

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE ANIMACIÓN DEL CUENTO “DESQUITE” DE JOSÉ SARAMAGO¹

José Chavete Rodríguez
Universidade de Vigo

Resumen: A partir del cuento “Desquite” (“Desforra”) de Saramago, el alumnado de Máster del Libro Ilustrado y de Animación Audiovisual (Universidade de Vigo) ha llevado a cabo el propósito de filmar una película de animación. Este texto describe las diferentes fases que implica tal proyecto, desde la lectura y comprensión de un texto de apenas una hoja hasta su conversión en imagen en movimiento pasando por todos los procesos intermedios que esto genera: dibujos, un *storyboard*, fotos, maquetas, unión de piezas... Se recuerda, también, a partir de teorías como las de Umberto Eco, la responsabilidad del/de la dibujante como persona que crea una imagen que va a llegar a ámbitos culturales a los que no acceden otros tipos de conocimiento.

Palabras clave: Animación audiovisual, José Saramago, Desquite

Abstract: Starting with Saramago’s short story “Desforra”, students from the Máster del Libro Ilustrado y de Animación Audiovisual (Universidade de Vigo) have carried out the process of creating an animated film. This text describes the different phases of such a project, from reading and understanding a short text like the Saramago’s until its conversion into moving images, through the intermediate processes that this requires: designs, a storyboarding, photography, making models, bringing the different parts together... The text also reminds us, following authors like Umberto Eco, of the responsibility of the artists who create images, since they can reach cultural fields that other types of knowledge and art cannot access.

Keywords: Audiovisual animation, José Saramago, Desforra

¹Una versión preliminar de este texto fue presentada en las [II Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo](#) (diciembre de 2017), [grabada por la UVIGO TV](#). Posteriormente, [el alumnado presentó su propuesta](#) en las IV Jornadas Internacionales José Saramago (3-5 de diciembre de 2019). La animación de “El Desquite” [también está disponible en el repositorio de la UVIGO TV](#).

Mi participación en las [II Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidad de Vigo](#) (2017) se justificó por la intención de filmar una película de animación en el Máster de Libro Ilustrado y Animación Audiovisual, basado en un cuento de Saramago.

El cuento elegido para el curso 2016-2017 ha sido el de “Desquite” (“Desforra”), un cuento de José Saramago de la antología *Objecto Quase* (1978) y el porqué de la elección de este cuento es fácil de adivinar: por su posibilidad de ser filmado. El curso anterior habíamos elegido otro cuento de Saramago, el de *La isla desconocida* (1998),² pero no fue posible finalizar su montaje, ni siquiera la filmación de algunos planos: había muchos escenarios, muchos actores y extras y sobre todo, bastante texto hablado, por lo que tendríamos que hacer muñecos con bocas articuladas o sustituibles, con la dificultad que esto supone. De todas formas, el trabajo desarrollado por los alumnos ha sido extraordinario.

En “Desquite” hay pocos personajes, apenas diálogos y tres o cuatro escenarios. La extensión del cuento es de un folio. Leerlo es un placer, un instante. Pero es engañosa su dimensión. Veremos que la realización de una película de animación es algo más que una mera transcripción de un texto. Lo que genera un simple folio se convierte en decenas de páginas, cientos de dibujos, miles de fotos y decenas de maquetas, litros de silicona, metacrilatos, madera, soldaduras y muchos etcéteras.

El primer paso fue enviarle al alumnado el texto por correo para que lo conociesen antes de hablar de él. El segundo paso, intentar conocer, entre todos, el sentido de la historia, su interpretación. Para llevar a cabo este cometido también buscamos en Internet opiniones o críticas de otros autores. Lo cierto es que en Internet no hemos encontrado gran cosa. Todas las críticas se encuentran en un abanico que va desde expresiones tales como “Desquite es tan corto, que prácticamente no vale la pena hablar de él, porque tampoco me ha transmitido demasiado” (Resistencia Lectora 03/2016), o esta otra: “El relato, breve, casi sin anécdota. Es un texto sin palabras, centrado en la mirada entre un hombre y una mujer. Una situación elemental que se convertirá en elemento de salvación: siempre, en Saramago, es la mujer la que conduce hacia un estatuto más profundamente humano” (Criterio Digital 05/08/2010)... o una tercera donde se intenta relacionar la rana con la esposa del joven, utilizado como objeto por su mujer. O sea, una problemática de la monogamia, de la apropiación de la persona, etc.

