

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
Marcianos animados

Autor/es:
Muñoz, Joxean

Citar como:
Muñoz, J. (2001). Marcianos animados. Nosferatu. Revista de cine. (34):161-168.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41215>

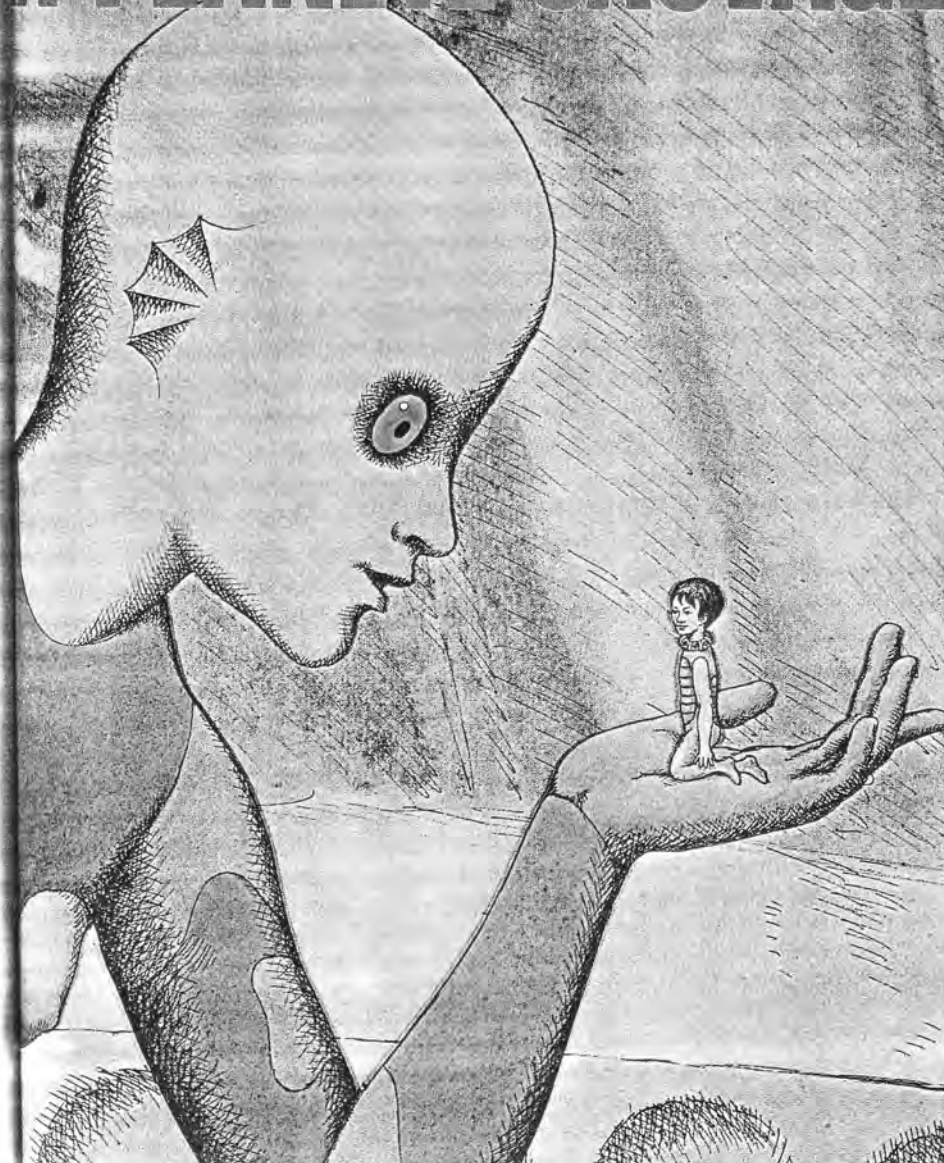
Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



Marcianos animados

Tradizioari jarraituz, animazioa genero xehetzat hartzen dute, haurrei soilik zuzendutakoa, nahiz eta kasu jakin honetan -zientzi fikzioa, alegia- istorioak jende helduari zuzendutakoak diren oro har. Europako generoaren animazio-zinemak inoiz ez du izan industria sendorik, ez eta produkzio handirik ere. Sortutako filmak zenbait errealizadore eta animatzailearen ahalegin pertsonalari zor zaizkio.

