

Document downloaded from:

<http://hdl.handle.net/10251/214165>

This paper must be cited as:

Garcia Rams, MS. (2017). Condición humana e incorrección política. De la buena animación al cine de animación incómodo. En Mantener alejado del alcance de los niños. Animación para adultos. SENDEMÁ. 129-158. <http://hdl.handle.net/10251/214165>



The final publication is available at

Copyright SENDEMÁ

Additional Information

Condición humana e incorrección política. De la buena animación al cine de animación incómodo.

Autora. M. María Susana García Rams

Introducción

Las cosas importantes en la vida son las que hacen que los seres humanos se junten, al margen de creencias, razas o nacionalidades. Creo que es tiempo de poner a las personas como centro de atención. Hablamos continuamente de todo, sin detenernos en profundidad en nada y menos aún, a considerar lo que realmente nos importa y nos hace personas. Por ello, en este capítulo éste será el eje vertebral del viaje: creadores y creadoras de conciencia, en animación, por y para las personas, y por ello, en ocasiones, políticamente incorrectos.

La extensión solo nos permite dar unas pinceladas en torno al papel del cine de animación como arte que sensibiliza. Desde el director/a, cómo artista que va más allá del gusto, de lo comercial y de lo aceptado socialmente como «lo correcto», para intentar influir con sus creaciones, a la mejora social real, aguijoneando la conciencia del espectador para con ello, propiciar cambios del individuo al grupo. Por supuesto, nuestra selección es personal, tanto en autores como obras que ilustren bien lo que pretendemos exponer como algo universal; que, aunque condicionado por los momentos históricos y las culturas, que son sustrato de sus personalidades, cada autor/a en su medida, momento creativo y entorno, manifiesta en sus películas como portavoz del alma del colectivo. A veces incluso desde el ser protagonista, a modo de un exorcismo o terapia y, con ello, asumir primero y enseñarnos a admitir después nuestras debilidades y errores, para aprender a no repetirlos. Hemos acotado el período histórico a partir de la segunda mitad del siglo XX, no sólo por la valoración de la animación como obra artística, de mayor impacto público, sino también por todos los cambios políticos, estéticos y de evolución de los medios tecnológicos y de comunicación de masas, que han hecho más fácil la difusión de este tipo de películas. Las citas y referentes filosóficos, psicológicos, literarios, de teoría de la comunicación y lo social, de la animación, técnicos o de los propios directores y directoras, se introducen con la intención de ir estableciendo los vínculos entre movimientos el artista comprometido con su proceso y entorno. Esta es nuestra proposición: el arte que compromete, el artista que se implica en su discurso creador, los referentes que lo sustentan y le dan estructura a su discurso, y el cine de animación como contenedor y crisol en el que se unifican todos estos vínculos, para dar como resultado la película, el «oro alquímico», resultado de todo un proceso de transmutación del «fuera a dentro» y de «dentro a fuera» para propiciar el verdadero cambio.

El papel del cine en la transformación de la conciencia ha sido y es fundamental, ya que en su más profundo significado y fin recoge los aspectos sociales de la cultura en la que surge, y se nutre de temáticas profundas e imágenes inspiradoras, que llevan al espectador a una reflexión sobre sí mismo y lo que le rodea. En palabras de McLuhan:

«[...] nos permite enrollar el mundo real en un carrete para volver a desenvolverlo cual si fuese una alfombra mágica de fantasía»¹.

En cine, las historias que nos atrapan son narraciones que revelan de manera más o menos manifiesta una estrecha relación con la vida y el mundo real; «impresión de realidad» aun cuando algunos de los relatos sean parcial o totalmente de ficción, sean protagonizados por animales, seres fantásticos o tan solo por unos sencillos personajes dibujados. No hay más que recordar el nombre que Edison pensó para su invento: Vitascope, es decir, visión de la vida. O el de animación: entre el anima y el animus y mediador entre el consciente y el in-consciente, según Jung.

En estas narraciones audiovisuales, el sentimiento ocupa un papel fundamental y tal vez lo fantástico o la distancia que una creación propone al espectador del «sí mismo», es lo que a la vez le toca más y le permite dejarse sentir. Es tanta la información mediática, tanto el bombardeo de noticias ásperas en el día a día, que encienden las alarmas y el temor en el espectador y adormecen su conciencia por la repetición misma. Así, la evasión nos atrapa con filmes pobres de mensaje, carentes de alma, sedantes de conciencias y vacíos de creatividad en la clonación de éxitos de taquilla. Con ello el poder nos opaca en nuestra capacidad de recrearnos, de poder mover ficha y provocar cambios verdaderos y perdurables.

Pero existen otros filmes que también contribuyen a crear la cultura en la que vivimos, y las historias que nos narran, constituyen otra manera de contar. Estas películas y sus realizadores/as, pues muchas de ellas son de marcado sello de autor y dentro del cortometraje, contribuyen a fortalecer nuestra capacidad para debatir acerca de cuestiones y problemas sustanciales, a cuestionar la realidad tal como nos la cuentan los medios, a ser críticos y a tomar la parte de responsabilidad que tenemos de lo que ocurre a nuestro alrededor. Ya que desde el autor/a del filme hay vertido a su vez un importante caudal de experiencia, de responsabilidad moral y afectiva, que nos toca en lo más íntimo, en *el self*. El *self* es el auto concepto que tenemos de nosotros mismos. Hace referencia a esa capacidad para pensar sobre uno mismo, so-bre quiénes somos. Sería una especie de «espíritu» que habita con relativa independencia dentro de nosotros y que es capaz de desdoblarse, tomar distancia, tomar asiento en la butaca como espectador y crítico para ver nuestra puesta en escena. No hay que olvidar, como dice Elliot W. Eisner, que: «Toda sensibilidad lleva el sello de la mentalidad. Ver en sí mismo, es un proceso de formulación; la comprensión del mundo visible empieza en los ojos. Los sentidos son nuestras primeras vías hacia la conciencia»².

