

IMAGINARIOS DE LOS RESTOS Y LA VIOLENCIA EN CORTOS DE ANIMACIÓN CENTROAMERICANOS

IMAGINARIES OF THE REMAINS AND VIOLENCE IN THREE CENTRAL AMERICAN ANIMATION SHORTS

RESUMEN

Este artículo aborda un corpus de cuatro cortos de animación provenientes de Centroamérica, puntualmente de El Salvador y Honduras, a fin de analizar cómo representan la violencia armada a partir de la apelación a elementos residuales de la guerra. La propuesta pretende, por un lado, demostrar que el trabajo con la animación amplía la reflexión acerca de la representación del conflicto armado en términos estéticos e históricos; y por el otro, se inscribe en una tradición regional del audiovisual emergido desde los "escombros" de las guerras que al reelaborarlos los dota de nuevas significaciones. Tales sentidos revelan claramente un discurso antibelicista, a la vez que propician en el espectador una conexión íntima —es decir, significativa pero también sensible, afectiva y personal— con los hechos y los relatos de violencia que impregnan la historia reciente de América Central.

ABSTRACT

This article deals with a corpus of four animated short films from Central America, specifically from El Salvador and Honduras, and analyzes how they represent armed violence through the use of residual elements of the war. The proposal seeks, on the one hand, to demonstrate that work with animation can broaden the reflection on the representation of armed conflict in aesthetic and historical terms; and on the other hand, that it is part of a regional tradition of the audiovisual which started with "the rubble" of wars" and which have acquired new meaning through this media. Such senses clearly reveal an anti-war discourse, while at the same time fostering an intimate connection in the spectator —, significant but also sensitive, affective and personal— with the facts and stories of violence that permeate the recent history of Central America.



SILVIA ROSA

UNIVERSIDAD DE LAUSANA (SUIZA)

Nace en San Juan (Argentina, 1977), y estudia Letras en la Universidad Nacional de San Juan. Trabajó durante años en colegios secundarios de Argentina y en la UNSJ. Estudió también en España y Alemania, donde trabajó como lectora en la Universidad de Friburgo en Brisgovia. Realizó un Master en literatura y artes hispánicas en la Universidad de Ginebra con una tesis sobre la narrativa española reciente y la crisis económica, por lo que ha publicado diversos artículos sobre este tema. Sus áreas de interés en el presente giran en torno a la literatura y el cine hispanoamericano actual, particularmente en la interacción entre espacio público y espacio privado concentrándose en Argentina, Centroamérica y Paraguay. Trabaja en la Universidad de Lausana (Suiza) como profesora asistente.

PALABRAS CLAVE:

Animación, Centroamérica, guerra, restos.

KEY WORDS:

Animation, Central America, war, residual.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2020.13981>

Tengo mucha sed. Me duelen los pies. Tengo piedras en el zapato. Seguro que nos van a matar... ¿Por qué nos quieren matar si no hicimos nada?

Voces inocentes (Luis Mandoki, 2004).

Introducción

La década entre 1976 y 1986 encontró a Centroamérica en plenos años de la Guerra Fría entre EEUU y la Unión Soviética. La lucha de movimientos sociales que buscaban el reconocimiento de derechos humanos de las mujeres, de los pueblos autóctonos y otros grupos marginalizados, se sumaban a las fuertes protestas juveniles en contra de la Guerra de Vietnam. Con este marco internacional de fondo, la región se sumió en uno de los periodos más mortíferos de su historia: un ciclo de movilización y luchas intestinas que llevó a guerras civiles en Nicaragua, El Salvador y Guatemala. Los enfrentamientos entre el estado y los grupos insurgentes se cobraron la vida de más de 70.000 civiles y miles de soldados e insurrectos, provocaron también grandes desplazamientos y tensiones políticas que aún hoy perviven en el entramado social. De ahí que la gran mayoría de las producciones artísticas recientes en el panorama centroamericano cristalicen de una u otra forma la catástrofe de las posguerras de los años ochenta y noventa.

A fin de proponer una reflexión actual en torno a las problemáticas de post-conflicto destacadas por el audiovisual mesoamericano, nos hemos propuesto rescatar algunos

cortos de animación que reelaboran tales circunstancias e interrogarnos acerca de las condiciones de representación posibles a casi veinte años de los inicios de la paz. Para analizar las cuatro piezas animadas elegidas, consideramos pertinente retomar diversos usos del concepto de resto y averiguar qué herramientas narratológicas, genéricas e ideológicas se ponen en juego a la hora de referir la violencia armada. A fin de alcanzar dicho objetivo, se traerán a colación cuatro cortos provenientes de El Salvador y Honduras¹ que contaron con proyección en festivales internacionales: *Víctimas de Guernica* (Ferrán Caum, El Salvador/España, 2015); *Oscuro Cardinal* (Adrián Guerra, Honduras, 2008); *La astronauta de trapo* (Daniel Carias, El Salvador, 2017) y *El viajero condenado* (Guillermo Girón, El Salvador, 2014). En un primer momento, caracterizaremos el audiovisual en la región desde la propuesta de la historiadora y crítica cinematográfica Lourdes Cortés, de cuyo análisis retomamos la idea de “un audiovisual surgido desde los escombros” (Cortés, 2005: 27); escombros que asimilamos al concepto de resto y vamos a explorar en su gestión estética a lo largo del artículo principalmente desde la crítica-sociocultural.