Joxean Muñoz

ntes de que los robots y los marcianos llegaran a las pantallas -¿acaso no eran (no son) muñecos animados?-, el cine se anunciaba como un espectáculo de feria, que ofrecía tanto "dibujos animados" como "fotografías animadas". Las fotografías animadas terminaron conquistando las salas de teatro, crearon su propio Olimpo y alcanzaron el prestigio de *madame La Cultura*. Los muñecos y dibujos animados, en cambio, se quedaron en las barracas infantiles, condenados por todo un siglo a luchar contra la etiqueta *sub* y su clasificación como género infantil. Suponiendo que la animación sea efectivamente un género, su colisión con otro género, la ciencia-ficción, ¿daría lugar a un subgénero, a un sub-subgénero o a un meteorito?

Yo quería hablarles de meteoritos. De estrellas fugaces, de colas de fuego en un firmamento, por lo demás, bastante oscuro. Describiré un universo disperso, en el que encontrarán muchos agujeros negros (una de las consecuencias de ser un género *sub*: documentos que no se recogen, filmes que no se conservan, obras que no se distribuyen, esta increíble tendencia a la invisibilidad), para reivindicar la existencia de una cinematografía europea de largometrajes de animación, incluso en ciencia-ficción.

También en Europa existen marcianos. Hay mutantes en la animación europea. Tal vez porque todos los seres animados son, en principio, mutantes. Son extraños híbridos de animal y humano, de animal y lenguaje. Sean conejos, ratones o mascotas virtuales, para ellos todo es posible: el salto permanente en el tiempo y el espacio, el desafío a las leyes de la naturaleza, la creación de mundos y universos, la paradoja, la inmortalidad y la transformación. En la

frenética ley del *cartoon*, los seres animados se rompen, se descomponen, desaparecen, se hinchan y se aplastan, sin sufrir daño. Pasan de una diligencia a una nave espacial en un fotograma. Para saltar en el tiempo, para viajar al espacio, no necesitan cobijarse bajo la etiqueta "ciencia-ficción". Los dibujos animados tienden a mutar permanentemente de género.

Que el arma de la malvada bruja de **Kirikou et la sorcière** (Michel Ocelot, 1998) sea un robot no convierte este hermoso cuento africano en una historia de ciencia-ficción. Un viaje en el tiempo, de la Barcelona preolímpica a la época de los almogávares, no convierte **Despertaferro** (Jordi Amorós, 1990) en un film futurista. Que Melonía, en la deliciosa versión de *La tempestad* de Shakespeare -**Resan till Melonia** (1989)-, se vea amenazada por una isla hiper-industrializada, es un salto temporal para el que no es necesario recurrir a la coartada del género.

Toda esa libertad a cambio de una severa limitación: mantenerse dentro del "género infantil". Los dibujos animados se han dirigido a los niños, a los muy niños, para, desde ahí, acceder a un público familiar, cuando, tradicionalmente, el público más joven de la ciencia-ficción era el de los adolescentes. El dibujo animado infantil se ha quedado en el campo, se aprovisiona en las granjas. Pero hoy, la granja está llena de bichos virtuales, especies mutantes, *Pokemones* clónicos. La franja de edad del público de ciencia-ficción ha bajado drásticamente. Y es que el mundo de los niños, hoy (su realidad, su granja y sus mascotas), ya es ciencia-ficción.

La ciencia-ficción, surgida del miedo y de la fascinación por la tecnología, es el espejo de un siglo que nació con la maquinización del mundo y termina en plena fase de mutación del cuerpo

humano. En la era de la biomedicina y la ingeniería genética, el límite entre el interior y exterior del cuerpo, entre lo orgánico y lo inorgánico, desaparece. Pronto, a base de implantes y prótesis, todos seremos, en alguna medida, mutantes, es decir, muñecos animados.

Meteoritos

El panorama de la animación europea de ciencia-ficción es un recuento de obras aisladas, obras de autor, yo diría que de autor suicida. En Europa, cada largometraje de animación es una apuesta incierta, una aventura casi desesperada por hacerse visible en un universo dominado por los imperios audiovisuales. Son ellos, los Disneys, los Warners, los Fox, los Dreamworks y las lanzaderas japonesas, los que controlan la biosfera audiovisual. Bajo su dominio, se han definido dos polos magnéticos: la televisión y el parque temático. El modelo Disney de largometraje de animación se basa en un producto de alta calidad y altos costes, un producto "bandera" lanzado internacionalmente, que renueva su público cada pocos años. Con una vida comercial mucho más larga, en general, que el cine de imagen real, los largometrajes de animación generan beneficios en los derivados comerciales, aplicaciones, franquicias, juguetes y parques temáticos. Por otro lado, el polo magnético de la televisión ha generado una lógica de productos baratos, fabricados en cadena, con una drástica minimización de costes y de riesgos, en una lógica de fabricación y comercialización a escala planetaria, buscando siempre la mano de obra más barata, vendiendo millones de veces a un precio mínimo.