Explorar las historias que ciertos filmes de animación nos cuentan, nos permite entender su vinculación a un espacio, a un tiempo, a una sociedad y a su vez a lo intemporal de la naturaleza humana, de sus más oscuros instintos y miserias; con una mirada pesimista o esperanzada. El visionado y análisis de estos filmes posibilita explorar la naturaleza humana a través de quienes lo protagonizan, de qué manera y por qué medios estéticos y técnicos sus creadores los resuelven y quiénes se benefician finalmente de ello. Si

¹ ZUNZUNEGUI, Santos. Mirar la imagen. 1984. Servicio Editorial, Universidad del País Vasco. p. 271.

² EISNER, Elliot W. El arte y la creación de la mente. Barcelona: Espasa de los Libros, 2014. p.18.

repetimos lo suficiente ciertas narraciones y representaciones no convencionales, veremos cómo las audiencias las incorporan «naturalmente». Estas películas de animación pueden formar parte de un nuevo repertorio con el que revisemos nuestras vidas y experiencias cotidianas, para dar verdadero sentido al mundo.

«La animación, como espacio propicio para la ilusión y la con-junción de realidad y ficción, es un terreno lleno de vida en el que se puede ensayar, mediante la imaginación y la fantasía en movimiento, un pensamiento crítico, tanto con respecto al pasado como al presente, siendo consciente de las estructuras que lo conforman y de las herramientas sociales con las que ha sido utilizada»³.

Este viaje lo hemos dividido en tres partes con un título genérico y dentro de los mismos los epígrafes que introducen a cada autor en el discurso.

1_ El arte de la animación. Innovación estética y el compromiso tras el fotograma.

- Norman McLaren: entre la innovación y el compromiso humano.
- *El sombrero parlante* de Robert Balser (1927-2016).
- Pritt Pärn: aguijoneando los límites.
- Renzo y Sayoko Kinoshita: animación por la Paz.

2_ La realidad se transforma. La película como psicoanálisis para el realizador. Guerra, memoria y silencios rotos.

- Orly Yacin y Sylvie Bringas: *las voces del silencio*.
- *Persépolis* de Marjane Satrapi: lo que nos une y hace diferentes.
- *Vals con Bashir* (2008) y Ari Folman. Recordar para sanar.

3_ La dualidad de la condición humana. La función del autor y el artista rebelde.

- Gabriel Blanco del Castillo. El cuestionamiento social y político encubierto.
- Izbene Oñederra. Una animación desde las entrañas.
- Phil Mulloy: el animador incómodo.
- Nina Paley: animadora y activista de la cultura libre.

³ PONSÁ, Marta (Coord.). *Històries animades* (Catalán-castellano con DVD). Barcelona: Fundació “la Caixa”, 2006, p. 34.

El arte de la animación.

Innovación estética y compromiso tras el fotograma

La realidad se transforma y las herramientas capaces de explorarla y representarla en el arte también cambian. El cine como poderoso instrumento de comunicación, alcanza un público más numeroso que la obra tradicional, y dentro de éste la animación, posee mayor fuerza de evocación que la ficción para conducir al espectador hacia un universo simbólico, que le distancie y a la vez le implique dentro de la historia misma. Por ello constituye un magnífico vehículo de comunicación para el artista comprometido con lo humano esencial, para activar el cuestionamiento de la gente a través de lo políticamente incorrecto. Esta incorrección puede ir ligada a un buen hacer técnico y gráfico, del buen animador, o dando un paso adelante romper incluso con lo formalmente estipulado de la disciplina e innovar; tanto en el contenido del mensaje, como en el estilo, la forma y la técnica.

«La buena animación es la vertiente más difícil y pura del cine: algunos la llaman “el octavo arte”. Pero, aunque pide conocimientos y técnicas adicionales, no es esencialmente distinta del cine de imagen real, y el cine de animación queda así con un poder conceptual y de síntesis insustituible»⁴.

El artista no se hace sin un contexto, y cuando hablamos de compromiso y reacción creativa, hay que entender el cuándo y el dónde, para definir y ver la trascendencia de su obra. El siglo XX ve nacer el cine, las vanguardias artísticas lo alimentan en estética, producción e innovación, y los avatares políticos y sociales van definiendo un tipo de temáticas y artistas que, aun implicados con cierto pensamiento social, caminan al margen de las ideologías para crear desde su perspectiva sin directrices que impongan, amaestren y limiten su libertad de acción. Como bien dice Jan Švankmajer en su Decálogo: «[...] hay una regla que si se rompe (o peor aún, si se evita), es destructiva para el artista: nunca subordines tu obra al servicio de otra cosa que no sea la libertad»⁵.

En la década de los años cincuenta hubo un acelerado crecimiento económico de Europa y América del Norte, e incluso los países más perjudicados en la Segunda Guerra Mundial lograron un aumento productivo y económico. También comenzó la Guerra Fría. A nivel social, este crecimiento económico descansó sobre un importante aumento de consumo de gran parte de la población. Surgió una nueva forma de vida americana, *The American Way of Life*, que se convirtió en un modelo para el resto del mundo. Este modelo se fue arraigando día a día con más fuerza y con él surge la sociedad de consumo. Aparece una sociedad competitiva, individualista, escasa de solidaridad, hipócrita y marcada con una insatisfacción permanente. Las preocupaciones sociales y políticas latentes se hicieron visibles en la obra de ciertos artistas, el perfil de cada uno delata su especial momento creativo, situación particular y objetivo final como creador.

⁴ «Gabriel Blanco estrena un corto de animación, *La Edad del Silencio* 1978», en El País, miércoles 6 de diciembre de 1978, [consultado 19/11/2015]

<http://elpais.com/diario/1978/12/06/cultura/281746802_850215.html>

⁵ ŠVANKMAJER, Jan (Eugenio Castro y Julián Lacalle ed.) *Para ver, cierra los ojos*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2012. p.115.

Norman McLaren.

Entre la innovación y el compromiso humano.

Norman McLaren (1914-1987) manifestó su preocupación por un positivo e internacional efecto de mensaje en sus obras, sin filiación concretas a países o culturas; un mensaje universal, como sería el caso de su filme *Neighbours* (1954) e incluso algo menos evidente en *Chairy Tale* (1957): «[...] encontré nuestro Departamento de Títulos haciéndolos para *Neighbours* en varios idiomas africanos. Resultó que deseaban mostrar la película a una serie de tribus guerreras con la esperanza de convencerlos de la inutilidad de la guerra. Esa es la clase de reconocimiento que yo más aprecio»⁶.

