

## Entrever a Vuk Jevremovič.

Un artista que de niño siempre pensaba en dibujar

María Susana García Rams

Las películas de Vuk Jevremovič no dejan indiferente: penetran, traspasan la coraza de la personalidad y te llegan adentro. Su fuerza va más allá de la plasticidad inequívoca del artista que está tras cada imagen, de la rotundidad del trazo, del tema, del personaje, de la estética, la técnica, el movimiento o la puesta en escena. Sus filmes animados atrapan al espectador, lo transportan desde lo sensorial a lo emocional, con sonidos e imágenes cargadas de significados: metáforas de vivencias impregnadas de experiencia transformadora.

Vuk Jevremovič es un hombre de presencia y actitud tan animosa y vital como su obra. Conocerle personalmente tampoco te deja impasible, al contrario, despierta mayor interés por saber más de él como creador. A este respecto, la primera cuestión que bulle en mi pensamiento gira en torno a lo que quiere transmitir, sacar a la luz, manifestar y plasmar en su obra animada; en donde palpitan y se entretajan, a mi modo de ver, memoria, recuerdo, sentimientos, emociones y tiempo. Como apunta Alejandro Jodorowsky (2001:15) en su libro *La sabiduría de los cuentos*:

Los sufíes dicen que uno debe escuchar a aquellos que tienen abiertos los ojos de su corazón. El conocimiento extraído de palabras es sólo palabras. El conocimiento que nace de experiencias personales, es real.

Por ello el título de este escrito, “Entrever a Vuk Jevremovič”, para conducir al lector más allá de las palabras y profundizar en el autor a través del mensaje de sus obras.



Fig. 1. Vuk Jevremović realizando una demostración en su Masterclass. Valencia, 2011.

La perspectiva de mi enfoque –a partir de los comentarios del propio autor en una entrevista que le hice el pasado 11 de marzo de 2010– está muy ligada al punto de vista de la creación, del arte, como vehículo de transformación, tanto para el que hace la obra, como para el que la contempla. Hay un cierto movimiento en el arte, una línea connatural al acto creativo humano, que va de dentro hacia fuera. Así la obra concebida no es pues una simple mimesis más o menos representativa e imitativa del exterior o un alarde de técnica. Es otra cosa, aun cuando la forma o la técnica sean importantes y definan al autor o la autora. Lejos de psicoanalizar el arte de Vuk Jevremović, citando a Ricardo Ortega, sería buscar a partir de su trabajo, “reconstruir la fantasía del artista”, y de esta forma, otorgarle sentido “tanto a la historia individual como a la obra de arte en su relación con la memoria inconsciente” (Ortega, 2003: 159). Hablo de un arte del interior, del que salen símbolos muy potentes de nuestro inconsciente, y que conectan y empatizan con otros: el animal o lo animal, la memoria, el recuerdo, el tiempo. Por ello he elegido estos conceptos, que se manifiestan en las películas de Vuk Jevremović, como puntos de anclaje de este breve viaje a través del mensaje implícito en sus películas, y de su visión del proceso de creación en animación.

30

### El animal o lo animal en la obra de Vuk Jevremović

El animal –o lo animal que hay dentro de cada uno de nosotros, visto como la luz o la sombra, el potencial o la carencia, lo sagrado o lo demoníaco, la racionalidad o el impulso incontrolado– ha sido y continua siendo, un elemento utilizado por los artistas para decir sin personificar, para contar de otra manera lo que sería doloroso, difícil, inaceptable a la razón o políticamente incorrecto. Sigmund Freud, médico y científico, trató al inconsciente como una selva

poniendo el acento de comunicación del mismo en la palabra (Freud, 1915: 161). Alejandro Jodorowsky (2004) utiliza la comunicación con este inconsciente desde el propio acto creativo, y más vinculado al acto chamánico. Vuk Jevremovič no es ajeno a esta herencia.



Figs. 2, 3 y 4. La magia ancestral evocada en distintos períodos, desde las cavernas (animal totémico en la cueva de Lascaux; el Hechicero de Les Trois Frères (Francia, 12.000-10.000 a.C.) hasta la Modernidad (*Aquelarre*, Goya, 1789).

