definir el pasaje de una narración literaria al medio cinematográfico Sergio Wolf utiliza el término transposición para destacar que esta labor no consiste en un simple traslado sino que se trata de una nueva creación artística a partir de las especificidades de cada lenguaje. El film reelabora la historia a partir de una serie de decisiones compositivas y artísticas, que toma el director/a en las que se tienen en cuenta aspectos técnicos, estéticos, de efectos de lectura, sentidos e interpretación y que tienen que ver con los conocimientos de cada lenguaje y su propuesta artística.

De acuerdo con el nivel de “fidelidad” de la representación cinematográfica con su fuente literaria, Sánchez Noriega establece cuatro categorías que van desde la adaptación fiel hasta la recreación libre. Siguiendo los postulados de este autor, el cortometraje de animación *Toda la luz mala* que elaboramos en esta tesina responde a una categoría intermedia que denomina “adaptación como transposición”. En ella se mantiene la identidad del texto pero la obra cinematográfica tiene su propia autonomía.

Si bien se tomaron elementos característicos de los cuentos “Toda la luz mala” y “Cazador de tapires”, como por ejemplo los escenarios y personajes protagónicos, y se mantuvo la estructura narrativa de los mismos, el film mantiene una composición propia debido a que se crea una única narración a partir de elementos claves de ambos cuentos literarios, se añaden nuevas escenas, se resignifican elementos como la imagen del “hombre sin cabeza” o el animal tapir, y se plantea un final distinto al propuesto en las obras escritas.

Este trabajo ha podido comprobar que las obras audiovisuales del nordeste argentino responden a una lógica tradicional del género (Todorov, 1970), en donde se construye un entorno verosímil que se ve asaltado por un elemento sobrenatural. En dichas producciones, los directores optan por representar mitologías y leyendas folclóricas de la región (El Pombero, el Yacy Yateré, San La Muerte, etc) en las que, para representar el temor y sobresalto ante la aparición del monstruo o ser mitológico, recurren a una serie de patrones de recursos narrativos específicos del lenguaje audiovisual que son constantes y reiterados en cada obra audiovisual: el uso de planos generales con iluminación natural para representar un espacio verosímil, la utilización de sonido fuera de campo y de cámara subjetiva para representar la presencia del elemento sobrenatural, el uso de música extradiegética, planos aberrantes que logran acentuar la tensión creada en la historia, la iluminación subrayada que genera grandes y pronunciadas sombras en los personajes, el uso de filtros de colores saturados que tiñen la imagen. Así, observamos que, en las distintas obras audiovisuales de género fantástico del NEA, existe una tendencia por parte de los realizadores/as a ocultar al ser mitológico detrás de las cámaras, aludiendo sólo su presencia a partir del uso del sonido, los planos, la iluminación y el montaje y cámara subjetiva.

Por su parte, y en literatura, las obras de Mariano Quirós plantean una manera distinta de ver el fantástico donde lo monstruoso no es visto como algo improbable, sino que forma parte de lo posible en los entornos representados. En sus relatos, si bien la aparición del “monstruo” provoca sobresalto e inquietud, los protagonistas asumen a los entes fantásticos como posibles dentro de la realidad en la que se encuentran. Además, la rareza e incomodidad está presente desde el inicio de la trama, a partir de la descripción exhaustiva de entornos amenazantes donde transitan dichos personajes.

Para la representación cinematográfica de la obra literaria se optó por utilizar la técnica de *stop motion* porque considero que es uno de los recursos más adecuados para expresar la atmósfera de cierta irrealidad y hostilidad en que se desenvuelven las historias.

La técnica de animación corpórea, a diferencia de la filmación con actores, otorga una amplia libertad y plasticidad en el diseño tanto de las escenografías como de los personajes con la posibilidad de crear mundos no realistas que generen una atmósfera de extrañeza ante el espectador. De este modo, se logran construir diversos paisajes a través de la manipulación de los elementos, combinando diferentes texturas y paletas de colores, acompañados a su vez de planos de la cámara, la iluminación y movimientos poco naturales de los personajes mediante la animación fotograma a fotograma. Con esta investigación hemos comprobado que la técnica ha sido poco utilizada en la producción cinematográfica regional.