Entre la superproducción de lujo, la fabricación en cadena y el video-juego, a la animación europea le ha quedado un terreno mínimo

e incierto. Un lugar privilegiado, en lo que se refiere a la innovación, al terreno -fértil- del cortometraje, a la nómina de autores creadores. Es un panorama de artesanos, trabajando en condiciones a menudo heroicas, sin un soporte industrial sólido. En cambio, el largometraje requiere una industria y, en Europa, más que una respuesta madura de la industria audiovisual, los largometrajes han sido, a menudo, la excusa, el motor y el impulso para levantar las bases de una industria y penetrar, así, en la enrarecida atmósfera audiovisual del planeta.

Un dato para resumir el panorama: entre los años cincuenta y noventa se producen sólo ciento cincuenta largometrajes de animación en todo el mundo. Da una idea de la dificultad de la aventura. Escojamos únicamente las de producción europea, y de ellas, las de ciencia-ficción. Son, evidentemente, productos aislados. Son, decíamos antes, meteoritos, algunos de ellos, inolvidables. Aunque no podamos hablar de una sólida industria europea de la animación, podemos hablar de obras sólidas, que no merecen ser olvidadas. Cuidado: los imperios contraatacan también en el terreno de la memoria.

Submarinos

La apuesta por la animación de ciencia-ficción y la apuesta por romper la barrera del género infantil han estado íntimamente ligadas. Los primeros largometrajes de ciencia-ficción rompen la etiqueta de lo infantil, para dirigirse a públicos juveniles o adultos. La aventura es doble: crear mundos absolutamente nuevos con una (endémica) escasez de recursos y romper con la condena de lo escolar. Son filmes de autor, de aventurero, de francotirador. Lo mismo ocurre en la historieta europea, que desde los 60 abre una línea de publicaciones para adul-



tos, asumiendo nuevos riesgos narrativos, formales o temáticos. Esa explosión de la historieta para adultos estuvo íntimamente ligada (*Barbarella, Jodelle, Valentina...*) a la ciencia-ficción. Volveremos a ese paralelismo.

En la década de los 50, en Praga, Karel Zeman recrea el mundo de Verne, en una obra mutante entre la imagen real y la imagen animada. En sus filmes, la combinación de imagen real e imagen dibujada provoca una intensa sensación de extrañeza. Evocan un tiempo fuera del tiempo: intentos antiguos de recrear el futuro. Pero Zeman es objeto de otro artículo, por lo que me paso a un Big-Bang llamado *Pop*.

Pop es el movimiento cultural que llevó a Mickey Mouse al Museo, el que puso de moda los cómics y los pósters, el grafismo y el diseño, la naturaleza amable y la ciencia-ficción, la juventud y los Beatles. **El submarino amarillo** (*Yellow Submarine*, 1968), el film de Geor-

ge Dunning para la mitología Beatle, es fruto de esa explosión. **El submarino amarillo** es un verdadero compendio de los recursos gráficos del *pop*, un alarde de diseño y de imaginación, sujeto por un leve hilo argumental y un puñado de canciones. El viejo director de la Banda del Club de los Corazones Solitarios del Sargento Pepper obtiene la ayuda de los Beatles para combatir a los Blue Meanies, seres negativos, organizados militarmente, que tienen prohibida la palabra "sí" y odian la música. Los Beatles restituyen la alegría, el color y la música en Pepperland.

Es un producto para jóvenes, un film plásticamente diferente, fuera del *canon* de la animación comercial al uso. Arrojado por la música Beatle, **El submarino amarillo** abre una vía para una animación no infantil y no infantiloides.

Ese mismo año, 1968, y también en la onda expansiva del Big-Bang

cultural del *pop*, aunque en una línea más crítica y más ácida, Bruno Bozzetto, un nombre fundamental en la animación italiana y europea, intenta la aventura con **Vip, mio fratello superuomo**. Con un grafismo depurado y muy eficaz, destilado del *fumetto* o tebeo y de los mejores *cartoons*, **Vip, mio fratello superuomo** cuenta la historia de Minivip, el más débil de los super-hombres. Fruto del matrimonio del último de la estirpe de los super-hombres con una cajera de supermercado, Minivip vive acomplejado por su debilidad y abrumado por la figura de su hermano Supervip, el perfecto super-héroe. En un naufragio, Minivip conoce a una muchacha, una preciosa antropóloga oculta bajo un disfraz de león. La pareja cae en las garras de Happy-Betty, dueña de la cadena de supermercados HB, que ha desarrollado una terrible arma: proyectiles que se incrustan en la cabeza de las personas, forzándoles a comprar únicamente en sus supermer-

cados. En su lucha contra HB, Minívip descubrirá su propio heroísmo y el amor de la chica-león.