Conciencia e identidad humana serían componentes de la obra de este genial artista, dentro del marco de su época, de las limitaciones de su momento y de las suyas propias. Norman McLaren quería que sus películas fueran entendidas en cualquier lugar, y por ello eliminó, redujo o evitó aspectos específicos, culturales o nacionales en sus filmes, como la voz. Los protagonistas de *Neighbours* visten y se relacionaban en un modo de vida occidental, de feliz *middle class*, aunque el conflicto saca a la luz lo más primitivo y atávico del ser humano, las pinturas de guerra.

McLaren no fue un animador combativo de crítica social pura, pero sí sintió una perdurable conciencia hacia el resto de los seres y su situación; siempre apreció esa vulnerabilidad del ser humano y, de alguna manera, buscó manifestarla; incluso expresó públicamente sus sentimientos con relación a esa humanidad que le rodeaba y el sentimiento de frustración de no haber sido capaz de hacer demasiado por ello en sus filmes. El mensaje del corto *Neighbours* es claro: ama a tu prójimo. Todo con una historia tan sencilla como innovadora técnicamente, impactante y actual, de los efectos de la violencia contra otros seres. Con una irónica y civilizada puesta en escena, destaca que son los varones quienes generan el conflicto, la devastación y la muerte. ¿Dónde está la evolución? Está claro que —a su manera— hace un llamamiento a la falsedad de lo civilizado y a que más allá de lo que nos diferencia, está lo que nos une.

Por ello creemos que *Chairy Tale* vuelve a ser un interesante ejercicio cómico-artístico valioso por su naturalidad de ejecución y con un doble sentido de lectura. Un joven descubre que una silla no quiere que se siente en ella y solo lo consigue cuando llegan a un compromiso con ella. ¿No es una alegoría sobre la forma de actuación, del querer hacer sin preguntar al otro, incluso del no intentar colocarse en el lugar del otro? La silla es aquí un objeto simbólico poderoso. Podemos ver en un sencillo escenario vacío la evolución de un individuo que actúa sin pararse a pensar en la repercusión de sus acciones: acosar al objeto de su deseo como primer objetivo, como los vecinos del filme anterior, perdiendo el control de su vida.

Como respuesta a esta nueva forma de vida, la década de los sesenta produjo una estela de intentos de transformaciones revolucionarias. El arte es aquí, también, un elemento en ebullición.

⁶ FURNISS; Maureen. Animation Art and Industry. UK.: John Libbey Publishing, 2009: p.36



A Chairy Tale, 1957, cortometraje codirigido por Norman McLaren y Claude Jutra, protagonizado por el propio Jutra y una silla animada. © National Film Board of Canada, Montreal, 1957.

Por ello creemos que *A Chairy Tale* vuelve a ser un interesante ejercicio cómico-artístico valioso por su naturalidad de ejecución y con un doble sentido de lectura. Un joven descubre que una silla no quiere que se siente en ella y solo lo consigue cuando llegan a un compromiso con ella. ¿No es una alegoría sobre la forma de actuación, del querer hacer sin preguntar al otro, incluso del no intentar colocarse en el lugar del otro? La silla es aquí un objeto simbólico poderoso. Podemos ver en un sencillo escenario vacío la evolución de un individuo que actúa sin pararse a pensar en la repercusión de sus acciones: acosar al objeto de su deseo como primer objetivo, como los vecinos del filme anterior, perdiendo el control de su vida.

Como respuesta a esta nueva forma de vida, la década de los sesenta produjo una estela de intentos de transformaciones revolucionarias. El arte es aquí, también, un elemento en ebullición.

El sombrero parlante de Robert Balser (1927-2016).

El sombrero (1965) es un corto en el que se enfrenta la individualidad a la conformidad o uniformidad de lo social. Inspirado en la obra de autores de la talla de John Hubley (1914-1977) —un hombre que trabajó para salir del sistema, obtener su libertad artística e intentar iniciar una revolución en el camino: en el arte y la conciencia humana—, suprime los fondos y hace que los personajes se muevan con total libertad, ajenos a los cánones de la animación tradicional. Es la historia de la necesidad de ser aceptado socialmente, de pertenecer a un grupo y sus vasallajes. El corto gira en torno a los problemas de un vagabundo con un sombrero parlante, que simboliza sus dificultades para alcanzar un estatus social superior. Representa lo que nos uniformiza y anula a nivel individual: el «perteneces o estás fuera», y cómo nos provoca verdaderos problemas de identidad. Mostrado magistralmente y sin palabras, en las peripecias de un hombre corriente y sus vicisitudes con un sombrero, alegoría del estatus, la adaptación al sistema, el reconocimiento, estar arriba o abajo en el escalafón social o, por el contrario, marginado por el mismo. No es extraño que este guion haya sido escrito en la década de los sesenta, porque fue en tal periodo donde las críticas hacia la sociedad en general tomaron forma a través de la lucha, de la revolución; a partir de la valoración del término

utopía como el modo de imaginar una sociedad en la que fuera superada la mera necesidad y la violencia.

Priit Pärn: aguijoneando los límites

Las películas de animación de Priit Pärn (1946-) son mordazmente divertidas y a menudo complejas de entender. Con dobles lecturas en torno a los efectos que en la vida de los seres humanos ejercen las estructuras sociales, políticas e incluso artísticas, la animación es para este gran creador un medio ciertamente especial para trabajar con el doble sentido de las imágenes dentro de su peculiar estilo, muy ácido, que rechaza los modelos visuales y estéticos de la técnica del dibujo clásico, a veces rozando lo grotesco. Sus colores, vivos o agrisados y el modo de tratar cada dibujo: con líneas quebradas y discontinuas, saltan al espectador como otra manera de hacer, de contar, de forzarle a pensar en cada secuencia, como experiencia plástica y de construcción de guion: una fusión entre lo serio y lo cómico que confunde al público. El trabajo con la animación le permite hacer juegos en el tiempo y en el espacio. En él, ambos adquieren otra dimensión: se comprimen y contorsionan al igual que sus personajes, llenos de movimiento imposibles, acciones sorprendentes y expresiones emocionales desconcertantes. Priit Pärn describe la sociedad y sus recodos, en una forma figurativa, pero no realista, y de narración atemporal. La animación le proporciona las bromas visuales, las metamorfosis y la posibilidad de experimentar otro tipo de dibujo. Trata de hacer una película seria pero divertida al mismo tiempo, con múltiples niveles y giros que descoloquen al espectador con una sutil ironía. No pretende hacer una animación fácil, que guste a todo el mundo.