El armado de los escenarios y maquetas que demanda la técnica de animación corpórea, resultó una instancia fundamental en la producción del cortometraje. Se determinaron tres locaciones donde transcurren los acontecimientos en la ficción, el exterior de la casa de campo, el interior de una habitación y el monte chaqueño. Para su diseño se tomó como referente principal la estética propuesta por el expresionismo alemán que, como se dijo, se caracteriza por presentar una deformación de la realidad para expresar la subjetividad de la naturaleza y el ser humano. Con el propósito de representar y destacar la naturaleza, la flora y fauna del monte chaqueño, se trabajó con una paleta de colores con predominancia cromática de verdes, mientras que para generar la atmósfera angustiante se utilizaron marrones en tonos oscuros. Estos colores aparecen en cada elemento presente en pantalla, tanto en la escenografía como en el vestuario.

Finalmente, para recrear la atmósfera siniestra e inquietante descrita en los cuentos se utilizaron diversos recursos formales propios de la narrativa cinematográfica, estos fueron: planos de larga duración en el montaje, banda sonora recreada a partir de la técnica de *foley*; poco uso del diálogo entre los personajes que otorga un mayor protagonismo a los silencios y las expresiones faciales y físicas, el uso de sonido ambiente (fuera y dentro del campo), una iluminación artificial y subrayada (de colores azules y rojos) con sombras pronunciadas, en particular durante las escenas nocturnas y ante la aparición de los monstruos como la Luz Mala.

Desde el interés en las relaciones entre el cine y la literatura y la transposición como proceso de creación artística, esta tesina se propuso a indagar acerca del cruce entre ambos lenguajes para ofrecer posibles soluciones técnicas y narrativas a los problemas planteados. Consideramos que esta investigación aporta al desarrollo de cine de la región debido a que existen escasos ejemplos de films (cortometrajes y largometrajes) producidos en la región NEA que transponen obras literarias de género fantástico de

autores/as chaqueños/as, y que utilicen la técnica de animación en *stop motion*. El trabajo, colabora, a la vez, con el espacio de estudios sobre producción audiovisual de la región y las relaciones interartísticas.

Bibliografía:

Aguirre, Laura (2014). *Lo fantástico en la narrativa de autores de la región del NEA: Miguel Angel Molfino, Walter Centurión y Alejandro Muriño*. Ponencia. VI Congreso Internacional de Letras. Transformaciones culturales. Debates de la teoría, la crítica y la lingüística. Buenos Aires. Recuperado de:

<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/CIL/VI-2014/paper/viewFile/2018/825>

Aguirre, Laura (2022) “‘Mi casa es una parte del universo’ Lo regional como apuesta estética narrativa” en 2022. *Veinte apuntes para la literatura argentina del siglo XXII*. Nieves Batisttoni y Bernardo Orgé (eds.) Editorial Municipal de Rosario y Centro de Estudios de Literatura Argentina, 2023. ISBN 9789878429243.

Aguirre, Laura Viviana y Bradford, Maia Lucía (2022) *La región como modo de lectura. Los alcances de la teoría*. Revista La Rivada 10 (18), pp 86-94. Recuperado de: <http://www.larivada.com.ar/index.php/numero-18/ensayos/343-la-region-como-modode-lectura>

Aroyo Ramirez, Francisco (2008). *Presencia de la literatura fantástica en el cine de David Lynch*. Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción / Teresa López Pellisa (ed. lit.), Fernando Ángel Moreno Serrano (ed. lit.), 2008, ISBN 9788469187326, págs. 566-576. Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/181fac97-5890-4f6a-8f2d-ae384421ccf8/content>

Aumont, Jaques (1983). *Esthetique du film*. Buenos Aires, Ed. Paidós.

Arévalos, Valeria (2019). *La configuración mitológica regional en el cine de terror fantástico argentino*. Revista de la asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual N°20, págs. 350-370. Recuperado de:

<http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/1914/1570>

Barrenechea, Ana María (1985). *La literatura fantástica: función de los códigos socioculturales en la constitución de un género*. Buenos Aires, Kapeluz.