01

El audiovisual centroamericano en tiempos de las guerras civiles

María Lourdes Cortés, historiadora costarricense de la industria audiovisual, recuerda que Panamá debió esperar 60 años para ver filmadas historias propias y no ser sólo el escenario de películas de James Bond; que Honduras no filmó casi ningún largometraje ficcional durante todo el siglo XX; mientras que la presencia del “cine documental” o “cine de guerra” contó con un impulso inusitado durante las décadas de luchas intestinas en países como Nicaragua o El Salvador (Cortés, 2005: 389-609). Durante los años de las revoluciones las cintas exponían el afán de registrar el momento histórico, lo que acarreó un desarrollo exponencial del cine testimonial como instrumento de internacionalización del conflicto, aún desde condiciones de producción deficientes por la misma coyuntura de la guerra. De ahí que se echara mano de todos los materiales posibles para hacer cine: grabaciones caseras, fotografías, cine 16mm con super8, vídeo de media pulgada y de ¾, audios telefónicos, etc. Todos ellos soportes materiales que provenían de diversos ámbitos: combatientes que hacían de técnicos, camarógrafos, periodistas, turistas, médicos, sacerdotes, etc. Este conglomerado de situaciones hizo que la

industria audiovisual en América Central tuviera una historia para nada análoga con el resto de regiones americanas y germinara desde otros lugares:

El audiovisual centroamericano ha tenido que surgir entre los escombros de las guerras y los desastres naturales; ha debido sortear dictaduras e invasiones y, sobre todo, ha peleado con pantallas copadas por las imágenes “siempre perfectas” del cine dominante (Cortés, 2005: 26).

La guerra, con sus sueños, tensiones y atrocidades, marcó, sin lugar a dudas, no sólo el inicio del cine en Centroamérica en contenido, sino también en formas, expectativas y tecnologías. Por ello, la animación no ha permanecido ajena a este cauce tal como lo demuestra el primer corto de animación centroamericano reconocido internacionalmente que justamente se centra en el conflicto armado salvadoreño: *Víctimas de Guernica*, de Ferrán Caum. Esta manifiesta coincidencia exhibe mucho de la deriva de la animación artística en la zona: producciones nacidas de restos de materiales provenientes de otras

¹ En el presente artículo nos centraremos en cortos provenientes de Honduras y El Salvador por ser los cortos que han participado en festivales internacionales y han recibido menciones; pero también por provenir de países que han experimentado conflictos armados y cuya industria de la animación se está desarrollando de modo más fuerte. Por otro lado, si bien ya se cuenta con algunas obras remarcables en Nicaragua y Guatemala, no son comparables en cantidad y trascendencia a las de sus vecinos salvadoreños y hondureños. El caso de Costa Rica es totalmente diferente, pues la deriva social, económica e intelectual del país ofreció otras posibilidades a los realizadores. El primer intento de establecer un estado de la cuestión fue llevado a cabo por Giannalberto Bendazzi en el Volumen III de *Animation - A World History: Contemporary Times*, (2016); Florida, CR Press Boca Ratón. El relevamiento en Centroamérica es realmente muy breve dentro del Capítulo 6 dedicado a Latinoamérica (315-316).

construcciones, remodelaciones o demoliciones en cuya memoria material quebrada está tatuada la memoria de la violencia. Los cortometrajes de animación que nos ocupan hablan de violencia, de diferentes formas de violencia ejercidas sobre ciertos

cuerpos y espacios específicos, pero lo hacen desde un planteamiento indirecto de la catástrofe armada, retomando elementos residuales que emergen en la pantalla como rastros de una debacle todavía presente.

02

Restos animados y la violencia armada

Atendiendo a las varias definiciones de “resto” contempladas en el diccionario de la RAE, advertimos que el término está definido por ser la parte que persiste de un todo, por el resultado en la operación de restar, y por constituirse en tanto residuo, sobra, despojo, rescoldo; en definitiva, todo aquello que denota el haber existido antes como unidad, es la unidad destruida e inútil, y el resto el indicio de la anterior realidad de una tal presencia. En el pensamiento artístico-filosófico, el *resto* se ha asociado al análisis de procesos de articulación de experiencias límites² o del desastre³, retomando técnicamente los collages o composiciones donde se ponen en juego diversas materialidades: imágenes, escrituras, citas de otros textos u expresiones plásticas, libros, reciclaje de desechos urbanos, etc. En términos deconstructivistas, los elementos residuales denotan una naturaleza doble: por una parte, refuerzan el sistema al que pertenecen, y por el otro lo cuestionan (López Labourdette, Quintana, y Wagner, 2018: 9). En lo relativo al contenido, la tematización de los restos nos prodiga un cúmulo de imágenes que van desde los basurales, pasando por mutilaciones de guerra, pedazos de azoteas destruidas por una bomba o desgastadas por el tiempo, hasta los fluidos corporales inertes. Cabe señalar que, dado la amplitud con que se presenta metodoló-

gicamente el trabajo sobre lo residual, en nuestro caso, hemos optado por considerar inflexiones de la cuestión a medida que van apareciendo en los cortos como cristalización de una dinámica estética que, reelaborando *restos*, se abre a la reflexión de la violencia en una relación de contigüidad con el lenguaje animado.