Bien arropada por una banda sonora graciosa e inteligente, la película va ganando progresivamente en interés, ritmo y plasticidad. El mundo delirante de Happy-Betty, contado a ritmo de anuncios publicitarios, es desternillante. Al cabo de treinta y dos años, esta divertida sátira de la publicidad y el *marketing* conserva su humor, su acidez y su capacidad de sorprender.

El film sigue vivo pero, lamentablemente, la película, la emulsión, no. Hoy es imposible programar en cine **Vip, mio fratello superuomo**, ya que resulta imposible

encontrar una copia cinematográfica. Se han perdido, se han destruido. Y hablamos de una película que, en su día, fue bien acogida por el público, una obra de Bozetto, un nombre clave en la animación italiana y europea. Señalo la anécdota porque revela el desinterés por la animación europea, por su conservación y difusión. Y porque explica la impunidad con que la Fox ha presentado **Titán A.E.** (*Titan A.E.*, 2000) como la primera película de ciencia-ficción en dibujos animados, casi treinta años después de Laloux, más de diez años desde la aparición del fenómeno **Akira** (*Akira*, 1988). Da la sensación de que la animación continúa siendo una cinematografía relegada a la inexistencia, un patrimonio mutante, un

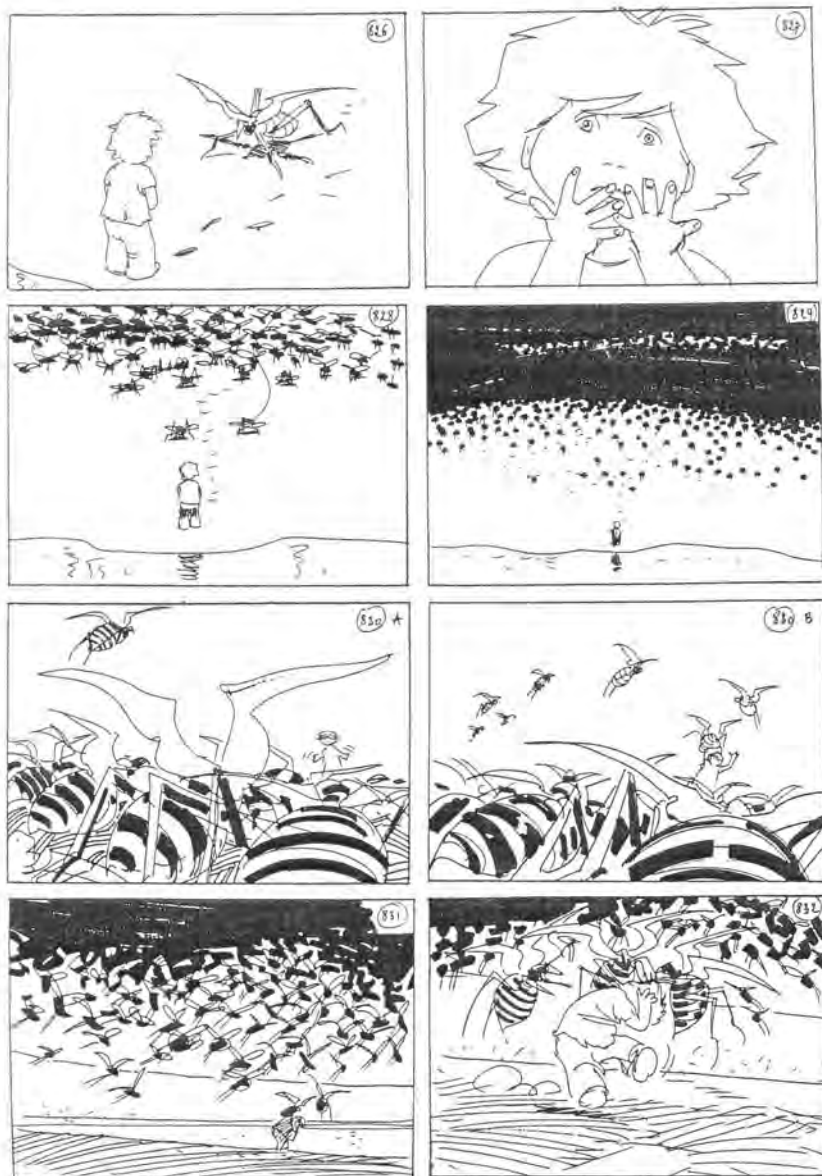
cine infantil y algo tonto, no totalmente cine, un subgénero del cine, o un sub-subgénero. Un meteorito.

