

A través del espejo. El autorretrato del artista en el cine de animación

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

Abstract: El autorretrato animado puede considerarse una extensión tecnológica del autorretrato pictórico, así como de la autocaricatura, evolucionando con el florecimiento de la animación 3D, así como con la expansión de los documentales animados, producidos por la industria independiente. En este artículo se analizarán la progresiva construcción, desarticulación y recomposición de la imagen del autor en el cine de animación, utilizando tres casos de estudio: *Little Nemo*, de Winsor McCay (1911); *the end.*, de Chris Landreth (1995); y también de éste último, los múltiples autorretratos que se desprenden de su diálogo con el animador Ryan Larkin en *Ryan* (2004).

Palabras clave: Animación, autorretrato, análisis, McCay, Larkin, Landreth, hiperrealidad, autor, muerte.

Introducción

El autorretrato, cuya manifestación más común se da en la pintura, es un género donde el artista es a la vez modelo y ejecutor, abriéndonos una puerta a su mundo interior. El autorretrato también tiene lugar en el cine, incluyendo al director en su propia obra fílmica, con participaciones tan efímeras como el cameo hitchcockiano, o tan complejas y comprometidas como el desdoblamiento de Takeshi Kitano en *Takeshis'* (2005). Sin embargo, este artículo se centrará en el autorretrato de los animadores en sus propias películas de animación.

El autorretrato animado (Figs. 1 y 2) puede considerarse una extensión tecnológica del autorretrato pictórico, así como de la autocaricatura, presente en la tira cómica desde tiempos tempranos. El primer autorretrato de un animador aparece en la primera película de Winsor McCay, en 1911, con el objetivo de consolidar socialmente una nueva profesión: la del animador. Muy pronto, esta representación se convertiría en un estereotipo para la comedia animada, creando un espacio de ficción heterogéneo e intertextual, desde los hermanos Fleischer (*Out of the Inkwell*, 1921-1927) hasta Guido Manuli (*Solo un bacio*, 1983). En tiempos más recientes, la representación de los animadores, en forma de autorretrato y autobiografía, ha evolucionado espectacularmente con el florecimiento de la animación 3D, así como con la expansión de los documentales animados, producidos en el seno de la industria independiente.

La aparición del animador en su propia obra nos remite a toda una filosofía sobre el medio, dirigida a desvelar la alquimia de la producción animada, cuando no para crear más fascinación hacia ella. A pesar de que existen numerosos y muy notables estudios sobre interactividad, intertextualidad y autorreflexividad en la animación —entre los que destaca el ensayo de Lindvall y Melton, “Towards a post-modern animated discourse: Bakhtin, intertextuality and the cartoon carnival” (1997)—, el autorretrato de los animadores es un

área fascinante a la que no se ha prestado una atención específica. Este ensayo considerará el autorretrato de los animadores desde un punto de vista interdisciplinar, relacionándolo con sus precedentes en la pintura y la escritura. Igualmente se considerarán estudios y reflexiones prominentes sobre el autorretrato y la figura del autor, emitidos por Jacques Derrida en *Mémoires d'aveugle: L'autoportrait et autres ruines* (*La memoria de los ciegos*, 1990), así como por Roland Barthes en "Death of the Author" ("La muerte del autor", 1967), y otros escritos de Jean Baudrillard.

En este artículo se analizarán tres casos de estudio que ilustran la progresiva *construcción, desarticulación y recomposición* de la imagen del autor en el cine de animación, en aquellos momentos clave de su historia donde estas representaciones han sido más frecuentes, como fueron los comienzos de la animación fílmica, así como la espectacular *reanimación* del medio que ha tenido lugar con el advenimiento de la tecnología digital, utilizando como casos de estudio: *Little Nemo*, de Winsor McCay (1911); *the end.*, de Chris Landreth (1995); y también de éste último, los múltiples autorretratos que se desprenden de su diálogo con el animador Ryan Larkin en *Ryan* (2004).



Figs. 1 y 2: Bill Plympton y Osamu Tezuka respectivamente, como sus alter ego animados en la película colectiva coordinada por David Ehrlich *Animated Self-Portraits* (1989).

1. Winsor McCay y el primitivo *Making Of*. La creación del paradigma profesional del animador

Muchos pintores del Renacimiento y del Barroco representaron la personalidad de sus clientes desde el punto de vista de su profesión, acompañándolo de instrumentos u otros objetos relacionados con su trabajo, o bien vistiéndolo con prendas que reflejaran su condición social. Esta construcción de una imagen profesional también condicionó la forma del autorretrato, creando una escenografía específica —el taller del pintor— y un ideal de artista, que evolucionaría con los siglos. De la misma forma, los primeros autorretratos de los animadores no representaban cómo eran, sino *cómo querían ser*. Teniendo el estudio de animación

como escenario, los aspectos autobiográficos o íntimos serían menos importantes que la reivindicación de un status profesional, ayudando a consolidar la industria de la animación a comienzos del s. XX.