Al presente, en el área centroamericana se está viviendo un auge importante del cortometraje animado que, por ejemplo, ya cuenta con sección propia en el festival ICARO desde 2015. El actual incremento del formato corto de animación artística se debería principalmente —tal como señala Sara Álvarez Sarrat (2019)— a los condicionantes industriales y comerciales que exige la producción de largometrajes, frente a los que el cortometraje permite desplegar con mayor facilidad una voz propia, disfrutando de plena libertad narrativa, técnica y estilística con esfuerzos más acotados. En este sentido, “el poder de la animación para sintetizar conceptos complejos a nivel formal y narrativo, a través de la metáfora, la abstracción o el simbolismo, es difícilmente superable” (Álvarez Sarrat, 2019: 179).

Desde lo temático, Álvarez Sarrat nos recuerda también cómo en gran parte del cine de animación hispanoamericano se

percibe una tendencia a narrar historias nacionales vinculadas a universos de la intimidad (relación paterno filial, psíquica, infancia). Pensemos en el laureado *Historia de un oso* (2014) de Gabriel Osorio, *El síndrome de la línea blanca* (1998-2005) de Lourdes Villagómez, *La noria* (2012) de Karla Castañeda, *La casa triste* (2013), de Sofía Carrillo y *Lluvia en los ojos* (2013) de Rita Basulto; o los célebres *Sinfonía del viaje a la luna* (2014) de Sandra Reyes, y *Abuela grillo*, (2009) de Denis Chapón.

Mirando lo técnico, sabemos que la animación stop-motion de plastilina tiene una importante aceptación en países de América Latina, tales como Argentina, Brasil o México donde la cultura de la animación está muy afincada (Álvarez Sarrat, 2019: 44). Entre nuestras cuatro piezas sólo encontramos una en esta técnica,

Víctimas de Guernica, de Ferrán Caum, mientras que los otros tres corresponden al 2D por ordenador, o 3D. El aspecto que ha llamado nuestra atención es que muchos apelan en sus tramas a imágenes y objetos restantes, sobrantes —desde cuerpos inertes a pedazos de muros tras una explosión— para referirse a las múltiples violencias que han aquejado a la sociedad civil. Hacia finales de la década de 1980 surgen en Centroamérica procesos que perfilarán las nuevas dinámicas políticas, sociales y culturales de la región. Este momento de cambio político y negociación democrática se extiende desde el fin de los conflictos hasta una condición “posrevolucionaria” o de “posguerra” cuyas consecuencias se manifestaron diversamente.⁴ La pregunta que se nos impone entonces es: ¿de qué modo este panorama es tratado por la animación que hoy nos convoca?

03

***Víctimas de Guernica* o el dolor universal en clave salvadoreña**

La Guerra Civil salvadoreña fue un conflicto bélico interno, en el que se enfrentó el ejército gubernamental —la Fuerza Armada de El Salvador (FAES)— contra las fuerzas insurgentes del Frente Farabundo Martí para la Liberación Nacional (FMLN). El conflicto armado nunca fue declarado en

forma oficial, pero la historiografía general considera que se desarrolló entre 1980 y 1992, aunque el país vivió un ambiente de violencia política y social muy profunda durante la década de 1970 e inicios de 1980. Este evento es el que se aborda en el cortometraje *Víctimas de Guernica*

² Pensamos en Georges Bataille y sus conceptualizaciones en torno a la figura de lo “soberano” o la “transgresión”, por ejemplo. Ver Bataille, G., 2016. *La experiencia interior*. Buenos Aires: Cuenco del Plata.

³ Pensamos en la idea de Blanchot en torno a la escritura. Blanchot, Maurice, 2019. *La escritura del desastre*. Madrid: Trotta Editorial.

⁴ En El Salvador, recién en abril de 1990, las negociaciones de paz empiezan a entretenerse hasta llegar a enero de 1992, cuando en el Castillo de Chapultepec (México) se firmaron los acuerdos de paz intentando poner fin a casi una década de luchas crueles e inhumanas. Para ampliar: CÁSTOR, Miguel; ROMERO, José; MORÁN, Sagrario 2010. *Los conflictos armados en Centroamérica*, Madrid: Instituto de estudios Internacionales y europeos “Francisco de Vitoria”, Ediciones oficiales Ministerio de Educación.

del español-salvadoreño Ferrán Caum. Aquí se retrata escenas de la guerra interconectadas con la cotidianeidad de una familia salvadoreña a través de la animación en plastilina. El corto alterna esos monigotes en diferentes momentos (la familia comiendo, cocinando, los niños jugando, y los soldados en combate) con el cuadro *Guernica* del pintor español Pablo Picasso, ícono indiscutible de las víctimas civiles en tiempos de guerra, que cobra vida a través de su reactualización en plastilina. A nivel narrativo, se observa una deconstrucción radical de la categoría de narración cronológica a partir de un testimonio que —entre otras estrategias— conduce a una desestructuración muy fuerte del relato. La historia documenta —de modo fragmentario y entrecortado, es decir, con una trama debilitada al extremo para dejar a la luz el dolor del conflicto y las pérdidas (humanas, materiales, visuales y metafóricas) en cada instante— la vida rural durante la guerra: las represalias a los insurrectos y aldeanos, amedrentamiento de las poblaciones agrarias, desplazamientos forzados. Al desestimar, como hemos dicho, el uso de una diégesis diacrónica unificada, se apela al imaginario del conflicto a partir de una composición en collage de diferentes restos: grabaciones radiales cortadas, cuerpos asesinados, juguetes rotos, sobras de comida, casas abandonadas, fotografías, pancartas, carteles, graffitis semi-destruidos. Es quizás esta materialidad —nunca mejor dicho— el resto del documental primero de Caum, en sus propias palabras:

el primer guion es plano general, tal y tal... O sea, vinculo las ideas y los conceptos, no desde la lógica de la animación sino desde la lógica de producción audiovisual documental. Cuando se acabó el apoyo de Cinergia hago una presentación de una primera versión de *Víctimas de Guernica*. Ya hay una animación del cuadro (de Picasso). José Manuel me ayuda a pensar en los movimientos y en

los giros que Pablo Picasso había puesto dentro del cuadro, pero las encorseto dentro del lenguaje documental de televisión. Muestro ese primer resultado en 2010. La gente se fascina, queda impactada por la novedad de hablar de las víctimas desde una perspectiva diferente, pero hay dos reclamos, uno aquí y otro en Barcelona. El de aquí es: “¿Por qué no animaste El Salvador?”. Porque no me dio tiempo. Y dos, cuando se lo enseñé allá a mis maestros, me dicen: “Buen documental, pero no es un corto de animación” (Gregori y Ávalos, 2016: s/p).

La decisión de animar en volumen ambos mundos —Guernica y El Salvador— en términos de eventualidad provoca una intensificación del horror bélico desde la intimidad de la memoria civil, básicamente por dos razones: primero, porque la plastilina, en tanto reliquia, convoca la infancia, la fragilidad y la inocencia en un contexto de represión; segundo, porque los lenguajes de la animación aplicados al *Guernica* no sólo le dan vida a esos despojos pincelados por Picasso, sino que reafirman la pertenencia a la categoría de víctima del pueblo salvadoreño y lo hacen entrar en el imaginario occidental de los mártires de guerra. Lo espantoso del conflicto aparece desde imágenes de restos intermedios —los cascotes de una vivienda tras el bombardeo, la cuna destruida del niño muerto que el malagueño pintara con su madre, el caballo de Picasso ahora frente a los escombros de un muro que reza “Revolución o muerte”, etc. — frente a esa no-imagen del horror, ante la imposibilidad de dar testimonio acabado y concreto-tal como ocurría en el cine documental y en las primeras versiones cinematográficas sobre la represión: la imagen animada funciona como representación de lo que quedó, de las sobras, convoca lo real desde la desfiguración. El mismo Caum sostiene que el viaje animado con plastilina nos hace “bajar la guardia” y reposa sobre la integración de “un conjunto de elementos



Fig. 1. Fotograma de *Victimas de Guernica*: escenificación de momentos posteriores a un bombardeo. Las imágenes aquí presentadas están disponibles en *La Zebra*, 1 de abril, 2016; Galería Crónica, Fotografía de "Bitácora de una animación" y en el portal de Festival de Málaga: <http://jaumecarrerasmusica.com/victimas-de-guernica/> Consultado: 5.12.2019



Fig. 2. Fotograma de *Victimas de Guernica* recreando el cuadro de Picasso.

o episodios que se entrelazan y fusionan con la presencia visual de figuras del cuadro *Guernica*, de objetos derramados, o por montaje en un momento dado, y se va creando esa asociación de lo genérico, o simbólico, a lo concreto” (Gregori y Ávalos, 2016: s/p).

De la lectura del libro *De la literatura y los restos* de Roberto Ferro (2009) se desprende la idea de que podríamos hacer de los restos uno de los ámbitos privilegiados del lenguaje artístico ya que se sitúan fuera del conocimiento y la identificación inmediata y prevén un largo buceo en estructuras semánticas para construir su identidad primitiva —si es que existió—. En este sentido, los restos que aparecen en la obra de Caum trayectan tres direcciones principales: primeramente, la grabación de Monseñor Romero⁵ (“Les ordeno, en nombre de Dios, cese la represión”); en segundo lugar, el cuadro animado de Picasso; y por último, los nombres de víctimas campesinas pintados en los muros de edificios corroídos, en proclamas del estilo “Revolución o muerte”, en carteles que denuncian la represión y demandan por los cuerpos desaparecidos.

El entrecruzamiento de estos tres espacios —dos oficiales, símbolos de las víctimas por antonomasia en la memoria colectiva (Monseñor Óscar Arnulfo Romero y los civiles de Guernica), y uno anónimo (los miles de campesinos represaliados que viven en las memorias de sus seres queridos)— construyen un ambiente de cons-

ternación total que impacta bruscamente al espectador gracias al conocimiento real de la Historia y la evocación inocente y vulnerable de la plastilina: la distancia entre el relato animado de una guerra regional (Romero), el relato artístico de las víctimas por excelencia (Guernica) y el dolor cotidiano e íntimo de una(s) familia(s) cualquiera interpelan al observador, quien, llegado al final del corto, ha sido impulsado a explorar el dolor desde tres experiencias (epistémicas y sensoriales) muy distintas, aunque filtradas por la distancia del stop-motion, por la subjetividad puesta en el movimiento de los figurines (cuadro) y en la realidad histórica (como en la escena de la manifestación por los desaparecidos).

La obra de Caum hace converger visiones desfiguradas y figuradas de las víctimas de guerra, desafía la historia documental de la fotografía y la pintura (incluyéndola y reelaborándola) pero siempre desde una posición más liberada y desestabilizante proveniente de los “escombros de las guerras”, de la subjetividad de unas víctimas animadas que no persiguen explicar las cosas, como lo hizo entonces el documental propagandístico, impulsado por organismos como Radio Venceremos o el Instituto Cinematográfico de El Salvador Revolucionario;⁶ sino que “al utilizar movimientos visuales que son narrativos, como el plano secuencia para presentar o representar una realidad, es como que nos aproximara a los espectadores también a la subjetividad de la ficción” (Gregori y Ávalos, 2016: s/p).

