
RESEÑA

*Daniela Ávido*¹



***QUMA Y LAS BESTIAS.* IVAN STUR
Y JAVIER LUNA CROOK.
TAMANDUÁ ESTUDIOS. ARGENTINA,
2019. 11 MINUTOS**

***QUMA AND THE BEASTS.* IVAN STUR
AND JAVIER LUNA CROOK.
TAMANDUÁ ESTUDIOS. ARGENTINA,
2019. 11 MINUTES**

¹ Museo Histórico Municipal de La Matanza, Secretaría de Cultura y Educación del Municipio de La Matanza. Máximo Herrera 5700, (B1764CQA) Virrey del Pino, La Matanza, Argentina. E-mail: danavido@gmail.com

El domingo 29 de septiembre se estrenó localmente *Quma y las bestias*, un cortometraje cuyo arte publicitario (Figura 1) connotaba una síntesis entre arqueología, paleontología y arte. La proyección se realizó en el auditorio del Centro Cultural de la Ciencia, en el marco de un festival de animación llamado *BitBangFest*. La función consistió en unas palabras de bienvenida, seguidas de la proyección y finalizadas con un conversatorio con los líderes del equipo ante la euforia de los espectadores que en su mayoría habían participado en la realización o habían colaborado con el equipo.

Figura 1. Invitación a la presentación de *Quma y las bestias* en el Centro Cultural de la Ciencia, en el marco del *BitBangFest* 2019.



Quma y las bestias es un cortometraje de 11 minutos. La realización del proyecto, sin embargo, tomó varios años desde la idea original hasta el estreno (INCAA, 2018). El proyecto tuvo varias modificaciones ya que originalmente se planificaba una serie de varios episodios que después se redujo a una única emisión, además de los avatares del financiamiento y los requerimientos propios de la animación.

En el conversatorio posterior se comentaron las actividades de preproducción en las que se exploraron distintos materiales, consideraron el sonido y la iluminación, el armado del set, el *storyboard* y el diseño de los *puppets*. Dentro de la animación, la

técnica de *stop motion* requiere una sincronización exigente entre los encargados de la iluminación, la posición de la cámara, el manejo de las maquetas y *puppets*, donde todos y cada uno de los elementos que entran en escena están exhaustivamente planificados. En cuanto al rodaje, uno de los detalles impactantes fue el desafío utilizar papel como principal elemento en la animación, donde cada pelo, cada pasto y cada placa era recortada, doblada y pegada artesanalmente.

El relato que los directores hicieron para describir el trabajo nos resultó conocido. Las distintas etapas de acopio de información, desarrollo de la propuesta, modificaciones en base a nueva información, límites presupuestarios y materiales, etc., recuerdan al proceso típico de propuesta, aprobación y realización de un proyecto de investigación científica, que no concluye con la finalización de un subsidio específico, sino que requiere varios de ellos para alcanzar los resultados esperados. Además, los directores mencionaron que fue necesario conformar un “equipo multidisciplinario tanto artístico como científico” (Tamandúá Estudio, 2019) para abordar de una manera más rica el relato audiovisual. La asesoría científica no buscaba narrativas documentales sino elementos estéticamente verosímiles, tanto en los aspectos visuales como gestuales y comportamentales. Entre otros, participaron paleontólogos, arqueólogas, biólogos e ilustradores especialistas en paleoarte.

La historia de *Quma*, un niño que anhela ser cazador, es una aventura que nos invita a ver el paleoambiente pampeano en el que convivieron los primeros pobladores americanos (Flegenheimer *et al.*, 2006) y los últimos megamamíferos (Ciancio *et al.*, 2015). En la aventura de *Quma* hay elementos interesantes como el rol de la *machi* en los ritos de iniciación y pasaje, los aspectos simbólicos de la cultura material y la importancia del conocimiento del territorio y los recursos. *Quma* nos humaniza el paisaje, ya que las licencias artísticas permiten imaginar cómo se utilizaban ciertos elementos cuya función desconocemos, como las piedras discoidales de sitios tempranos (Flegenheimer *et al.*, 2006, p. 165).

Finalmente, quiero destacar un valor potencial de este cortometraje. No es necesario argumentar que como pieza artística tiene valor propio, los premios que recibió el proyecto lo respaldan. No obstante, como guía de un museo histórico en el que arqueología

y paleontología aún buscan un encuentro en la trama de la exhibición, la historia de *Quma* me pareció valiosa como recurso para mostrar la dinámica de ese paleopaisaje de humanos y megamamíferos. Una dinámica que a veces nos cuesta imaginar, por los límites que impone la fragilidad material de las evidencias. *Quma y las bestias*, en tanto relato fundamentado con conocimiento científico pero construido como creación artística, nos permite dar ese paso.

BIBLIOGRAFÍA

- Ciancio, Martín, Soibelzon, Esteban y Francia, Analía (Eds.). (2015). *Caminando sobre gliptodontes y tigres dientes de sable. Una guía didáctica para comprender la evolución de la vida en la Tierra*. La Plata: EDULP. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/45658> (Acceso: 10 de octubre, 2019).
- Flegenheimer, Nora; Bayón, M.Cristina y Pupio, M. Alejandra. (2006). *Llegar a un nuevo mundo: la arqueología de los primeros pobladores del actual territorio argentino*. Bahía Blanca: Museo y Archivo Histórico Municipal. <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/4458> (Acceso: 2 de octubre, 2019).
- INCAA. (2018). *#MásRodajes - Quma y las bestias*. <https://www.youtube.com/watch?v=X3D3iKDYfOg> (Acceso: 10 de octubre, 2019).
- Tamandú Estudio. (2019). *Quma y las bestias*. <http://tamandua.tv/portfolio/quma/> (Acceso: 10 de octubre, 2019).

FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

- Dirección e idea original: Iván Stur, Javier Ignacio Luna Crook
- Producción General: Fernanda Torrera
- Guión: Diego Salinas Slemelson
- Dirección de Animación: Iván Stur
- Dirección de Arte: Verónica Arcodaci

- Dirección de Fotografía: Lucas Timerman
- Asistente de fotografía: Julián Planes
- Dirección de Sonido: Julia Castro
- Música Original: Julián Stur
- Jefa de producción: María Fernanda Torrera
- Producción ejecutiva: Gustavo Alonso
- Coordinación de producción: Mailen Gayoso, Ana Laura Aparicio
- Coordinación administrativa: Lucila Aguilar
- Asistentes de Producción: Jeannely Iriarte, Julieta Juncadella
- Gestión Cultural: Marthe Pierot
- Asistente de Dirección: Andreina Alessio, Javier Stoyanoff
- Storyboard y Color Script: Constanza Oroza - Sebastián Conen Sacheri
- Animación Stop Motion: Iván Stur, Alejandro Samandjian, Gala Moser, Belén Tagliabue, Malena Martínez, Mariana Días, Florencia Giacomini, Mariano Bergara, Becho Lobianco
- Animación 2D: Iván Stur, Alejandro Samandjian, Sebastián Conen, Adrián Mirandeborde
- Concept Art: Nacho Malter, Graciela Goncalvez (Animalito Land), Giancarlo Rojas Marín
- Diseño de personajes: Roger Hoyos
- Diseño de escenarios: Verónica Arcodaci
- Coordinación de Taller: Ángela Molina Ruiz, Ana Aparicio, Mailén Gayoso
- Asistentes de Arte: Tamara Gómez, Natalia Belén López, Mariana Domínguez, Eugenia García, Ángela Molina, Léa Enjalbert, Lis González, Josefa Carla Claude Celsi, Ana Luz Chiarello, May Gil, Valeria Nesis, Vanesa Bettinelli, Nayla León, Quimey Orcellet, Judith Schmulewitz, Gimena Ruiz Díaz, Emilce Ávalos, Magalí Tyszberowicz, Rigoberta del Tesouro, Natalia Flores, Lucila Manara, Florencia Palet, Daniela Hinstroza, Daniela Belén Clemente.

- Vestuario: Tamara Gómez
- Asistentes de Vestuario: Eugenia García, Indiana Simanauskas
- Dirección de Puppets: Javier Ignacio Luna Crook
- Producción de Puppets y Estructuras: Andrea Godoy
- Supervisión de Puppets: Verónica Arcodaci, Luciana Digiglio, Agustina Ceballos Ghibaudi
- Asistentes de Puppets: Antonela Pires, Mariana Domínguez, Maximiliano Cuevas, Leila Antonovska, Indiana Simanauskas Battistoni, Ivan Zen, Florencia Tabanera, Luciana Chanllo, Mariela Sartori, Julián Villanueva, Lea Enjalbert, Ignacio Viana Courtial, Valeria Nesis, Constanza Araya, Pauline Cailliez
- Finish Puppets: Verónica Arcodaci
- Escultores: Juan Ignacio Clo, Maximiliano Canosa, Juan del Prado, Osvaldo Chambers, Agustina Ceballos Ghibaudi.
- Diseño y prototipado 3D: Emilio Ibarra Warnes
- Diseño, modelado y realización de mecanismos: Giancarlo Rojas Marín
- Asistentes Modelado 3D: Mauro Aversa
- Impresión prototipado 3D: Gonzalo Fernández, Paolo Cavalieri (SOLID INK 3D)
- Diseño y realización de estructuras metálicas: Zacarías Iglesias Santi (ZIS)
- Diseño y realización de estructuras resina acetálica: Luis Liendo
- Realización de Estructuras metálicas: Fernando Alvino, Jeremías Ruibal Gowland, Maximiliano Cuevas, Ignacio Viana Courtial, Gala Moser, Rigoberta del Tesouro, Damian Oscroli, Joaquín Sohn
- Coordinación de Postproducción: Malena Mainetti
- Postproducción: Adrián Mirandeborde, Diego Gambarotta, Javier Luna Crook, Ivan Stur, Damian Oscroli, Gabriela Sorroza, Ana Laura Aparicio, Alejandro Goldschtein Casariego
- Identidad Gráfica: Paula Caia, Verónica Arcodaci

- Making of: Ayelén Mattaini, Julián Planes, Adrián Mirandeborde, Camila Oroza, Alex Teper (Mamut Films)
- Consultor Biólogo: Dani Soto
- Consultor Arqueología: Nora Flegenheimer y Natalia Mazzia
- Consultor Paleontología y Arqueología: Equipo extensionista "Caminando..." de la UNLP
- Consultor Paleoartista: Jorge González
- Consultor Anatomía Animal: Abril Barrado

Fecha de recepción: 18 de octubre de 2019

Fecha de aceptación: 14 de noviembre de 2019