² En relación a este proyecto de animación véase en este número el artículo de Sol Alonso Romera, “Proyecto de un cortometraje de animación, basado en *El Cuento de la Isla Desconocida* de José Saramago”.

Vista la situación, son los propios alumnos quienes tienen que interpretarlo. Existen varias visualizaciones, tales como el contexto natural del personaje, la imagen del cerdo y la escena final las que pueden proporcionar las claves del sentido.

Saramago es críptico en el sentido final de sus textos. Parece ser un texto abierto, polisémico. Nuestro personaje viene de un contexto donde existe un orden natural de las cosas y se enfrenta a otro orden distinto.

Capar un cerdo, en las culturas tradicionales remite a un artificio. Es la transformación de algo natural en un objeto productivo, en una fábrica de alimento. El cerdo ya no es un animal sino un objeto convertido en mercancía. Y todo lo que le rodea, incluso los seres humanos, son reducidos al propio sistema capaz de hacer tal transformación.

Quizás nuestro personaje intenta no ser un producto de las circunstancias y opta por decidir que si inexorablemente tiene que ser un producto de las circunstancias, estas tendrían que ser por lo menos humanas. Y decide volver al río en busca de la joven. Esto se deja a la pura interpretación del alumnado. Y aquí comienza el tren de trabajos.

El paso del texto a la imagen

Leer e imaginar. Esto es lo primero. El alumnado tiene que hacer una adaptación al medio cinematográfico. Luego se informan a través de la biblioteca o Internet de la zona geográfica donde sucede la historia y a su vez, de todo tipo de datos: árboles, edificaciones, vestimentas, animales, plantas, etc. No es para copiar lo que se encuentre, sino para hacerse una idea del sentido del cuento.





Con esta información la historia se disecciona en escenas. Aquellos lugares o espacios que se describen y por dónde se realiza la acción. Qué tipo de vegetación, si es de día o de noche... todo aquello que podamos extraer del texto. Ya tenemos los primeros ingredientes para comenzar a generar imágenes. El texto se va transformando en *Story*.

El cuento comienza a verse como un boceto evocador de imágenes, donde se describe el lugar de la cámara, qué recorrido hace, qué enfoca, qué se escucha, qué iluminación hay. E inmediatamente comienza el *storyboard*, donde se le pone cara a lo que hasta ahora solo era una sombra, una imagen en nuestro pensamiento: el dibujo.³ Esta sucesión de dibujos, si es acertada, nos hace entender la historia sin necesidad de palabras. Y con esta acción tenemos que ser conscientes de la responsabilidad adquirida.

³ Todas las ilustraciones de este artículo son simples bocetos y en fase de selección. Han sido realizadas por los alumnos Amy M. Egan, Constanza F. Fernández, Iker Orueta, Carmen Perabá, Judit Porto, Verónica Quintero, Uxue Reinoso, Christian Randolfe, Eulogio Rosales, Laida Ruiz e Iratxe Yarritu.





Por eso, antes de seguir con la descripción del proceso, quiero hablar de otro texto que ha venido a mi cabeza justo cuando me planteé dar esta charla en las II Jornadas Internacionales José Saramago. Me refiero a unos textos de Umberto Eco que se encuentran en *Apocalípticos e integrados* (27-31).

Al principio pensé que era una simple cita, dado que mis recuerdos se remontan a cuando era alumno de Bellas Artes en la Universidad del País Vasco y eso fue hace muchísimo tiempo. Ahora que he podido consultar de nuevo el libro, he visto que no es una cita, sino que es toda la introducción del libro. El hecho de que mi cerebro evocara dicho texto ha tenido que ser por algo interno sugerido por la lectura de “Desquite”, y por eso, a través de este proceso de escritura intento desvelar.