Los animales aparecen evocados en el arte desde las pinturas rupestres, en una forma de magia ancestral de luz y sombra (Figs. 2-4), que se repite en diferentes periodos, estilos y artistas. La obra de Vuk Jevremovič tiene algo de las pinturas negras de Goya y de sus grabados satíricos, del arte ritual, del Romanticismo, del Expresionismo y del Simbolismo pictórico; todos exponentes de un arte que se redime, capturando la esencia del inconsciente animal en lo humano en todo su potencial, como exaltación de la creación o exorcizando en su imagen, la parte oscura del ser humano. El animal de *Eon* (1994), o en *La paciencia de la memoria* (2010) –Figs. 5 y 6–, no es una víctima, ni un superviviente, es un luchador que apuesta por vivir. El arte así experimentado sana el espíritu del artífice y del espectador. Vuk lo hace, y mediante la animación no sólo transforma, sino que también añade sonido a los silencios.



Figs. 5 y 6. Animales totémicos en la obra de Jevremovič.

Sus películas *El viento en calma* (1996) o *Pantera* (1998) –Figs. 7 y 8–, con el elegante guepardo y la vigorosa pantera como protagonistas, rememoran con su movimiento continuo en la pantalla, mediante la experiencia plástica y la composición musical, algo escondido en nuestro inconsciente, olvidado, constreñido y aleccionado por la sociedad. Ambos animales, poderosos, feroces, fuertes y bellos, no pueden estar encerrados, y corren en busca del lugar donde ser ellos soberanos. Presencia, ritmo, ciclo, transformación y tiempo. La eterna transición de la vida: aparecer y desaparecer, vida y muerte, mudar lo viejo, transformarse sin perder la esencia. Continuar, no abandonarse, no rendirse. Ambos animales buscan salir de los límites, encontrar nuevos horizontes, romper la jaula. Corren, indagan, se camuflan, se integran y nutren para seguir adelante. No es una huida: aquí el maravilloso mensaje de Vuk Jevremovič es un canto a la vida en libertad. En palabras del autor: “ése es el origen, puedes apoyarte en Rilke o en Kafka, pero luego está la fuerza interior, el sentimiento para contar la vivencia”.



Figs. 7 y 8. Exaltación del animal como protagonista: *El viento en calma* (1996) y *Panther* (1998).

Vuk Jevremovič, como el artista-chamán del Paleolítico, oscila entre apoderarse del animal o ser poseído por el mismo, al igual que hace el chamán sobre la pared de piedra *El Hechicero de Les Trois Frères* (Francia 12.000-10.000 A.C) –Fig. 3–. Para ambos artífices sus animales de poder son habitualmente un reflejo del yo más profundo, y representan las cualidades que necesitamos en este mundo, a menudo ocultas, reprimidas o ignoradas, y con las que el individuo, a través de la vivencia de su animal totémico, conecta con su inconsciente. Como dicen los sabios en ciertas tradiciones culturales indígenas mesoamericanas, el animal se mimetiza con uno y muestra la fuerza interior desatada o contenida: el potencial, el animal que no lucha.

## La memoria, el recuerdo y el tiempo

La animación ofrece a Vuk Jevremovič una herramienta segura para recrear el pasado, para romper la linealidad espacio-temporal. Como el propio animador dice: “en animación tenemos una puerta para entrar en esos otros mundos y controlar el tiempo. Puedes en cinco minutos explicar cosas de dos mil años.”

Al igual que el tiempo, siempre presente en sus películas: remoto o próximo. Cada uno de sus cortos es un viaje a través del recuerdo y la memoria. “Yo quería estudiar arqueología, era mi pasión de niño”, nos cuenta rememorando su infancia. Un ejemplo perfecto de ello es su filme *La paciencia de la memoria* –Figs. 9, 10–, donde se aúnan a la perfección los tres conceptos que encabezan esta sección: la memoria, el recuerdo y el tiempo. Rostros, espacios; individuos, lugares; presencias y ausencias; la soledad en el vivir; son de alguna manera constantes en sus películas que enlazan con la reminiscencia colectiva. “Todos los individuos aunque seamos de diferentes países, tenemos algo que nos vincula, algo que nos toca”, comenta a este respecto el propio Vuk Jevremovič. Sus películas lo proclaman desde el silencio.



Figs. 9 y 10. Paisajes reanimados por Vuk Jevremovič en *La paciencia de la memoria* (2010).

En Vuk Jevremovič hay una pugna interna entre mostrar, generar imágenes de alto poder de evocación y perdurar, y se cuestiona en ocasiones si la animación es el lenguaje que necesita para ello:

[...] cuando pintaba siempre quería pintar más y más y hacer tres pinturas en una, mis pinturas estaban demasiado llenas de dibujo, de materia. Yo creo que en la animación soy más limpio, más directo. Me encanta, empecé con la animación y no puedo dejarlo. Pero este arte no deja de ser un fantasma, un fantasma que tiene una vida corta [...]