Becerra, Carmen (2005). *La subjetividad del personaje en la literatura y el cine*. Coloquio Internacional de Cine, Literatura y Adaptaciones. Montpellier (Francia). Universidad de Vigo.

Berg, Walter Bruno (2002). *Literatura y cine, nuevos enfoques del concepto de intermedialidad*. Recuperado de: <https://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/iberoamericana/article/view/547>

Bradford, Maia (2014). *El discurso de lo fantástico y lo real como discurso*. Revista Luthor N° 21, pp 27-34. Recuperado de:

<https://www.revistaluthor.com.ar/ojs/index.php/luthor/article/view/125/131>

Borgdoff, Henk (2006) *El debate sobre la investigación en las artes*. Amsterdam School of Arts. Recuperado de: http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigaci-n-en-las-artes-2.pdf

Casetti, Fransesco, Di Chio Federico (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona, Ed. Paidós.

Carmona, Ramón. 1996. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Ed. Cátedra.

Derrida, Jaques (1991) [1980]. *La ley del género* (A. Schettini, trad.). <https://bit.ly/2X1scac>.

Escuder, Espinós Paloma (2008). *Tim Burton y el expresionismo*. Frame: revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, N°. 3, 2008, págs. 2-24. Recuperado de: <https://biblus.us.es/fama2/com/frame/frame3/estudios/1.1.pdf>

Eco Umberto (1987). *Lector in fabula*. Barcelona, Lumen.

Frasquet, Solaz Lucía. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Tesis doctoral. Universidad de Valencia. Recuperado de:

<https://www.tdx.cat/handle/10803/10310#page=1>

Foffani, Enrique; Mancini, Adriana (2000) *Más allá del regionalismo: la transformación del paisaje*. En Jitrik, Noé (dir.) y Drucaroff, Elsa (ed. del vol.): *Historia crítica de la literatura argentina*. Buenos Aires, Emecé. Pp. 261-291.

Gasparini, Sandra (2020). *Las horas nocturnas. Diez lecturas sobre terror, fantástico y ciencia*. Buenos Aires, Argentina. Ed. Argus-a. Artes y Humanidades- Arts and Humanities.

Genette, Gérard (1972). *Figuras III*. España. Editorial Lumen.

Grüning Ana Karen, García Noelia (2014). *Territorios imaginados en la serialidad televisiva nacional: Un laboratorio metodológico desde lo imagético. El caso Mañana Siest Tarde Noche*. Congreso Internacional de Artes. Universidad Nacional de las Artes ISBN 978-987-3946-13-4. Recuperado de:

<https://congresointernacionaldeartes.una.edu.ar/files/actas/0318.pdf>

Grüning Ana Karen (2016). *Mitología e identidades en la televisualidad contemporánea*. Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y

Audiovisual, ISSN-e 1852-9550, N°. 13. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7265306>

Hiriart, Donoso Silvia (2010). *El cine respecto a la literatura: diálogos y aportaciones*.

Revista Borradores – Vol. X/XI – Año 2009-2010 Universidad Nacional de Río Cuarto

- I.S.S.N. N° 1851-4383. Recuperado de:

<https://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol10->

[11/pdf/El%20cine%20respecto%20a%20la%20literatura,%20dialogos%20y%20aportaciones.pdf](https://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol10-11/pdf/El%20cine%20respecto%20a%20la%20literatura,%20dialogos%20y%20aportaciones.pdf)

Herrera, Guadalupe, Liserre Federico (2017). *Técnicas de stop motion: la combinación de las partes*. Buenos Aires, Universidad de Palermo.

Infante, Antonio Martín y Felipe Gómez Javier (2000). *Apuntes de narratología*. Huelva, España. Colegio Marista Colon.

Ingarden, Roman (1998) *Concreción y reconstrucción en la obra de arte*. Trad Gerald Nyenhuis. México, Universidad Nacional Iberoamericana de México.

Kaliman, Ricardo (1994). *La palabra que produce regiones*. Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán.