Eco habla de la cultura de masas. De cómo se ha generado a partir de la cultura *docta*, de la clase dirigente, dado que son ellos quienes poseen los instrumentos culturales. Y nos retrotrae a la época medieval, cuando la escritura no era un bien público. El pueblo carecía de este instrumento y la Iglesia vio la necesidad de crear una iconografía para dar unidad e interpretación única a sus mensajes. Eco no nos habla de esto último, pero sí de que la Iglesia hizo una traducción

en imágenes de los contenidos oficiales de la cultura “*pictura est laicorum literatura*” (Eco, *Apocalípticos e integrados* 28).

Es a través del dibujo cómo la ideología es capaz de calar en las clases más humildes, allí donde no ha llegado la cultura superior y por ende, la escritura. La comprensión de un tipo de cultura a través de la imagen va a suponer grandes cambios o transformaciones:

1. Gracias al dibujo, la ideología religiosa (y el resto de la ideología de su tiempo) se transmite fácilmente y es proporcional al gusto o a la capacidad media de percepción de la clase más humilde.
2. Unifica la imagen de personajes bíblicos concretos. Todos sabemos que el texto genera imagen. Cuando nos hablan de que José y María, mujer de Dios, viajan a Egipto, nuestro cerebro automáticamente evoca la imagen iconográfica de María y José con el burro. Imagen que alguna vez hemos visto en una estampa, en un cuadro o en una película. En un contexto donde no existe la imagen mediática, cada cerebro de cada persona creará un imagen igual o semejante a alguien conocido. Por ejemplo, a su propia mujer... o a la mujer del vecino. Esto supone un peligro para la propia existencia de una ideología dominante, sea religiosa o no.
3. Tanto los textos como las imágenes crean una masa crítica de individuos que van a condicionar la posibilidad de cambios. Aunque dicha iconografía no le pertenece, siempre creará que es propia.

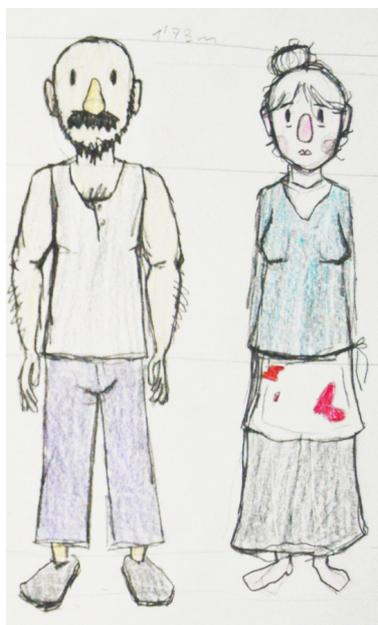
Estas condiciones se convierten en responsabilidades. El dibujante, el creador tiene que ser consciente de este fenómeno. Por eso, cuando comenzamos a hacer los primeros dibujos del paisaje, de los personajes, del río, de la mesa y a definir el punto de mira, el encuadre, la composición, estamos unificando la imagen de “Desquite”. Quien vea la película siempre verá esas imágenes, no las que provoque el texto. Hemos cercenado cierta capacidad del texto de hacer más íntima su interpretación. Pero somos conscientes de que esto es inevitable dado que es un signo de contradicción de nuestra cultura actual y por eso evoco la responsabilidad de intentar hacerlo bien.



Y aquí entramos de lleno en el diseño y representación de la historia. El diseño de los fondos, los paisajes, los edificios, el río, la arboleda, los animales y las plantas, utensilios de cocina, ropa, pantalones, chaquetas y camisas, tipos de peinado, de bigotes...y un sinfín de dibujos necesarios para hacer entendible el trabajo.