La pintura y la escultura estarán siempre, este es nuestro problema cuando trabajamos en animación: una vida corta. Aunque también nosotros tenemos una fecha de caducidad.

## Los lenguajes tradicionales y el proceso creativo de Vuk Jevremovič

Vuc Jevremovic siempre quiso dibujar. “El arte del dibujo”, como él lo llama, es su herramienta primera, su forma de reinterpretar el mundo y situarse en el aquí y ahora. El dibujo ha sido y sigue siendo para él un medio para enraizarse, el alimento para su alma, la alquimia para sobrevivir a la soledad, al ejército y a la inmigración y siempre; su punto de partida para cada animación.

Se siente muy cómodo con los lenguajes tradicionales, y su perfil es multidisciplinar y muy rico: dibujo, pintura, escultura y finalmente animación. Pero no es un contador de historias, sino un artista que experimenta en esta nueva disciplina con la forma, el color, el movimiento y la música; y sin perder el procedimiento intrínseco al medio, lo hace aunando intención e intuición. En nuestra entrevista me confiesa: “La pintura, la danza y la música son artes que desde la intuición te conectas con ellas”. Por ello siempre trabaja con sonido, que para él es como el color o la línea. No necesita palabras, no quiere palabras, prefiere que las imágenes y la música se expliquen por sí mismas. Dentro de su proceso creativo, el sonido es significativo, te acoge o te repele, al igual que un dibujo o una pintura. Así en sus películas puede combinar ambos aspectos y despertar con ellos emociones diversas en cada espectador.

34

### *La isla de los muertos (Work in Progress)*

*La isla de los muertos* es su último proyecto en animación, en el que lleva trabajando tres años. Está inspirada en una novela de Kafka, *In der Strafkolonie* (La colonia penal, 1919), en torno a una colonia penitenciaria situada en una isla, y en la pintura de Arnold Böcklin, *Die Toteninsel* (1880-1883). Vuk Jevremovič me explica:

Es una pintura mórbida, tiene belleza. Me inspiraba también el que se conectara con Kafka. Mi película se inicia con un zoom en esa isla, y por eso escogí este título. Yo tomo el título de forma totalmente intuitiva, ya que cuando piensas demasiado en lo mismo pierdes frescura.

El proyecto con Kafka no es nuevo: hace diez años hizo un primer intento de llevarlo a cabo, pero no encontró financiación para el mismo. Pero Vuk Jevremovič, como sus animales-icóno, no se abandona al no, no se deja vencer, no se desanima y sigue adelante. Lo retomó y reescribió cuatro años más tarde. “Ahora creo que tengo una buena dirección”, me dice con firmeza al respecto, dejando muy claro

que no quiere ilustrar el libro, ni contar la historia. Tal vez este ha sido sólo el disparador de su imaginación, conectando su ánimo con el del artista, impregnada de profundo existencialismo. Kafka constituye la literatura de su infancia en Belgrado: algo le toca de este autor que habla de la parte escondida del alma humana. Significativamente, Kafka se interesó por el psicoanálisis de Freud y asistió a algunas de sus conferencias.

Realmente todos tenemos un alma que mantenemos oculta, en la oscuridad, para sobrevivir, y ciertos autores, como Kafka o Vuk Jevremović, nos hablan de ella: “Kafka es mi infancia, mi cultura, mi recuerdo”.



Figs. 11 y 12. Maqueta y dibujos de la ominosa máquina imaginada por Kafka, realizados por Vuk Jevremović.



La obra de Kafka hace referencia a la máquina aniquiladora del sistema, la máquina de un estado sectario; su situación de judío le hace sentirse diferente y presente el nazismo. Su creación representa el devenir máquina–hombre, no como liberación, sino como éxodo de lo inhumano a lo humano. Asimismo, Vuk Jevremović ha experimentado el horror de la Guerra de los Balcanes de 1991, el control en torno a la libertad de ser uno mismo y el éxodo de su tierra. Su imaginación se desborda ante esta riqueza de sugerencias, mezcladas con la

evocación de experiencias y la transformación de estas en un elemento valioso, poderoso y puro, la obra de arte.

Conversando en torno a la evolución en su último trabajo, él alude siempre a sus maestros, inspiraciones e influencias estéticas, pero a la vez es una persona que se ha formado, un artista que se educa continuamente a sí mismo, buscando, experimentando, arriesgando; en cierto modo, Vuk Jevremović es un autodidacta de la vida y del arte.