⁵ La grabación que se ofrece corresponde a fragmentos de la última homilía de Monseñor Romero en la que hace un llamamiento a los “hombres de uniforme” para que, en el nombre de Dios, cesaran la represión contra el pueblo. Al día siguiente, el 24 de marzo de 1980, el arzobispo fue asesinado mientras oficiaba misa. Sus funerales fueron filmados por la prensa mundial en medio de un baño de sangre merced a un fuego abierto por las fuerzas estatales. Con Romero moría una de las últimas voces que llamaba al diálogo y la conciliación.

⁶ Para revisar la deriva ideológica de estos organismos responsables de los inicios del cine en el país, ver “Cine salvadoreño: la utopía de la liberación” en Cortés, 2005: 347-385.

⁷ Pensemos en los documentales sobre la ESMA de Jonathan Perel (Argentina) o las instalaciones de las artistas colombianas Doris Salcedo y Rosemberg Sandoval que denuncian la violencia del conflicto a partir de objetos pertenecientes a las víctimas: zapatos, huesos, ropa, etc.



Fig. 3. Fotograma de *Víctimas de Guernica*: marchas campesinas para reclamar por los desaparecidos.

04

Oscuro animal, La muñeca de trapo y El viajero condenado: el valor indicial de los escombros

Se da mucho en el arte contemporáneo el fundar tramas a partir del topos del “objeto encontrado”. A veces, el objeto retomado o hallado remite a un acontecimiento, o a una serie de acontecimientos; tal es el caso en América Latina de las obras surgidas en torno a los objetos de los desaparecidos durante las dictaduras militares o los desechos de la guerrilla colombiana.⁷ Este tipo de apuestas resalta el valor indexical de los restos, es decir, su capacidad de remitir a las torturas de los dictadores o a las explosiones de las bombas. Los materiales exhiben los efectos y afectos puestos en juego, pero por sí solos son partes no significantes, solamente colillas ultrajadas. Es la mirada que el artista impulsa sobre ellos al haberlos rescatado de su abyección, la que les devuelve existencia y referencia.

Merced a esta intervención, las huellas de los conflictos en los restos se tornan sensibles, cristales que refractan fuerzas violentas, marcando la intrusión del pasado de un sistema represor en su propio presente. En este horizonte interpretativo se sitúa *Oscuro Cardinal* de Adrián Guerra (Honduras, 2008) que empalma el imaginario de los niños sobre la guerra como juego y las posibilidades de la animación para objetivar esos imaginarios. El corto nos sumerge en el momento en que dos hermanitos llegan con su padre a instalarse en una granja desvencijada y abandonada (otra vez un resto) en medio de la nada. El plano del auto mudando a esta pequeña familia desde un lugar idílico (flores, campos florecidos, puentes que atraviesan arroyos dignos de cualquier cuento de hadas,



Fig. 4. Ilustrando el contraste en *Oscuro Cardinal*.

mariposas revoloteando) choca con el paisaje de llegada: una *casona* en ruinas en medio de labrantíos secos que denotan una devastación anterior. Al bajar del coche los pequeños empiezan a jugar a la “guerrita” con una escopeta de juguete y a explorar esa nueva pradería que los recibe. Cuando se alejan del padre y la vivienda los chicos se topan con un objeto extraño,

ubicado en las antípodas de lo entretenido del juego infantil, un objeto que, gracias a la experiencia vivificante de la animación, cambiará para siempre la mirada infantil hacia la guerra. Ese objeto es un resto, otro “escombros” de guerra: un tanque abandonado y oxidado. Al principio, para el hermano mayor es algo más para interpretar a un soldado, pero a medida que se



Fig. 5. El tanque como "escombro de guerra".

Imágenes 4 y 5 disponibles en:
<https://nmmas2.blogspot.com/2013/03/oscuero-cardinal-adrian-guerra-2008.html>
 [acceso: diciembre 2019]

acerca a él la práctica del juego se hace práctica bélica. La animación propone una experiencia inmersiva a través de la cual poder ver en tanto niños el horror de la guerra, perfectamente metaforizado en la apertura del tanque. El niño intenta abrir la puerta del tanque para esconderse de su hermana y al hacerlo se (y nos) embute en la realidad de un bombardeo. Estéticamente no sólo la atrocidad se expresa con los hechos mismos (ametrallamiento y asesinatos), sino también con la cromaticidad y la luz de la animación. El espacio de la imaginación infantil cunde en colores y luz, mientras que la imagen animada de la contienda gana en todas las tonalidades de negro. Por su parte, el espacio del campo como extensión inabarcable de tierra, luz y naturaleza es un símbolo recurrente que contrasta con la oscuridad y la sensación de aturdimiento de la guerra; discordancia posibilitada por el uso de la animación.