Laloux

René Laloux es, probablemente (con Karel Zeman), el nombre más importante de la CF europea en animación. Sus tres largometrajes son filmes para adultos, y los tres se inscriben, claramente, en lo que Moebius llamaba "*la quincallería conceptual y tecnológica del género*". Las tres surgen, además, en estrecha colaboración con autores de la talla de Topor, Caza o el mismo Moebius.

René Laloux, autor de varios cortometrajes, enrola en la aventura de su primer largometraje a Roland Topor, reconocido por su trabajo gráfico en una línea de humor negro, cercana al gusto surrealista, con una asombrosa capacidad de ternura y de crueldad. Juntos adaptan un relato de Stefan Wul, uno de los autores más sobresalientes en la ciencia-ficción francófona. El resultado es **El planeta salvaje** (*La planète sauvage*, 1973), uno de los filmes emblemáticos de la animación europea. Unos seres fantásticos y muy desarrollados, los Draag, utilizan como mascotas a unos seres llamados Oms ("hombres"), que trajeron de un lejano planeta llamado Tierra. No les reconocen otro derecho que el de ser objeto de sus juegos. Reducidos a la condición de animalitos domésticos, los Oms viven en un estado primitivo, hasta que uno de ellos, llamado Terr, roba la fuente de conocimiento de los Draag y alienta la revuelta entre los Oms, los humanos, por su dignidad perdida.

El planeta salvaje, marcado por la fascinante impronta del universo toporiano, recibió el Premio Especial del Jurado en el XXVI Festival de Cannes. Se reconocía,



Storyboard de Moebius para **Los amos del tiempo**



así, el cine europeo de animación, se señalaba la belleza de los meteoritos, se alentaba la labor de los francotiradores. No fue suficiente para asegurar la continuidad de una cinematografía para adultos en animación. Pasaron casi diez años hasta que Laloux pudo terminar su segunda película, **Los amos del tiempo** (*Les maîtres du temps*, 1981) en colaboración, esta vez, con Moebius. Fue, en principio, un proyecto de serie de televisión, dio lugar a un largometraje con momentos espléndidos y terminó difundándose en salas y en televisión, fragmentado en capítulos de media hora.

Basada en otra novela (*L'orphelin de Perdida*) de S. Wul, **Los amos del tiempo** es una gran paradoja temporal. Un hombre muere en el planeta Perdida, dejando a su hijo Piel en contacto radiofónico con su amigo Jaffar, un mercenario del espacio, que transporta en su nave a una pareja de príncipes, destronados en un golpe de Estado, que huyen con un cuantioso tesoro. Al escuchar la llamada de auxilio, Jaffar recaba la ayuda de Silvad, un viejo aventurero del espacio, y pone rumbo a Perdida. Pero en su viaje sufrirán el sabotaje del príncipe, decidido a eliminar al niño que puede trancar su huida, el ataque de los esbirros de Perdida, atraídos por el tesoro real, una espantosa tormenta magnética... Jaffar y Silvad se despiertan en una nave-hospital de los Amos del Tiempo, que colonizan el tiempo de los diversos planetas. Jaffar entiende allí que el



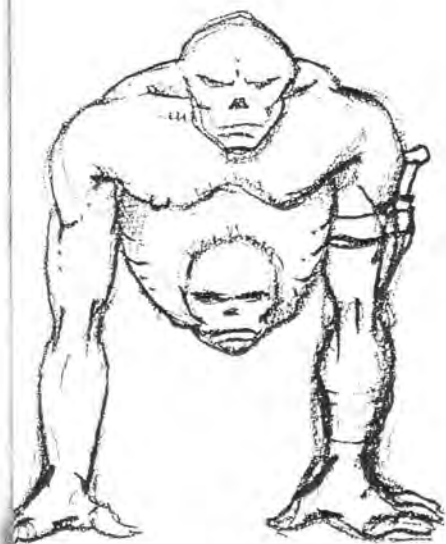
agonizante Silvad y Piel son la misma persona, que los Amos del Tiempo han urdido una paradoja temporal que ha llevado a un viejo aventurero a salvar al niño que una vez fue en Perdida.