Volviendo a su último proyecto, la máquina Kafkiana adquiere cuerpo, forma tridimensional, como un tótem —Figs. 11 y 12—, un toque de novedad para este filme en proceso, al introducir el stop-motion en sus lenguajes para animación. Además tiene una tercera fuente de inspiración, el cine mudo antiguo, en concreto la película *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922), de la que le apasionan los efectos, los fallos de la imagen y el coloreado: azul para la noche, amarillo para el día y el verde como alegoría del miedo. Su apuesta para el nuevo filme es jugar con los colores en este sentido. Ahora es el momento, ahora puede dar a luz a este proyecto, dice el autor: “tengo material real, dibujos, tengo de todo y ahora es el tiempo”. Este film constituye un nuevo viaje, una nueva aventura, otra meta, materializar una ilusión y a la vez una batalla, una gran prueba de fuego. Un desafío al equilibrio: dentro y fuera.

36

La banda sonora en base a Mendelssohn de *La paciencia de la memoria* – compuesta por Xabi Erquicia, un músico más o menos vanguardista con quien ha trabajado en otros filmes, y también para la película colectiva *Berbaoc*, producto de un taller de Vuk impartido en Arteleku, San Sebastián–, es una melodía del pasado pero con un toque de modernidad. Ese es el objetivo subyacente a la estética que pretende para la *Isla de los muertos*: “parecer antigua, pero vinculada al hoy”.

Nuevamente el arqueólogo de experiencias, el alquimista y el autodidacta: su técnica ha evolucionado no solamente con el medio, sino también con el orden y la forma de trabajar. Antes animaba en tres capas con acetato y papel; ahora hace lo mismo con PhotoShop, con diferentes velocidades y transparencias y con tableta digital, aunque sólo para retoque y efectos, porque para él, el dibujo sobre el papel siempre está primero.

Su objetivo era acabar este trabajo en el 2012, aunque las circunstancias personales que ha vivido este pasado año han retrasado su ritmo de trabajo; y, por otro lado, también quería introducir algo de 3D para dar profundidad en las capas

que se mueven. Nos cuenta: “Quiero que se mueva el fondo, pero con mi estilo, no lo he probado nunca, aunque si estoy cansado tal vez no lo haga”.

No sabemos finalmente qué hará, pero lo que sí sabemos es que, sea lo que sea, no quedará prisionero de *La isla de los muertos*, sino que con ella dará un nuevo salto creativo haciendo homenaje a su premisa vivencial y creadora: “Equilibrio, siempre equilibrio”. A lo que nosotros añadimos: de contenido y técnica, desde adentro hacia fuera.

**M<sup>a</sup> Susana García Rams** es Doctora en Bellas Artes, profesora de animación en la UPV y del Master de Animación Digital de Palermo, Italia. Su obra y línea de investigación giran en torno al arte como medio alquímico y de transformación del ser humano. Ha desarrollado trabajos de coordinación y producción de proyectos audiovisuales que incluyen entre otros: el comisariado de la Exposición de Joanna Quinn en Valencia, el Proyecto *Escucharte* con la UNAM de México, *Las Jornadas de Arte y Salud* de Bellas Artes, publicaciones, exposiciones y la puesta en marcha de *elchaflár*: un nuevo espacio para la creación y el intercambio social.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FREUD, Sigmund, 1915. *Lo Inconsciente*, en *Obras Completas*, Vol. XIV, Buenos Aires: Amorroutu, 1996.
- FREUD, Sigmund, 1908. *El poeta y los sueños diurnos*. En *Obras Completas*, tomo 4, Madrid: Biblioteca Nueva, 1997.
- GARCÍA RAMS, M<sup>a</sup> Susana, 2011. Entrevista a Vuk Jevremovič, Valencia, 11 de marzo de 2011.
- JODOROWSKY, Alejandro, 2009. *La sabiduría de los cuentos*, Barcelona: Obelisco.
- JODOROWSKY, Alejandro, 2004. *Psicomagia*, Madrid: Siruela.
- KAFKA, Franz, 1919. *En el penal*, Granada: Fin de Viaje Ediciones, 2011.
- ORTEGA, Ricardo, 2003. “Historia del método de investigación psicoanalítica de las artes visuales en Freud”. En *Psicoanálisis y arte. Del método psicoanalítico al encuentro con lo enigmático en las artes Visuales*, Buenos Aires: Lumen, pp. 153-162.

© Del texto: Susana García Rams

© De las imágenes: Vuk Jevremovič, sus autores