Lectulina (2021) *Mariano Quiros, libros y biografía del autor*. Recuperado de:

<https://www.lecturalia.com/autor/17945/mariano-quiros>

Peña- Ardid Carmen (2009). *Literatura y cine*. Madrid, Cátedra.

Raciatti, Emilia (2016). Mariano Quiros “Me interesa la gente que por miedo a perder algo se comporta de maneras absurdas”. Buenos Aires, Télam Cables. Recuperado de

<http://www.telam.com.ar/notas/201610/168756-mariano-quiros-libro-la-luz-mala-dentro-de-mi.html>

Roas, David (2001). *La amenaza de lo fantástico*. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.

_____ (2011) *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma, Madrid.

Quiros, Mariano (2016) *La luz mala dentro de mí*. Buenos Aires, Factoum Ediciones.

Sánchez Acosta Laura (2016) *Relicto. Ensayos sobre la configuración audiovisual del Gótico Mesopotámico*. Tesis de grado. Universidad Nacional de la Plata. Recuperado de:

<http://videoteca.meran.unlp.edu.ar/meran/opac-detail.pl?id1=632>

Sánchez Mendoza, Aimée (2017). *De la literatura fantástica al cine surrealista Checo:*

Poética de la transgresión en Kyvadlo, Jama A Nadeje de Jan Svankmajer. Fotocinema:

revista científica de cine y fotografía N°. 14 (enero), 2017 (Ejemplar dedicado a: Texto(s) y pantalla(s): relaciones intermediáticas y procesos de adaptación.), págs. 275-293. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5863495>

Sánchez, Noriega José Luis (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona. Paidós.

Sanchez, Valiente Rodolfo (2008). *Arte y técnica de la animación clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

Sánchez, Noriega José Luis (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona. Paidós.

Wolf Sergio (2001). *Literatura/cine: Ritos del pasaje*. Buenos Aires, Paidós

Obras cinematográficas:

Acebedo, María Elena (productora), NysSpecker, Joseph, (director) (2018) *Almofada de penas* (cortometraje). Brasil

Amadey, Matías (director), (2011). *El pombero, la leyenda* (película). Argentina

Coll, Patricio (director), Cuello Mario (director), Hiver Julio (director), Diego Soffici (director), (2010). *Ciudad de sombras* (película). Argentina

Covarrubias, Hugo (director), (2007) *Almohadón de plumas* (cortometraje). Chile

Elordi, Guillermo (director), (2008). *La boca de la puerta* (cortometraje). Argentina

Elordi, Guillermo, (director) (2011). *Cuento de horror* (cortometraje). Argentina.

Gómez Camilo José (director), Moriones, Lisandro (director), Gómez Arnaldo José (productor) (2011) *Payé* (serie televisiva). Argentina

Gómez Montero Camilo (2004) *El señor de los pájaros* (cortometraje). Argentina.

Producciones del Paraná (productor) (2011) *Mañana Siesta Tarde Noche* (serie televisiva). Argentina

ANEXO:

Guion del cortometraje *Toda la luz mala*

1. ESC. 1- EXT. PATIO CASA DE OSVALDO- DÍA

OSVALDO (70), camina rodeado de distintos animales de campo, gallinas, perros, vacas y caballos. Sujeta a una gallina por el cuello, agarra un machete que está clavado sobre un tronco de árbol cortado. Se ven a una serie de gallinas caminando por el piso y se oye un golpe seco del machete que golpea contra el tronco cortado seguido por el rugir de unos huesos. Se ve la cabeza cortada de una gallina cubierta de sangre sobre el tronco cortado, al lado del machete. Sobre la sangre derramada aparece el título "TODA LA LUZ MALA".

2. ESC.2- EXT. FRENTE CASA DE OSVALDO- DÍA

TEODORO (9) está de pie frente a la casa de OSVALDO con bolsos de viaje, los apoya sobre el suelo de tierra. TEODORO agacha su cabeza y se sacude la ropa, mira sus zapatillas blancas que están manchadas con polvo y tierra. Escucha a lo lejos un silbido. Levanta la mirada y lo ve a OSVALDO quien lo saluda a la distancia mientras sujeta del cuello el cadáver de una gallina decapitada. OSVALDO corre a saludar a TEODORO, lo abraza, pero TEODORO no responde y mira detenidamente la gallina decapitada.