Cinco años más tarde, Laloux presenta **Gandahar** (1986), inspirado en una novela de Andrevon, esta vez con la colaboración de Phillippe Caza, otro prestigioso autor de historieta para adultos. Aunque el proyecto fuera anterior a **Los amos del tiempo**, **Gandahar** se terminó y se estrenó más tarde, al cabo de una larga y difícil producción. Gandahar es un paraíso regido por mujeres, perdido en el tiempo y en el espacio. Sufre la amenaza de Metamorphe, un cerebro artificial que crece sin control, poniendo en peligro el equilibrio de Jasper, la bella ciudad de Gandahar. Metamorphe obtiene energía de los seres vivos, a los que convierte en batallones sonámbulos y destructores. Una pareja heroica (Sylvain y Arielle) se enfrenta a la amenaza de Meta-

morphe, combatiéndolo desde el futuro.

Hablar de Laloux, de lo que consiguió y lo que esbozó, nos llevaría todo el artículo. Reseñaríamos su fascinación por la paradoja temporal, por la creación de universos fascinantes, mágicamente sexuales, por su convicción de que hablar del futuro permite reflexionar mejor sobre el presente. Destacaríamos su defensa de la lentitud y la quietud como elementos fundamentales en ese arte del movimiento que es la animación. Y, sobre todo, su vinculación a la narración dibujada, a la historieta.

Basándose en escritores prestigiosos, busca siempre la colaboración de un creador gráfico. Topor, el más onírico, Moebius, también llamado Giraud y Gir, una de las referencias fundamentales de la ciencia-ficción gráfica, un enamorado, en sus propias palabras, de la mutación, y Caza, un hombre que ha desarrollado la fa-



Boceto de Phillippe Caza para **Gandahar**



ceta más personal de su carrera en la ciencia-ficción. La relación tebeo-animación es una constante, casi una relación familiar. Laloux busca para sus aventuras el apoyo de gente que dibuja como adulto para un público adulto. Que Laloux sólo haya podido realizar tres largometrajes revela, sin embargo, la fragilidad de la industria europea de animación.

Ha habido más intentos, fundamentalmente en Francia. **Chronopolis** (1982), de Piotr Kamler, o **Gwen, le livre de sable** (1984), de Jean-François Laguionie (1984), son dos buenos ejemplos de esta línea de continuidad en el cine para adultos. **Chronopolis** es una ciudad celeste, donde se destila el tiempo, un mundo anclado en un ritual sin fin, contado a través de marionetas, en lo que fue el primer largometraje de ciencia-ficción con muñecos. Los habitantes de ese mundo empeñado en la captura del tiempo sueñan con un cataclismo que les libere de la monotonía de la inmortalidad. El cataclismo llega en la figura de un alpinista, felizmente o, quién sabe, fatalmente extraviado. **Gwen, le livre de sable** transcurre en un desierto, donde todavía se recuerda la huida de los últimos dioses, que dejaron tras de sí, en algún lugar, entre la arena, un monstruo que espera anhelante su regreso. Roseline, la más anciana de la tribu, acompañada por una muchacha,

Gwen, encuentra unas ruinas perdidas y, allí, un libro olvidado por los dioses, un catálogo comercial. Un libro enigmático que da pie a muy diversas interpretaciones.

Pese a sus valores plásticos y probablemente también a causa de sus debilidades narrativas, tanto **Chronopolis** como **Gwen, le livre de sable** tuvieron una tibia distribución y una acogida más bien fría. En una línea más comercial y más "gamberra", el dibujante y animador Jean-Paul Picha terminó en 1986 su film **Le Big-Bang**, con guerras mundiales de fondo, enfrentando a las superpotencias entre sí y a los hombres con las mujeres. Estas, concentradas en Vaginia, crean un arma definitiva, el Big-Mama. Fred, un pobre hombre, se ve obligado a intentar la negociación, pero se enamora de una monada llamada Liberty. El romance no hará sino complicar las cosas y todo terminará en la destrucción total del planeta, mientras en una encantadora isla Fred y Liberty prueban su propia manera de llegar al Big-Bang.

También trata del Big-Bang, del definitivo estallido nuclear, una delicada película de Jimmy Murokami, **Cuando el viento sopla** (*When the Wind Blows*, 1986), en la que narra la historia de una pareja de jubilados que, ante el ries-

go de una guerra nuclear, construye su refugio. Sobreviven al desastre, pero tras agotar sus reservas comprenden que van a morir y, con ellos, el sueño de un mundo todavía humano. Combinando dibujos animados tradicionales, imágenes de síntesis e imágenes reales, **Cuando el viento sopla** cuenta una historia dramática, de origen teatral, en el marco reducido de un refugio blindado y dos personajes. Y todos sus sueños.

¿Niños?

Alguien se preguntará dónde están los niños. Los dejamos jugando a los vaqueros, con todos los animalitos de la granja. Hasta que llegó Buzz Lightyear, "el héroe del espacio". Arrinconó a todos los demás juguetes gracias a su realismo, a su magia, a sus maravillosas capacidades. Véanlo en **Toy Story** (*Toy Story*, 1995).