Breakfast on the Grass (1987) fue como la despedida para los tiempos soviéticos en los que la inventiva estaba en cómo hacer una crítica camuflada, con ingenio al sistema y sus limitaciones creativas, mediante historias y toques surrealistas de los personajes. Hay cierta sensación de libertad en esta película. *Hotel "E"* (1992), sin embargo, es una crítica amarga hacia la hipocresía, tanto en Oriente como de Occidente. Mientras el Este reprime el arte y el lenguaje, Occidente, a pesar de su aparente libertad, está falto del verdadero arte individual, suplantado por un artificio comercial. Juega como siempre con los estereotipos y pinta el Este como un mundo oscuro y gris, mientras llena el Oeste con colores brillantes y caras sonrientes. Debajo de estas máscaras de arte de algodón de azúcar, nos retrata como una cultura de la banalidad y la ilusión: del papel *couché*.

En 1895 (1995) Priit Pärn utiliza el centenario del cine como una oportunidad para (de)construirlo como arte, para analizar el cine y su influencia en nuestra percepción del mundo. Argumenta que nuestras ideas de la nacionalidad y la historia contruidos por el cine ha creado falsos estereotipos. El cine es una mentira para Pärn, por ello invierte su papel como un instigador de un genérico de la memoria y en su lugar, lo utiliza para explorar los recuerdos personales de su vida y verterlos en sus cortos. *The Night of the Carrots* (1998) examina el efecto de los ordenadores e Internet en la sociedad contemporánea, así como el culto a la celebridad. *Karl And Marilyn* (2006) van más allá de las vivencias de los individuos dentro de los sistemas ideológicos para ir de lo cultural a lo tecnológico, mostrando las dos caras del superhéroe: las públicas y las personales. Sus películas posteriores todavía contienen más vigorosa cantidad de absurdo y doble

sentido en sus imágenes, junto a un tono mucho más ligero e ingenioso de los guiones, pero siempre muy auténtico en su esencia. Un Pärn agujijoneando los límites entre lo público y lo propio, la cultura del origen y la que nos venden, las pulsiones naturales y la contención, el poder del arte y el arte empoderado, el arte de vivir y el artificio en la vida.

Renzo y Sayoko Kinoshita.

Animación por la Paz



Pica-don (ピカド), Renzo Kinoshita, 1978. Basada en las notas y los dibujos realizados por las desafortunadas víctimas de la bomba atómica, esta película resume su fuerte atractivo para la paz mundial eterna. © Kinoshita, 1978.

Como cierre de este apartado, la pareja formada por Renzo (1936-1997) y Sayoko Kinoshita autores que, con sus cortometrajes independientes, hicieron no sólo una crítica al devenir de la sociedad japonesa focalizada excesivamente en el consumo y la economía, sino también un alegato a la barbarie de la guerra, a sus horrores y a la necesidad del perdón. *Pica-don* (1978), basada en la explosión de la bomba de Hiroshima, es un testimonio de incalculable valor. Es la película que todo el mundo debería ver, una pieza única porque ha conseguido capturar para siempre todo el espanto de la guerra y todo el valor de esta vida milagrosa que tan insignificante nos parece a menudo. En ella pervive el espíritu y el mensaje de sus creadores. A partir de 1985 conjuntamente y desde la muerte de Renzo en solitario, Sayoko dirige el Festival Internacional de Animación de Hiroshima con un objetivo fundamental: establecer la paz

mundial a través de la comunicación internacional entre promoviendo el encuentro y acercamiento de Oriente y Occidente desde este arte. En palabras del director ruso Fyodor Khitruk, «El arte de la animación, que da vida a lo inanimado, tiene el poder de llegar a todas las personas —tanto adultos como niños— y unirlos, derribando toda barrera de nacionalidad e idioma»⁷.

La película como psicoanálisis para el realizador

Guerra, religión, memoria y silencios rotos

El alquimista atribuye a la materia sus propias proyecciones, mientras que el verdadero objeto de sus experimentos no es otro que su propio inconsciente⁸.

Jean-Jacques Antier

Orly Yadin y Sylvie Bringas.

Las voces del silencio

Los antecedentes de *Silence* (1998) son el Holocausto. La historia en sí es sobre una infancia dañada y las estrategias de supervivencia que una niña huérfana desarrolla, incapacitada para hablar sobre sus recuerdos y el dolor. También, es la historia de las identidades perdidas y la búsqueda de otra nueva.

Orly Yadin y Sylvie Bringas dirigieron y produjeron el filme en estrecha colaboración con Tana Ross en el guion —protagonista de la historia— y de Ruth Lingford y Tim Webb en la animación. Es un corto basado en las experiencias acalladas y memorias desdibujadas de la Segunda Guerra Mundial y del Holocausto nazi, desde el recuerdo de una superviviente. Tana, nacida en Berlín en 1940. Ella desea recordar y dar voz a su silencio después de cincuenta años: su infancia en el campo de concentración de Theresienstadt, donde su abuela la mantuvo oculta hasta la liberación; la muerte de su madre en Auschwitz, cuyos detalles no descubrió hasta mucho más tarde; y el tiempo con sus familiares en Suecia. Básicamente durante toda su infancia y adolescencia, a Tana se le enseñó a guardar silencio y a no hacer preguntas de sus parientes. Ellos también habían guardado silencio.