3. ESC. 3- ET. PATIO CASA DE OSVALDO- DÍA

TEODORO camina y recorre el lugar. Ve con asco los animales que le rodean. Se ven una vaca y un ternero atados a un poste con una soga roja atados al cuello. Se detiene frente a un arbusto cubierto de flores rojas, se agacha para ver las plantas más de cerca, corta una flor de pétalos roja y se la coloca en el cabello. TEODORO agarra una manguera del piso y riega las flores mientras tararea una canción.

OSVALDO despluma el cadáver de la gallina y escucha una melodía a sus espaldas. OSVALDO voltea y lo ve a TEODORO tarareando una canción mientras riega las flores del arbusto. TEODORO escucha un silbido y se detiene, se quita la flor de su cabello y la guarda en su bolsillo.

TEODORO se acerca a OSVALDO mientras éste continúa desplumando la gallina. TEODORO ve detenidamente el cuerpo desplumado del pollo. OSVALDO toma a TEODORO por la cintura, y lo sube al lomo de un caballo pastando. El caballo relincha, TEODORO observa cómo sus pies cuelgan del

suelo. TEODORO se mueve de forma incómoda y en el movimiento cae la flor roja de su bolsillo. OSVALDO, acaricia el lomo del caballo mientras ríe, sujeta a TEODORO de la cintura y lo baja. TEODORO coloca sus manos en el bolsillo del pantalón, pero nota que están vacíos, ve pétalos de flor aplastados en el piso.

4. ESC. 4- EXT. FRENTE DE CASA DE OSVALDO- NOCHE

TEODORO está sentado en el piso frente a la puerta de la casa. Sostiene un plato sucio de puchero con pedazos de pollo flotando, lo mira y lo coloca en el suelo. Levanta la vista mirando hacia el monte. Ve la cabeza de un tapir que luego se oculta entre los arbustos.

5. ESC. 5- EXT. FRENTE DE CASA OSVALDO- DÍA

TEODORO está recostado debajo de la sombra de un árbol, ve a OSVALDO que se dirige caminando hacia el monte con indumentaria de caza y sostiene un palo de madera.

6. ESC. 6- EXT. FRENTE DE CASA- TARDE.

TEODORO está dormido con el libro colocado encima de su cara, escucha unas pisadas. Ve a lo lejos a OSVALDO que camina con el bastón de madera y su ropa manchada de sangre, a sus espaldas carga el cadáver de un tapir muerto. Se ve el hocico golpeado y ensangrentado del animal. TEODORO ve el rastro de manchas de sangre que tiñe el paso verde de color rojo.

7. ESC. 7- EXT. FRENTE DE CASA- NOCHE.

El cadáver del tapir está estaqueado con el cuerpo partido por la mitad y las costillas expuestas por encima de una gran fogata. Alrededor de la fogata están sentados TEODORO y OSVALDO. OSVALDO de su cinturón saca una faca y corta un pedazo de la carne del animal, la coloca sobre un plato sucio y se la ofrece a TEODORO. TEODORO ve a OSVALDO comer la carne entusiasmado. TEODORO mira su plato y escucha su estómago rugir. Sujeta los cubiertos y come lentamente la carne. OSVALDO se sirve un vaso de vino, lo toma y mira durante unos segundos hacia el monte. Detrás se ve el reflejo de una luz blanca similar a la luz de un automóvil.

OSVALDO

De la' LUZ MALA se dicen mucha'

cosa'. Que es un alma en pena que se alimenta. De la pena de otro' hombre'. Que no tiene cara, o que no se puede mirar a la cara. Pero lo único que eh cierto, una vez que ves a la LUZ MALA, algo cambia en tu vida.

TEODORO se asusta y deja su plato de comida a un lado.
OSVALDO ríe.

OSVALDO

Ya iba siendo tiempo de que conozcas el mundo tal y como es.