Uno de los pasos obligatorios es lo que denominamos “diseño de personajes”. Es uno de los más importantes porque no solo es un dibujo, sino que a través de él tenemos que apreciar ciertos valores psicológicos del individuo representado. Hay que hacer muchas pruebas

para lograr conseguir crear una cara, con un tipo de mirada concreta, su peinado, la forma de su camisa, su color, como camina. Todo esto es información esencial. Un buen diseño de personajes facilita muchísimo la animación.





Y definidos todos estos datos se comienza con la construcción real de las maquetas. Una maqueta no es más que un trozo de realidad reducido. La cámara, el enfoque, la iluminación y el movimiento, con su magia, nos harán creer que es una montaña aquello que simplemente es un cartón pintado. O un muñeco de barro o de silicona nos parecerá un ser vivo que ríe, ama, sufre o simplemente está compungido por presenciar una acción deleznable. Eso es la animación.

En las [IV Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo](#), finalmente se ha podido realizar un pre-estreno del cortometraje (3/12/2019, Casa das Campás, Pontevedra), con la dirección, realización y producción de Uxue Reinoso Roldán, Amy Egan, Iker Orueta Esparza, Laida Ruiz Juarros y Judit Porto Mariño del Máster en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual (UVIGO), junto con [una presentación del *making off*](#) y un debate con el público.

De momento estamos en este nivel. Para la construcción tanto de la maquetas como de los muñecos se perfilarán todavía más los detalles según se van haciendo reales. Algunos diseños

se cambiarán por otros dado que nada se da por definitivo hasta que todo esté totalmente construido. La imagen final de cada objeto es la que tiene que funcionar. Este es el proceso y la intención: interiorizar el mensaje de Saramago. Luego si se consigue o no es otro problema distinto. Pero este tiene que ser el espíritu.

Si Saramago viese como un grupo de alumnos desmenuza, estudia, analiza una de sus historias, creo sinceramente que se sentiría orgulloso de ver como una de sus obras ha conseguido el fin para el que fue creado. “Desquite” vive no solo cuando se lee, sino también cuando se interpreta. Saramago está presente en nuestras acciones.

Bibliografía

Criterio Digital. “El año de la muerte de José Saramago”. *Criterio Digital*. 5 de agosto de 2005. <https://www.revistacriterio.com.ar/bloginst_new/2010/08/05/el-ano-de-la-muerte-de-jose-saramago/> (último acceso en 20 de marzo de 2020).

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Traducción de Andrés Boglar. Barcelona, Lumen, 1984.

Resistencia Lectora. “Casi un objeto. José Saramago”. *Resistencia Lectora*. Marzo de 2016. <<http://resistencialectora.blogspot.com/2016/03/casi-un-objeto-jose-saramago.html>> (último acceso el 20 de marzo de 2020).

Saramago, José. “Desquite”. In: *Casi un Objeto*. Traducción de Eduardo Naval. Madrid, Alfaguara, [1978] 1998.

José Chavete Rodríguez es licenciado y doctor en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. Ha sido profesor titular de universidad en la UPV y actualmente es catedrático de universidad en la Universidad de Vigo dentro del área de Pintura. Ha sido Vicedecano de Planificación en la Facultad de Bellas Artes de Universidad del País Vasco y Director del Departamento de Expresión Artística, Vicedecano, Decano y Director del Departamento de Pintura en la Universidad de Vigo. Durante los últimos veinte años ha impartido cursos de doctorado y dirigido una decena de tesis doctorales compaginando esta labor docente con la investigación artística y exposiciones de escultura y pintura. Actualmente es el coordinador del Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual. Dentro de la actividad relacionada con el Álbum Ilustrado y la Animación cabe destacar la ilustración del libro *A filla das ondas*, editado en 1999 por Kalandraka y reeditado en el 2003, y las películas de animación: *El viaje de las mariposas* (dirección, pintura y montaje) y *Corre, corre, cabaxiña* (dirección artística y pinturas) de la colección Contos do Camino-OQO Films 2008 y 2013 respectivamente.

Correo electrónico: chavete@uvigo.es