El corto es extraordinario y emotivo. *Silence* se centra principalmente en lo que ocurrió después de la guerra. Es una película que ahonda en las estrategias que Tana, como tantos otros seres, desarrollaron para sobrevivir silenciados sus re-cuerdos y emociones. Las autoras consiguen que Tana cuente la historia por primera vez en esta película y, de alguna manera, da voz a otros muchos silencios y con todo ello nos hace reflexionar.

⁷ FABER, Liz y Wallers, Helen. Animación ilimitada. Madrid: Ocho y medio libros de cine, 2004 p. 154.

⁸ ANTIER, Jean-Jacques. Jung o la experiencia de lo sagrado. Barcelona: Kairós, p. 214.

Es un corto de animación que no contiene imágenes de archivo del Holocausto, no hay entrevistas con supervivientes testigos, no hay fotos de los lugares en los que estos acontecimientos tuvieron lugar, y sin embargo, es un documental y una historia real. La honestidad de la animación está en el hecho de que las cineastas son completamente sinceras acerca de su intervención en el tema. Una animación documental afirma desde el principio que lo que se está viendo no es un registro fotográfico, pero no deja de ser una verdadera (re)presentación de una realidad, como sucede en el primer documental animado: El hundimiento del Lusitania (1918) de Winsor McCay.



El hundimiento del Lusitania (The Sinking of the Lusitania), Winsor McCay, 1918. Cortometraje de animación producido por Universal Film Manufacturing Company, que recrea el hundimiento del Lusitania en mayo de 1915, un trasatlántico inglés de lujo que fue atacado por un torpedo alemán frente a las costas irlandesas, haciendo entrar a los EE.UU. en la Primera Guerra Mundial. McCay realizó para este cortometraje, de 12 minutos de duración, más de 25.000 dibujos a mano, a lo largo de dos años. © Universal Studios, 1918.

Una de las ventajas del uso de la animación al hacer un documental sobre una persona viva —incluso, cuando se trata de su pasado— es que no hay ningún peligro de ser incómodamente voyerista. Utilizar la animación es un gesto de respeto por el cineasta hacia el sujeto. La animación puede llevar al espectador a lugares inalcanzables, puede mostrarnos un pasado nunca filmado y puede entrar en las profundidades de las emociones humanas y hacernos partícipes de ellas sin vulnerar la intimidad de quien las experimentaron. Contar la historia a través de la animación les permitió volver a crear el punto de vista de la niña y ayudar al público a identificarse con el personaje, cuestionando el papel durante la guerra de sus parientes suecos a través de la gama de las emociones de Tana, pero sin señalar la culpa, que no fue probada: el racismo inherente en Suecia. Las imágenes han sido construidas por sus autoras de tal manera que implica todo esto sin tener que gritarlo. La animación es muy sutil para decir mucho con pocos recursos, y lo suficientemente ambigua para dejarle al público la libertad de interpretación. Además, los personajes aquí pueden adquirir más verosimilitud que los actores y, una vez que el público acepta que está entrando en un mundo animado, se tiende a suspender la incredulidad, y la animación adquiere un grado de realismo que en los drama-documentales casi nunca se logra.

La animación puede condensar una notable cantidad de material con la máxima fluidez: las autoras consiguen en 11 minutos (de)construir el poema origen, despojándolo del sentimiento y las palabras que podrían ser mejor expresadas a través de imágenes. Fueron más allá de las sensibilidades de la protagonista —alma mater— de la película, tratando de llevar al espectador a una esfera más objetiva y universal, dejándole espacio para que evalúen e interpreten lo que vieron y oyeron en el filme: dando voz a los silencios.

Persépolis de Marjane Satrapi: lo que nos une y hace diferentes

«La educación, la cultura, las cosas importantes en la vida son lo que hacen que los seres humanos se junten, y no tiene nada que ver con la religión o con la nacionalidad, no es nada de eso. Es sólo una cuestión humana y creo que es tiempo de po-ner al ser humano como centro de atención. Hablamos de todo sin hablar de los seres humanos»⁹.

Persépolis (2007) es la historia autobiográfica de la directora en el Irán de la Revolución Islámica. A través de sus ojos vemos las esperanzas rotas de un pueblo al tomar los fundamentalistas el poder, imponiendo el velo a las mujeres y encarcelando a miles de personas. Describe su exilio a Austria, donde se siente vulnerable y sola, y la terrible nostalgia de su hogar que la hará volver a Irán para estar cerca de su familia. Tras el difícil período de adaptación, sus estudios de arte, su matrimonio y finalmente, sin poder soportar la hipocresía que presencia, a los veinticuatro años, aunque se siente interiormente iraní, toma la dolorosa decisión de dejar su país e irse a Francia; optimista sobre su futuro aunque moldeada de manera permanente por su pasado.

Estamos ante una película de enorme trascendencia cultural, histórica y humana. Marjane nos dibuja el mundo, precisamente, a través de sus ojos de niña. Uno de los factores mejor logrados es el contraste entre la cultura occidental y la oriental o la estrictamente iraní, y no sólo en escenas de gran dramatismo y conmoción, sino igualmente aquí tienen cabida los toques humorísticos que te hacen sonreír serenamente y relajan. Un humor que en muchas ocasiones se muestra cruel, pero que, en definitiva, da una nota diferente a la historia. Represión política y cultural, ilusiones de libertad que volverán en invisibles las ideas, ocultas bajo el velo negro del fanatismo religioso. Una guerra de mutuo aniquilamiento, con un solo y tradicional resultado: la pobreza. En el enfrentamiento ningún bando resultó ganador, solamente aquellos que suministraron las armas, probablemente Occidente. Persépolis es una obra de un pasado, pero también de un presente: muchos de los problemas que describe continúan estando vigentes.

En su familia, la madre representa la seguridad, el deseo de protección. El padre, el vínculo que une a la pequeña con la libertad que se respira en su casa. Él es el jefe, pero es un jefe democrático que educa y mantiene a su familia lo mejor que puede. La abuela es la integridad, la moral, el orgullo de pertenecer a Irán; todo ello se inculcará

⁹ LOCKHART, Violeta. “Entrevista a Marjane Satrapi”, en Mujeres cineastas. 7días.com. [En línea 30/10/2014] [consultado: 15/01/2016] <http://www.7dias.com.do/cultura/2014/10/30/i175501_marjane-satrapi-mientras-menos-separacion-haya-mas-rapido-llegaremos-igualdad.htm>

fuertemente en la pequeña. Por último, Marjane, nuestra protagonista, valiente como nadie, no dejará nunca de rebelarse contra la absurda injusticia social que se había apoderado del país que más amaba: Irán.