8. ESC. 8- INT. HABITACIÓN DE TEODORO- NOCHE

TEODORO intenta dormir. Se mueve de un lado al otro de la cama.

9. ESC. 9- EXT. MONTE SUEÑO DE TEODORO - NOCHE

TEODORO está recostado debajo de un árbol leyendo un libro. Levanta la vista, frente a él está un HOMBRE SIN CABEZA que sostiene un bastón de madera manchado de sangre, junto al cadáver de un tapir muerto con el hocico lastimado. La sangre del animal chorrea y mancha de sangre el suelo. TEODORO, mira su ropa, nota que está vestido con indumentaria de casa similar a la de OSVALDO, coleteo de cuero y sostiene un bastón de madera, ve que un extremo de ese bastón está cubierto de sangre. Frente a él ve la silueta del hombre sin cabeza y ve detenidamente el hocico del tapir muerto.

10. ESC. 10- INT. HABITACIÓN TEODORO- NOCHE

TEODORO se despierta agitado y se da vuelta, ve una silueta entrar a su habitación. Enciende la luz del velador y lo ve a OSVALDO. OSVALDO señala la ventana abierta que da al patio.

11. ESC. 11- EXT. PATIO CASA DE OSVALDO- NOCHE

Se oye mugir una vaca. Se ve un poste de madera con dos sogas de color rojo atadas, las mismas están cortadas en los extremos.

12. ECS. 12- EXT. FRENTE DE CASA DE OSVALDO- NOCHE

OSVALDO sujeta a TEODORO por la cintura y lo sube a un caballo. OSVALDO ajusta la cincha del caballo y ve a TEODORO a los ojos, le da una palmada en la espalda y acaricia el lomo del caballo. TEODORO sujeta la correa fuertemente y endereza su postura.

13. ESC. 13- EXT. MONTE- NOCHE

TEODORO y OSVALDO cabalgan en el monte uno frente al otro. TEODORO ve sus pies que cuelgan del piso. Se oye el aullido y ladrido de perros. A su alrededor, el suelo está sucio lleno de basura. TEODORO ve detenidamente la suciedad del monte Se oyen chicharras y sonidos de insectos nocturnos. TEODORO, ve a su alrededor, por encima de los árboles, y busca los sonidos. Ve un arbusto con flores color rojas marchitas. El suelo de tierra y las plantas se tornan de colores más oscuros. El sonido de los insectos incrementa, junto con el gruñido y ladrido de perros. TEODORO atemorizado, cierra los ojos. Silencio absoluto. TEODORO abre los ojos, ve a OSVALDO inmóvil.

TEODORO
(susurro)
LUZ MALA...

Frente a ellos está la LUZ MALA, recostada sobre un árbol con la cabeza gacha. TEODORO y OSCALDO están de pie inmóviles. LA LUZ MALA levanta la cabeza lentamente, sus ojos se iluminan de color rojo, con su mano esquelética apunta a OSVALDO. OSVALDO se arrodilla y se inclina en posición de rezo, TEODORO realiza la misma acción. TEODORO ve que su entrepierna se humedece. TEODORO escucha un murmullo y lo ve a OSVALDO. OSVALDO está llorando, se cubre su rostro con las manos. LA LUZ MALA levanta su cabeza brillan sus ojos, abre la boca y grita un sapucay. La pantalla se tiñe de color rojo.

14. ESC. 14-EXT. FRENTE DE CASA OSVALDO- DÍA

TEODORO arma sus bolsos de viaje, mientras tararea una canción. Escucha a OSVALDO tararear la misma canción a lo lejos. OSVALDO está sentado en una silleta mientras come una manzana roja. Cada gajo los corta con su faca y mete cada gajo lentamente a su boca, mientras mira hacia el monte fijamente. TEODORO intenta saludar a OSVALDO pero éste no responde. TEODORO escucha que algo se mueve entre

los arbustos, agarra el palo de madera y se acerca a él.

15. ESC. 15- MONTE- DÍA

TEODORO de un tapir golpeado tirado en el piso. Lo mueve con la punta del palo de madera pero no responde. TEODORO alza los brazos y le da un golpe seco al animal en la cabeza.

FIN.