Algo parecido ocurrió con Skywalker. **La guerra de las galaxias** (*Star Wars*, 1976) revolucionó el cuarto de los juguetes audiovisuales. A mediados de los ochenta, en una lista de las películas más taquilleras de la historia, los primeros lugares estaban copados por películas vinculadas a la ciencia-ficción -E.T. (E.T.,



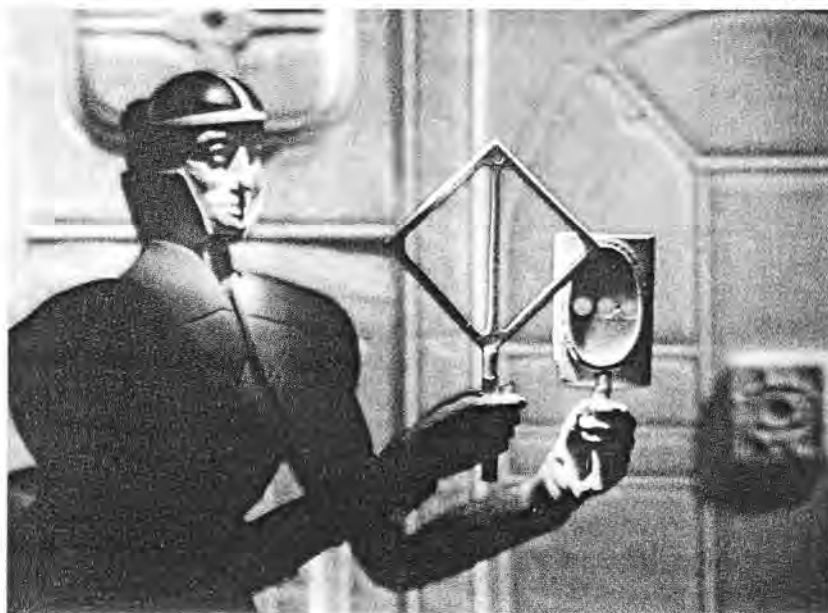
Chronopolis

1982), la trilogía de **La guerra de las galaxias**, etc.-. Recurriendo a las prótesis de realidades virtuales, la imagen real había conseguido superar la demarcación entre lo posible y lo imposible. El cine de imagen real accede a la maravilla de la mutación. ¿Era el fin del dibujo animado? Los japoneses demostraron que no.

La animación, como el cómic japonés, no es un producto dirigido exclusivamente a los niños. Junto a la estética ingenuista y simple de **Heidi** está el mundo tenebroso de **Akira**. Muy cerca de los dominios de Astroboy se encuentra el inhumano planeta Tierra de **Ghost in the Shell** (1995). Pero estamos en Europa y hemos prometido hablar de niños.

Desde mediados de los años 80, estimulada por la aparición de las televisiones privadas, la industria europea de animación intenta un nuevo despegue. **Asterix**, **Lucky Luke**, **Tintin**, etc., explotan la fama internacional de los personajes de tebeos. La ciencia-ficción se admite ya como un género más, incluso para los niños, al tiempo que el público de las películas y productos de animación se amplía a los adolescentes y a los jóvenes. Los filmes de esta década y media se dirigen de nuevo a los niños y al público familiar, incluso los de ciencia-ficción. No se trata ya de intentar eludir el mercado tradicional de los dibujos animados, sino de intentar competir dentro de él. A menudo, son productos híbridos, con estreno en sala, pero con una estructura que permita un despiece fácil para serie televisiva. Las producciones de Jean Image para la televisión francesa, **Pluck**, **naufrages de l'espace** (1978) y **Selenites** (1982), son un buen ejemplo.

La estructura vacilante del relato no siempre se debe a los amaños de un productor más o menos hábil, sino que es fruto de los avatares de la producción, intentando



abrir una brecha en el estrecho marco de la animación. La difusión vendrá vía televisión, las posibilidades financieras, vía cinematografía. Algunos productos se resienten de esa estructura anfibia que pretende, al mismo tiempo, responder a la fragmentación televisiva y a la demanda de unidad narrativa del largometraje. Otros pueden caer en el peligro de un didactismo bienpensante, intentando competir con los modelos imperiales desde lo "pedagógicamente correcto". Pero, poco a poco, unos y otros han ido desbrozando el camino para una (pequeña) industria de la animación. Es decir, para una pequeña posibilidad de animación comercial europea. Y española.