Portadas de las novelas gráficas, Persépolis y Persépolis 2, ilustradas por Marjane Satrapi. En 2007, la adaptación en largometraje de animación de Persépolis, obra de Vincent Paronnaud y la misma Marjane Satrapi, obtiene el Premio del Jurado del Festival de Cannes.

Trata de muchas cosas: de cómo nuestra existencia puede oscilar cuando se producen cambios que no esperábamos; del exilio, y también del amor. Un relato que toca la fibra de la gente que lo ve a través de esos temas universales que trata. Para la autora hay casi una obligación de hacer este tipo de filmes, casi como una especie de limpieza de nuestra psique para ir depurando nuestra memoria celular. Según la autora, «el odio viaja en nuestra genética»¹⁰, por ello hay que romper la repetición de la historia, aprendiendo de las vivencias de otros y colocando cada acosa en su lugar. Lo que sucede allá afuera y lejos, en el otro tan diferente a mí, siempre tiene lazos o resonancias con el aquí dentro y lo más próximo a mí. Por ello hay una necesidad real de nuevo material artístico que mantenga viva la memoria para las generaciones más jóvenes, conocer para entender, entender, para no repetir, no repetir para crecer y vivir de otra manera, para vivir con los otros y vivir en paz: por una genética sin odio.

Vals con Bashir (2008) y Ari Folman. Recordar para sanar

¹⁰ HERMOSO, Borja. “Entrevista a Marjane Satrapi: El odio viaja en nuestra genética”, en El País. 26, octubre 2007], [en línea] http://elpais.com/diario/2007/10/26/cine/1193349601_850215.html.

Es una película de animación que trata de la guerra, y también es un documental, pero diferente a *Silence* y *Persépolis*, ya que incluye también imágenes de archivo no animadas —cuya recuperación es parte fundamental del relato— pero, sobre todo, porque narra los intentos de un ex miembro de las fuerzas militares israelíes, el propio Ari Folman, por recuperar a memoria de su presencia en el ataque al Líbano, específicamente en la invasión conocida como La masacre de Sabra y Chatila. Si bien, la matanza fue perpetrada por miembros de un grupo cristiano armado libanés, ésta fue llevada a cabo gracias a la complicidad de la milicia israelí que controlaba los campos de refugiados invadidos. Es desde esta perspectiva, la mirada del atacante, que intenta entender, que no justificar, qué hacía allí, para que su memoria sea personal a la vez que comunitaria.

De esta manera, asistimos durante más de una hora y cuarto a un desfile de la realidad —el aspecto documental— vestida con atuendos que no son del todo realistas, y exhibida, en primer lugar, como una animación. Lo valioso es que la apuesta formal de Folman nos traslada permanentemente desde y hacia la ilusión de verdad y la autorreferencia documental, recordándonos siempre que se trata de un filme, pero a la vez seduciéndonos con el estilo de la animación.



Vals con Bashir, Ari Folman, 2008.
Coproducción Israel-Alemania-Francia, que aborda la guerra del Líbano.
© Bridgit Folman Film Gang / Les Films d'Ici / Razor Film / Arte France / ITVS International, 2008.

Poco a poco vamos entrando en ese pacto de realidad-irrealidad, en el que las imágenes dibujadas van consolidando su estatus de discurso autónomo. Pero todo esto para que al final, cuando por fin el protagonista recomponga el cuadro de su recuerdo fugitivo, seamos testigos también del trance a la imagen documental no animada.

No sólo Ari Folman puede, por fin, estar dentro del recuerdo de su entrada a Sabra y Shatila después de la matanza, y por fin saber cuánto dolor y cuánta culpa habían estado sellando sus recuerdos para que no pudiera habitar en ellos; sino que también nosotros, espectadores, podemos recuperar, después de tantos noticieros y periódicos, después de tanta indolencia y de tanta anestesia, nuestra propia mirada de los hechos. Sólo para saber, durante poco más de un minuto de metraje cinematográfico —gracias a la imagen, antigua y gastada, repetida y descolorida, traducida por el ojo de la cámara— que podemos estar por una vez al menos en ese lugar imposible, ante el dolor de los demás. Jacques Rancière se pregunta en torno a la generación de memoria y al documental en tanto que género de ficción: «La memoria debe constituirse, pues, contra la superabundancia de informaciones tanto como contra su ausencia. Debe construirse como vínculo entre datos, entre testimonios de hechos y rastros de acciones [...] ese

ordenamiento de las acciones del que habla Aristóteles y que él llama *muthos*, no “mito”, el cual remitiría a algún inconsciente colectivo, sino a fábula o ficción. La memoria es obra de ficción»¹¹.

La memoria y la guerra —de eso se trata—, de su construcción recuperación como imágenes creadas: no sólo la memoria del protagonista sino, sobre todo, de la negación. De alguna manera hacer la película es recordar, el propio filme es la memoria de unos sucesos que tuvieron lugar en otro tiempo presente. Memoria a la que se aproxima conociendo, y poniendo en escena su hibridez, su carácter escurridizo, su maleabilidad, su ficcionalidad. También, a eso hace referencia la película. Que se reconoce como analogía de su propia función terapéutica: el cine, su distancia como protección ante el horror —pero al mismo tiempo, por su blindaje— como camino hacia el abrir los ojos ante aquello que nos aterra. Vals con Bashir es un duro proceso personal, del propio artista, una terapia de cuatro años, en donde situar todo por él y para los que vienen tras él: su familia, sus hijos, para que les ayude a saber escoger y a no participar en ninguna guerra. Según el propio cineasta, la única forma de hacer esta película era mediante la animación porque trata de la memoria perdida, de los sueños y del subconsciente, y ella le ofrece la libertad artística para poder expresarlos: «[...]Si fuera un loco de la psicoterapia, diría que realizar la película me ha transformado profundamente»¹².