De este modo, el tanque deviene vestigio que convoca el fantasma de un conflicto

pasado para denunciar su espanto. Así, la función originaria del vehículo/arma se pervierte para dar lugar a una progresiva moralización pacifista que destituya al objeto de su naturaleza significante primera y lo transforme en su reverso. No es casual que tras sentirse abrumada por el evento la misma imaginación infantil rechace el paradigma de la "guerrita" como juego; toma de conciencia y repudio que se representa con el abandono del fusil de plástico junto al tanque en evidente proclama antibélica. Según Bruno Hachero Hernández (2015: 120), el lenguaje animado en su dimensión de oniricidad y subjetividad provoca en el espectador una distancia con el pavor bélico en doble efecto: por una parte, al deformarlo todo hace soportable el "sostener la mirada" ante lo insoportable y, por el otro, al permitir aguantar la mirada supone una sumersión más profunda en el horror. En *Oscuro Cardinal*, el carro de combate, los maizales incendiados, el arma infantil son las marcas directas del uso al que fueron sometidos por potencias violentas durante un conflicto armado anterior. La

intensidad afectiva del corto es producida por esta doble simbolización, por la tensión entre la conciencia que propician en los hermanitos y la inobjetable existencia de vestigios que siguen aún apareciendo en el presente cuando menos se los espera. El *despertar* del infante reclama *concienciar* ante toda forma de violencia armada. En consecuencia, enmarcar la animación de Adrián Guerra en un conflicto particular y regional sería traicionarla, pues lo que hay es una niñez sumida en un mundo sin coordenadas nacionales reconocibles, suspendida en un aquí y un ahora que la vuelve impotente, y cuyo único horizonte de referencia son esos desechos de guerra; lo que queda después de la embestida, la herida. El planteo gana en efectividad justamente al ser hecho desde la animación porque evita todo registro de la imagen real propia del cine no-animado que conllevaría una dimensión documental. Al animar, epistemológicamente se evidencia la naturaleza proyectual de esos restos.

En lo que concierne a *El viajero condenado* (El Salvador: Guillermo Girón, 2014) se rescata la cultura funeraria de tradición maya tejida alrededor del ave tunkuluchú⁸ o aurora, según la cual cuando esta especie de búho canta, un hombre del entorno está muriendo o va a morir. Cuenta la leyenda que en una época lejana, cuando el tunkuluchú era considerado el más sabio del reino de las aves, fue invitado a una fiesta en el palacio de todos los pájaros. El tunkuluchú, al no estar acostumbrado al balché (licor maya), hizo el ridículo emborrachándose, ante lo cual se convirtió en blanco de bromas de los mayas presentes. Por ello, desde ese día decidió vengarse de la crueldad del Maya. Durante mucho tiempo buscó el peor castigo: era tanto su rencor, que pensó que todos los hombres debían pagar por la ofensa que él había sufrido. Así, buscó en sí mismo alguna cualidad que le permitiera desquitarse y optó por usar su olfato para aprehender a reconocer el olor de la muerte, y activar así su venganza.

Desde ese momento, el tunkuluchú se propuso anunciarle al maya/hombre cuándo se acerca su hora final. El cortometraje retoma la figura de este animal y nos presenta no una aurora sino una comunidad de tunkuluchús/es cuya mayor marca es la soledad, el justamente estar condenados a convocar la muerte. La expresión de lo mortuorio (cadáveres, lápidas, cruces en el cementerio) se confronta con un universo de colores y trazos animados en los que se combina los sordos gritos del “condenado” a través de preguntas e ideas que se estampan animadamente en la pantalla a la manera de grafitis y no hacen más que señalar la inconmensurable soledad del personaje ante la muerte.

Lo terrible del animal protagonista pasa por una tensión constante entre saberse un ser para la muerte, al mismo momento que sigue siendo un sobreviviente en un mundo en el que sólo hay decesos, tumbas y luchas intestinas. El “viajero” sabe desde el principio que está “condenado”, pero ve cómo tristemente sus congéneres van cumpliendo el designio entre tanto él sigue siendo el único sobreviviente de su entorno, su condena más que el fallecer parece ser justamente el seguir viviendo en un contexto que cancela la vida. La constante presencia de los búhos exánimes renaciendo y acechando la vida para librar una batalla en clave terrenal (con bombas y armas) instrumentaliza los restos humanos in extremis al usar la figura del zombi, que en el contexto de la creación latinoamericana aparece no sólo en los relatos apocalípticos, sino también relacionado directamente con la estética de la destrucción y la violencia en contextos dictatoriales (figuraciones de los desaparecidos) y en combates fratricidas; es decir, representando los efectos de un estado social fracturado en el que gran parte de la población experimenta “un miedo primordial a quedar (ser) desposeído” (Narváez Tijerina: 207). Esta lectura en clave política adscribe a la masacre en un



Fig. 6. Fotograma de *El viajero condenado*: la pregunta existencial en primer plano. Cortometraje disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=rMrLhfEAhE> [acceso: diciembre 2019]

estado de no-paz ejercida incluso sobre el íntimo momento de la muerte, de igual modo que transmite un sentimiento de angustia y desolación vinculado al colapso de la civilización, el desmoronamiento de la vida en comunidad (cada ave cierra las puertas y ventanas de su casa al paso del “condenado”), la vuelta a un estado semi-salvaje y la apelación al mito como respaldo de lo humano y lo común. El trabajo animado, gracias a su propiedad de representación no referencial, viabiliza que el ave demuestre un carácter sensible y ejecute actos que por naturaleza sería imposible mediante una imagen de base fotográfica.

Por último, quisiéramos referirnos a un corto que se construye justamente en torno a la recuperación de los restos literales de un objeto: *La astronauta de trapo*, de Omar Carias (El Salvador, premio Pixels 2016). Aquí, como en *Oscuro cardinal*, el espacio idílico es el campo, un vergel de luz y paz en el que dos hermanitos (siempre un hermano mayor y una hermana pequeña) juegan a hacer volar una muñeca de trapo como una astronauta. Para cometer tal hazaña, disparan la muñeca con una bengala, lo que sin lugar a dudas convertirá el objeto en un montón de pedazos desparramados a lo largo y ancho de la campiña. Esto principia la aventura: rastrear los cachos,

⁸ En la cultura maya existen representaciones de diversas aves: sin embargo, destaca una en particular asociada fuertemente a la muerte y Xibalbá, el inframundo maya. Se trata del *tunkuluchú*, tecolote, Moan —lechuzas— o en términos más simples, un búho. En la cultura mitológica maya esta ave se asocia con los vaticinios de muerte: puede olerla y escucharla. Para conocer la leyenda y su cosmogonía en profundidad, ver Rivera Dorado, 2004: 9.