El cine español se cuece en Madrid, la animación, en la periferia. Los largometrajes de animación surgen, fundamentalmente, en el País Vasco y Cataluña (y, ahora, Valencia y Galicia), es decir, en las comunidades con una lengua propia, una televisión propia, un gobierno propio, instituciones destinadas a proteger la diferencia y, si es necesario, a estimularla. Pese a sus errabundas políticas culturales, han favorecido el asentamiento de cinematografías tozudas, empeñadas en sobrevivir a la concentración industrial y a la lógica de los grandes mercados.

Las películas surgidas en esa situación se lanzan a la aventura del cine sin apenas protección, intentando, como dijimos antes, asegurar la pervivencia de los talleres artesanos de animación, que de otra manera se verían condenados al trabajo subsidiario, a proporcionar mano de obra barata para las grandes potencias de la biosfera audiovisual.

Curiosamente, muchas de esas películas son de ciencia-ficción. En 1989 se presenta **Peraustrinia 2004**, un film dirigido por Ángel García, con la ayuda de las instituciones y televisiones catalanas. Cuenta la historia de Peraustrinia, una ciudad regida por la razón y la ciencia, donde Tristán, un muchacho de diecisiete años con una inteligencia excepcional, ha desarrollado un sistema de predicción casi perfecto. Pueden prever cuándo lloverá, cuánto durará la lluvia o el momento en que una determinada persona sufrirá un ataque al corazón. A medida que su sistema se perfecciona, el reino de Peraustrinia cae en la desidia y el aburrimiento. Por su culpa, el reino del azar agoniza y el mundo de los humanos se encamina irremisiblemente hacia la destrucción.

Excesivamente bienintencionado, lastrado por una animación a ve-



ces demasiado rígida, es un film con muy buenos momentos, una aventura salvada con mucha dignidad, pese a la precariedad de medios que caracteriza al cine de animación en el Estado Español.

En Euskadi, los primeros equipos de animación surgen en la década de los ochenta y, desde entonces, han generado casi una decena de largometrajes, de muy diversos tonos, temas y estilos. **Megasónicoak / Megasónicos** (Javier González de la Fuente, José Martínez Montes, 1997) es el primero en 3D, y el primero de ciencia-ficción. Narra la aventura de unos amigos que, a bordo de su nave espacial, recorren el universo buscando la música, que unos seres malignos han prohibido y quieren erradicar para siempre. La génesis de **Megasónicoak / Megasónicos** es, en sí misma, una aventura, un buen reflejo del espíritu *kamikaze* de los profesionales de la animación. Comienza como una prueba, al principio casi privada, que se va convirtiendo en un piloto para serie de animación y va creciendo hasta descubrirse largometraje. Un trabajo muy meritorio, pero que se queda a medio

camino, debilitado por su débil estructura de guión. Sólo dos años más tarde surge **Ametsen lapurra / El ladrón de sueños** (Ángel Alonso, 1999), otra aventura, un film de animación en 3D, el primer producto de la productora guipuzcoana Dibulitoon, uno de los nombres a retener para la próxima historia de la animación CF. Pese a la rigidez de los diálogos y la limitación de presupuesto, Ángel Alonso demuestra en esta primera película una poderosa imaginación plástica. Hay momentos fascinantes, que invitan a apostar por un autor ambicioso, embarcado ahora en un mediometraje de ciencia-ficción, rodado con actores en entornos generados por síntesis.

Otro nombre importante en la animación española es Pablo Lloréns. Sus cortometrajes destilan un perverso encanto *naïf*, muy bien adecuados a sus muñecos de plastilina. Con **Juego de niños** (1999) lleva su mundo de plastilina al largometraje. Hay mucho Lloréns en esa película, pero un guión de aliento insuficiente descubre su origen corto, su objetivo original de servir como piloto para

serie televisiva, transformado después, a última hora, en un largometraje.

Goomer (José Luis Feito, Carlos Varela, 1999), en una línea de animación más tradicional, utiliza el reclamo de un conocido personaje de tebeo. La película se queda a medio camino entre la *sitcom* y el largometraje de ciencia-ficción, en un tono de humor gamberro, pero los autores demuestran su oficio en un producto de humor comercial y sin pretensiones, que avanza en la línea de consolidar y asentar las bases de una industria. Poco a poco, está surgiendo un sólido plantel de realizadores, productores, guionistas y animadores. Ahora es posible pensar que también para la animación existe un futuro, por muy incierto, por muy mutante que sea.

La animación europea asoma ya en nuestras carteleras, empieza a existir, los meteoritos caen cada vez con más frecuencia.

Esperamos una lluvia de estrellas en los próximos años.