La dualidad de la condición humana

La función autor y el artista rebelde

Gabriel Blanco del Castillo.

El cuestionamiento social y político encubierto

Este animador independiente español se dirige a un público adulto, no sólo por el tratamiento plástico, rompiendo la es-tética tradicional y el ritmo del dibujo animado para niños, sino porque ya introduce desde el primer fotograma otra in-tención que la de entretener: el cuestionamiento enmascara-do del país. En La edad de la piedra (1965) mezcla el diseño de personajes y la animación dibujada con recorte fotográfico y sencillos fondos pictóricos, que ayudan a reforzar su mensaje crítico de la farsa social del momento. Poderosos que mandan y reprimidos que consienten ser aleccionados para ser por siempre vasallos. Sin palabras, solo con sonidos que refuerzan las acciones, es lo suficientemente elocuente. El poder que educa para mantenerse en el poder. La imagen de las personas con sus espaldas dobladas, acarreando pesadas cargas, es impactante. Apáticos o agresivos unos con otro, sin sentido del grupo y adoptando una actitud de individualismo que sir-ve solo al poder. Sin conciencia no hay cambio. Es un poco el

¹¹ RANCIÈRE, Jacques. Op cit., p.182.

¹² Golem. “Entrevista a Ari Folman”. Fragmento [en Línea] <<http://www.golem.es/valsconbashir/entrevista.php>>

reflejo del adoctrinamiento de la España de los sesenta: el rebaño humano, obediente y bien enseñado, sin alma social. Las alas de libertad si vienen del mismo lugar, solo son una trampa para seguir siendo obedientes. Solo el pájaro sabe qué sucede y puede salir de allí, sus alas son reales. Lo que pertenece a la esfera social y lo que pertenece a la esfera política hacen acto de presencia en esos personajes satíricos y crueles, consciente como animador de que los vínculos comunitarios habían padecido un gran quebranto durante el largo franquismo. Era fundamental devolver la conciencia civil, romper la condición de individuo-masa para arrancarlo de su postura doblada de mero espectador de una realidad disgregadora y anestesiante. En la década siguiente, los setenta, La dad del silencio (1978) constituye un peldaño más elevado de consciencia: el filme encarna ahora una durísima crítica de la represión, la tortura y el ansia incontenible de lograr la libertad. La protesta que no podía acallarse, dibujada por OPS, con una boca que grita en un rostro que ya tiene literalmente cosidas otras partes, se convierte en una de las obras más políticas y adultas de la animación española. Su voz se ha vuelto más contundente y el filme es ahora claramente una exaltación de la libertad de expresión y de pensamiento.

Izibene Oñederra: Hezurbeltzak.

Una animación desde las entrañas

«Hezurbeltzak es una palabra en euskera que no aparece en ningún diccionario. Palabra inexistente para nombrar de forma despectiva a grupos de gente socialmente invisibles. Su traducción literal es «huesos negros»¹³.

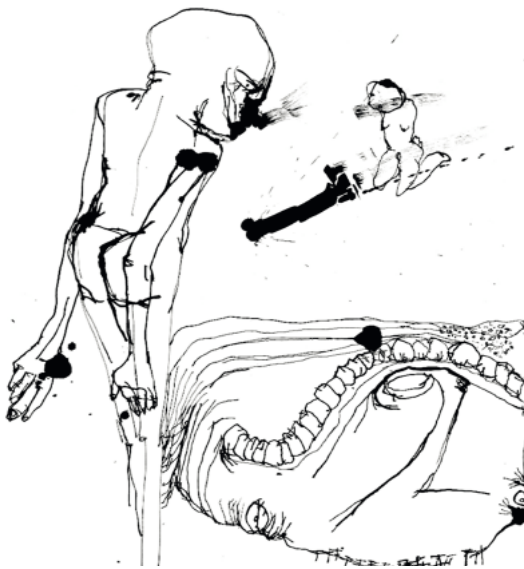
Una fosa común (2008) es una animación de corte experimental que no te deja indiferente. Izbene partió para su corto de unos dibujos a tinta china y plumilla, que llevaba años haciendo sin pensar en narrar una historia, que sin embargo finalmente surgió, aconsejada y guiada en este proceso por otra gran animadora vasca, Begoña Vicario. Por eso, su corto, con tinta en blanco y negro y de toques oníricos, no tiene un principio, un desenlace y un final al uso. El montaje fue bastante arbitrario e intuitivo y así, quedó una película experimental. Son poco más de cuatro minutos llenos de ambigüedad y sugerencias sobre asuntos como las relaciones jerárquicas entre las personas, la marginalidad, el sexo y las dificultades de comunicación. Pretende, más que contar una

historia, transmitir una atmósfera: un clima inquietante al que contribuye la música compuesta por Xabier Erkizia como una especie de zumbido insistente e ininterrumpido. Los fondos blancos y sin adornos, favorecen la atención al movimiento de los personajes en continua metamorfosis. Solo se centró en lo que quería decir y cómo. La interpretación está abierta. Las imágenes se suceden sin tregua con un mensaje ambiguo. Los personajes no están muy bien definidos, pero sí subrayan cómo son: la pasividad de unos, el dejarse hacer de otros. Es como un escenario en el que los actores dibujados aparecen, pasa algo y no se sabe muy bien si se pueden defender de lo que les sucede o si son pasivos. Trata de apelar a la animalidad de las personas, entre las que fluye un sentimiento primitivo, como de dejarse hacer, casi como niños, aunque lo que

¹³ OÑEDERRA, Izibene. Kimuak. Euskadiko film Laburrak.

<<http://www.kimuak.com/es/corto/2007/hezurbeltzak-una-fosa-comun>>.

les ocurre no tiene nada que ver con el mundo infantil. Entre los personajes hay distintas fuerzas y unos parecen estar debajo de otros. Es otro rasgo en el que ha profundizado: la creación de grotescas jerarquías que nos mueven y mueven el mundo.



Hezurbeltzak, una fosa común,
Izibene Oñederra, 2007. Cortometraje
de animación producido por Pello
Gutierrez T(arte)jan. © Kimuak, 2007.