Fig. 7. Los hermanos rescatando la muñeca en *La astronauta de trapo*. Cortometraje disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=VJbJdErafz4> [acceso: diciembre 2019]

sortear los obstáculos (rocas, árboles, ríos) para conseguirlos y reconstruir la muñeca, que es recompuesta y cosida en la escena final por el padre. La apuesta de Carias es interesante en el sentido que la diégesis no se inicia —como en los casos precedentes— desde una poética del “hallazgo” sino de generación de restos. Si en las formulaciones anteriores, lo residual venía a simbolizar y actualizar esa huella remanente de la violencia sufrida, *La astronauta* invierte la función del “resto” a la vez que suspende, la centralidad de la figura de la víctima de guerra que enmarca el discurso de los derechos humanos vigente en los otros cortos. La candidez de los niños al pretender enviar a la luna su muñeca con el consiguiente catastrófico resultado retrata a la perfección la ilusión malograda, la esperanza y los esfuerzos fracasados puestos en sueños magnánimos de futuro. El descuartizamiento de la muñeca es afectivamente poderoso, pues, como sugiere Julia Kristeva en su análisis de Céline (1980: 177-185), los cadáveres, o los fragmentos de cuerpos humanos, están entre aquellos objetos que

mayor impacto tienen sobre nuestro sentido de seguridad existencial. Y si a esto le sumamos el hecho de tratarse del objeto fetiche por antonomasia en la infancia (los muñecos), la hazaña que emprenden los hermanos para el rescate de los retazos se nos impone como imprescindible y vital.

El poder evocador de la astronáutica en tanto utopía y épica tecnológica cruzado con un juguete tan popular, fabricado de tela, tradicionalmente hecho en casa de retales de trapo y relleno con restos de piezas de cuanto material sea posible (aserrín, algodón, semillas, etc.), configura una lectura *otra* de los restos que va más allá de la persistencia del pasado y su denuncia; sino que aluden a un registro de la resistencia al discurso contrautópico naturalizado y a la posibilidad de reconstitución de un *todo* a partir de nuevos ideales, que también pueden fracasar, pero que sin duda cuentan con lazos de solidaridad más fuertes. A pesar de los inconvenientes, los hermanos acometen la gesta de recuperar cada trozo y retornando a casa, bajo el

amparo paterno, entregarse al sueño reparador junto a su muñeca reconstruida. La casa y la figura del padre funcionan aquí como lugar sagrado, de protección y resguardo; ese lugar donde volver tras cada plan naufragado. No hay guerras fraticidas sino el trabajo mancomunado para rescatar a su astronauta de trapo. A partir de una historia de complicidad y victoria entre hermanos, Carias propone una mirada edificadora de un *nosotros* que debe “reparar y coser” los despojos de los proyectos que nos llevaron a esa destrucción, sean las utopías revolucionarias de los 80, el terror de estado, los deslucidos acuer-

dos de paz, una reforma agraria que no logró instaurarse para todos o el caudillismo inherente a nuestras estructuras políticas. La jugada del realizador es clara al fundir en la pantalla la luz de la vivienda con el ojo del padre en el instante de coser la astronauta y el guiño de la muñeca hacia el espectador, rompiendo la cuarta pared e interpeándolo como cuerpo desmembrado, violentado, pero también reconstruido. Y no por esto, el cortometraje cae en una suerte de trivial fraternidad, al contrario, complejiza el desafío (artístico y social) dando cabida a una responsabilidad civil mayor.

Conclusión

Los cuatro cortometrajes de animación analizados ponen en evidencia una marca histórica insoslayable a la hora de pensar la región centroamericana: la violencia perpetrada sobre la sociedad civil tras años de luchas intestinas y sus consecuentes secuelas. Ahora bien, tal espectro no aparece en forma de denuncia social y testimonial directa, sino a partir de una trama alegórica (*La astronauta de trapo* y *Oscuro cardinal*) y de narrativas no convencionales ni cronológicas (*Víctimas de Guernica* y *El viajero condenado*), apoyándose en la poética de los restos propiciada por las actuales tecnologías de la animación. Poética que supera la función evocadora de todo deshecho de tinte documental, fotográfico o filmado (inerte por naturaleza) convirtiéndose en el todo animado (con alma) del que se desprendió. Desde esta posición, la imagen animada resulta un camino excepcional para enfrentar uno de los mayores problemas ontológicos de la narración artística en América Latina: la ausencia material de los cuerpos en los conflictos armados y

las dictaduras. La figura del desaparecido, aquel del que ni siquiera quedan restos, desdichadamente tan recurrente en las culturas latinoamericanas ha tenido hasta hoy un límite representacional en las artes, límite que se ha intentado suplir desde estrategias diversas (mezcla de ficción y documento, polifonías, uso de fotografías) pero que no lograban en ningún caso “reponer” el objeto, imaginarlo y revestirlo de materialidad. La figura animada deviene la esperanza para restaurar el vacío empírico que dejaron las guerras: los pueblos diezmados, los cuerpos desaparecidos, las mitologías autóctonas silenciadas.