Phil Mulloy:

el animador incómodo

Sus filmes de animación poseen una descomunal capacidad satírica para subvertir todas las normas sociales establecidas acerca del sexo, la religión y la violencia. En su mundo de artista satírico no existen la belleza o el respeto. Para su mente, no hay nada sagrado, todo puede y debe ser combatido, deshecho, destruido; o ser objeto y objetivo de la burla y la risa. No es de extrañar, por tanto, que independientemente del ideario político del artista, su obra sólo sirva para crearle enemigos. No es infrecuente tampoco, que la personalidad del artista satírico sea la del escéptico, la del cascarrabias, la del amargado y desengañado, o que su carrera acabe en la soledad y el aislamiento, simplemente porque constituye una molestia para todos, un incómodo recordatorio que no se pliega a las consignas y eslóganes de partidos y gobiernos, ni siquiera los de los suyos. Este no es su caso, pero si es uno de los grandes creadores en el cine de animación actual más rebelde. La mayoría de sus cortos y largos no tienen diálogos e incluso los que sí, pueden seguirse sin mayores problemas.

Eye of Storm (1989) fue un estudio de un niño para llegar a un acuerdo con la brutalidad humana, y contó con una imaginería sorprendente: el ahorcamiento de los prisioneros de guerra rusos. Este tipo de trabajo anticipa el dinamismo iconoclasta de su siguiente década, y la amplia preocupación temática de la inhumanidad del hombre hacia el hombre. *Possession* (1990), es una mezcla de acción en vivo y animación, basada en el

cuento de Caperucita Roja, explora la tensión simbólica entre el lobo como un agente del caos, y el leñador como el que impone el orden. Mulloy practica de manera consistente la exposición en sus filmes de los aspectos ilusorios, contradictorias y nihilistas de la sociedad «civilizada». Con *Cowboys* (1991) consolidó su compromiso con la animación como vehículo liberador y mostró cómo podía lograrlo de una manera personal. *The Sound of Music* (1992), su obra maestra, se relaciona con la política sexual de una cultura aparentemente arbitraria y violenta. Directo, ingenioso y desafiante, el trabajo de Mulloy se presenta como un modelo de sátira grotesca sin precedentes en la animación británica. *The Ten Commandments* (1994-1996) se basan en esta técnica, aliándose lo surrealista a lo social: hábilmente expone un Dios que, al hacer al hombre a su propia imagen, demuestra de manera efectiva sus propios defectos, la mezquindad y la indiferencia. Este Dios es tan inhumano como la humanidad que ha creado. Las diversas perspectivas de Mulloy en *The History of the World* (1994) constituyen su asalto sin inhibiciones a las sensibilidades conservadoras.

Phil Mulloy ilustra e interpreta lo inefable e injusto, a sabiendas de que estos son los mismos puntos en común en la condición humana, ignorado, marginado o explícitamente reprimido en otras obras de arte, pero familiar a sus espectadores. *The Sound of Music* y *The Wind of Changes* (1996) rechazan el autoritarismo, el materialismo y el conformismo, y promueven el arte, la música sobre todo, como el salvoconducto para la liberación y la afirmación individual. Una toma más lúdica sobre estos temas es evidente en *Intolerance I, II y III* (2000-2004).

El poder y la intensidad de sus películas no sólo reivindican la animación como una forma única de expresión, sino que también revelan a Phil Mulloy como un crítico perspicaz de la desigualdad, la hipocresía y el conflicto que sustenta la vida contemporánea.

Nina Paley:

animadora y activista de la cultura libre



Derecha: Dioses Brahma, Agni y Shiva dan fe de la pureza de Sita mientras Rama mira en estado de shock. *Sita Sings the Blues*, Nina Paley, 2008. Izquierda: Adaptación libre de la historia del Éxodo. *Seder-Masochism*, Nina Paley, 2012.

En el final de nuestro recorrido, a modo de conclusión está Nina Paley, representante de la cultura libre, más allá de los cánones establecidos y de los derechos de autor. Activista de *Question copyright*, *Creative Commons* y de la cultura compartida, con ella cerramos

este breve paseo reflexivo desde el artista consciente y comprometido en animación, un final en femenino. Animadora independiente, reconocida internacionalmente, detrás de su obra hay mucho trabajo y bagaje logrado. Ha experimentado con todas las técnicas tradicionales y digitales, encontrando en la fusión de estas en un lenguaje personal y recursos gráficos y plásticos que la definen hoy día como una artista de referencia. Su obra heterodoxa posee un posicionamiento ideológico y valiente en torno al con su mismo que veíamos se asentaba en la sociedad americana en los sesenta y que ahora con la globalización se ha extendido por todos los rincones del planeta. La superpoblación como una falta de respeto hacia la misma raza humana y sus necesidades de vida, y al planeta mismo. La religión, sobre todo las tres grandes monoteístas, que dirigen las mentes y corazones de gran parte de la población mundial, en clave patriarcal y quienes reescribieron la historia, excluyendo de ellas a las mujeres. El sexo, las relaciones y la independencia emocional son todos ellos temas importantes en sus películas. Además, Nina Paley destaca por su postura de desobediencia intelectual a los derechos de autor, propugnando el intercambio y la libertad: *Copy Hearth*. Algo que lleva a su propio proceso creativo, de aquí su blog, en el que hace participe al espectador de manera directa con su obra, estableciendo un lugar diferente, accesible y de intercambio con todos los usuarios que lo deseen, para compartir la creación¹⁴.

Acaba así nuestro viaje, como una destilación alquímica de la memoria colectiva, en donde hemos contemplado a cada autor/a desde su posicionamiento, y cada filme como un acto creativo consciente (auto)reparador, para educar y a la vez despertar la conciencia dormida del espectador y sobre todo destacar el papel de la animación, para propagar una cultura saludable del compartir real.

¹⁴ PALEY, Nina. Nina Paley.com. Blog de la artista, [en línea]
[consultado el 20/02/2016] <<http://blog.ninapaley.com/2015/10/22/copyright-is-brain-damage/>>.