Lo residual, desde un plano temático, surge en diversas imágenes y objetos, y funciona como marcas, huellas, indicios o evidencias de actos violentos anteriores, a la vez que edifica un ámbito híbrido y en diálogo constante con otras artes y con distintas aristas de la realidad social gracias al poder de ilusión impreso en la naturaleza misma del proceso de anima-

ción; de ahí la importancia y eficacia de recurrir a lo animado para decir la violencia. La representación cinematográfica del conflicto armado salvadoreño, por ejemplo, ha apelado permanentemente a la centralidad de la víctima/poder represor y a la violencia explícita para contarse (imágenes de guerra), al cine testimonial clásico y a los relatos personales del sufrimiento o la devastación colectiva, lo que generó una concientización y acusación constante del horror, aunque desde formas ya codificadas. A lo que estos cortos nos invitan desde el lenguaje de la animación es a otra experiencia de la violencia, una forma quizás más eficaz y sin duda más renovada que no repita las imágenes tradicionales del conflicto y de los discursos que los perpetúan: los mártires testificando, los enunciados polarizados y los truncados actos de justicia; registros ya naturalizados del crimen desde un relato unidireccional que buscaba la adhesión a una causa (la revolucionaria en muchos casos). Estas obras nos proponen gnoseológicamente desandar lo referencial a través de lo animado y explorar en las ruinas, en los pedazos de la catástrofe los restos que la evocan, la invocan a futuro y la encarnan en cada fotograma.

Por otro lado, los restos físicos (desde fragmentos de grabaciones a fotografías y escombros) parecen testimoniar los terribles sucesos con una legitimidad que la animación por sí misma no puede alcanzar. En este sentido, los carteles de las asociaciones de víctimas o el mismo *Guernica* adquieren la categoría probatoria fehaciente del terror bélico.

Acertadamente, María Lourdes Cortes llama la atención en 2005 sobre el hecho de que con la “paz” en la región llegó también la “calma” cinematográfica (384): frente a un periodo riquísimo del audiovisual durante los 70 y 80, Centroamérica perdió después su billete en las butacas del cine internacional, dejó de interesar como si solamente hubiera sido un eslabón en la pugna comunismo/capitalismo durante la Guerra Fría y fuera únicamente percibida como una “región-noticia” que con el final de la violencia armada se agotó como tema. Consideramos, que, a la luz de las piezas presentadas, este nuevo celuloide demuestra que, si bien aún no puede distanciarse de esa marca fundacional que es la violencia, está explorando con audacia y contundencia formas alternativas de representarse y encontrarse.

Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ SARRAT, Sara, 2019. "El imaginario familiar en el cortometraje de animación hispanoamericano contemporáneo", en CORDONE, Gabriela, EGGER, Carole, TORRES, Silvia Rosa, y SÁNCHEZ, Joana (eds.), *Nuevas constelaciones familiares en la narrativa y la dramaturgia hispánicas*, Madrid: Visor, pp. 179- 198.
- BATAILLE, GEORGES, 2016. *La experiencia interior*, Buenos Aires: Cuenco del Plata.
- BLANCHOT, Maurice, 2019. *La escritura del desastre*, Madrid: Trotta Editorial.
- BENDAZZI, Giannalberto, 2016. *Animation: A World History*, Florida: CRC Press Boca Ratón. Volumen III, pp. 315-316.
- CORTÉS, Beatriz, 2010. *Estética del cinismo. Pasión y desencanto en la literatura centroamericana de posguerra*, Guatemala: F&G Editores.
- CORTÉS, María Lourdes, 2005. *La pantalla rota. Cien años de audiovisual en Centroamérica*, Ciudad de México: Santillana.
- FERRO, Roberto, 2009. *De la literatura y los restos*, Buenos Aires: Metaliteratura.
- GREGORI, Ruth, y ÁVALOS, Jorge, 2016. Entrevista a Ferrán Caum: "Víctimas, casi, casi queda engavetado", en *La Zebra*, 1 abril, Revista online.
- HACHERO HERNÁNDEZ, Bruno, 2015. "Deformar a la Gorgona: la imagen animada como estrategia para documentar el horror", en *Con A de Animación*, Valencia: Editorial UPV. 114-125.
- KRISTEVA, Julia, 1980. *Poderes de la per-versión. Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*. Madrid: Siglo XXI.
- LÓPEZ LABOURDETTE, QUINTANA, y WAGNER (coords.), 2018. Dossier "Restos, excedentes, basura: gestiones literarias y estéticas de lo residual en América Latina y El Caribe", en *Mitologías hoy*, Vol. 17, pp. 9-13.
- NARVÁEZ TIJERINA, Adolfo Benito, 2016. "Ciudad, procesos territoriales y cultura pop en América Latina: zombis, alienígenas e imaginarios maléficos". ACE© AÑO 11, núm.31, junio, pp. 190- 210.
- RIVERA DORADO, Miguel, 2004. "Pajaritos y pajarracos: personajes y símbolos de la cosmología Maya", en *Revista Española de Antropología Americana*, vol. 34, pp. 7-28.

© Del texto: Silvia Rosa.

© De las imágenes: José Lagares Díaz (*Víctimas de Guernica*); Secretaria de Cultura, Artes y Deportes de Honduras y Departamento de Cine y Audiovisuales (*Oscuro Cardinal*); Eivertna (*El viajero condenado*) y Omar Carías (*La astronauta de trapo*).