Emile Cohl, James Stuart Blackton, Segundo de Chomón,¹ pueden contarse entre los pioneros más importantes de la animación fílmica. Winsor McCay, perteneciente a una generación posterior, ha pasado a la historia de la animación por ser el primero en utilizarla como un lenguaje artístico, trasladando al cine la belleza y finura de sus cómics Art Nouveau —entre los que se cuentan *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) y *Tales of the Rarebit Fiend* (1904-1911) —. Paralelamente a la dificultad de dotar de movimiento a sus cómics, McCay se enfrentó a la necesidad de legitimar esta nueva actividad profesional. En este contexto se gesta su primera película animada, titulada *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (1911), más conocida como *Little Nemo*.

En muchos sentidos, *Little Nemo* evoca la ilusión del inicio² para el cine de animación. Se trata de una película híbrida, que contiene secuencias de acción real, y otras de animación. Las imágenes de acción real actúan como un “Making of”, representando de manera selectiva —y un tanto teatral— el proceso de trabajo que da lugar a la animación, para reivindicar esta actividad como una profesión singular. Las escenas de acción real son obra de James Stuart Blackton, aunque su intervención no es obstáculo para considerar *Little Nemo* como un autorretrato de McCay: paradójicamente, Derrida opina que todo autorretrato es una “Hipótesis Abocular” para el artista, porque no puede verse a sí mismo mientras pinta, sino que está obligado a utilizar un elemento reduplicativo, permaneciendo *ciego* para sí mismo (1990: 62). Y el cineasta, forzado a heredar esta ceguera paradójica, debe utilizar la cámara como figurado espejo.

La película incide escasamente en McCay como individuo, para centrarse en una representación universal del artista. De esta manera, *Little Nemo* satisface los objetivos del autorretrato profesional: exhibir el singular talento del animador, así como plasmar sus propias teorías sobre el arte. Significativamente, el título original de la película contiene una definición para este arte incipiente, como un punto de inflexión entre los cómics publicados en prensa, y los dibujos animados que aún no recibían ese nombre, denominándolos “cómics en movimiento” —así como en su primera presentación pública por los Lumière, el cine no era cine, sino *fotografía en movimiento*.

Little Nemo es la historia de un reto. La película comienza con el siguiente título: “Winsor McCay agrees to make four thousand pen drawings that will move, — one month from date”.³ Cabe destacar que dice, “dibujos que se moverán”, pero no *personajes que adquirirán vida*. El animador no es un alquimista ni un mago oscuro, sino más bien un prestidigitador: McCay, artista de vodevil, es el protagonista de la función, presentándose como un artista capaz de dibujar mucho y muy rápido, siendo esta exhibición de su habilidad una parte esencial del entretenimiento del film.⁴ McCay está decidido a demostrar que la animación es una actividad que requiere gran paciencia y talento, aunque los resultados sólo duren unos pocos segundos en pantalla. Aunque la película destaca la dificultad de hacer dibujos animados, McCay realiza esta tarea con

elegancia, facilidad y sin ensuciarse las manos. Como si no supusiera un gran esfuerzo, el artista trabaja entre bromas y apuestas, rodeado de otros colegas en el club (Figs. 3 y 4).



Figs. 3 y 4: A la izquierda: Winsor McCay, el animador-caballero. A la derecha: la mano que dibuja, metonimia del artista.

Tras haber demostrado su don innato para la caricatura, en la siguiente escena McCay da pruebas de su perseverancia en el taller: tomando ejemplo del autorretrato pictórico, donde el pintor se incluye en su ambiente de trabajo, el caricaturista no sólo se describe a sí mismo *siendo*, sino también *haciendo*, ofreciendo su propia Alegoría de la Animación: McCay aparece absorbido por su abrumadora tarea, sentado en el escritorio, donde se acumulan miles de dibujos. Mientras, varios trabajadores entran en escena, cargando toneladas de papel y tinta en barriles; hipérbole que, aunque cómica, está destinada a subrayar el esfuerzo que requiere la producción de animación. Otras situaciones cómicas provienen de la interacción con personajes secundarios, como el joven ayudante de McCay, que desea ver los dibujos en movimiento usando una máquina rotativa en el estudio, provocando el desastroso desparramamiento de todos los dibujos. La presencia de elementos tecnológicos, como esa máquina rotativa o la cámara para grabar, tienen por objeto difundir esta nueva forma de producir arte, siendo estos objetos parte de la iconografía de la animación, como el caballete o el lienzo lo son para la pintura (Figs. 5 y 6).



Figs. 5 y 6: *Alegoría de la pintura* por Jan Vermeer (1666), y la particular Alegoría de la Animación de McCay.

En la escena siguiente, ya ha pasado un mes desde la apuesta, y McCay está vestido nuevamente como un maestro de ceremonias para presentar el espectáculo a sus amigos. Sin embargo, aunque el artista ha cumplido su compromiso, los 4.000 dibujos aún no han sido filmados. Y es que, a pesar de que la película es más bien fidedigna en su exhibición de los procesos de producción, el auténtico procedimiento que dota de movimiento a los dibujos debe permanecer en el misterio, como ocurre en las funciones de magia. Los espectadores sólo presenciarán el resultado del proceso, obligados a inferir que ha habido un tiempo de filmación de por medio. De alguna forma, esta secuencia recrea una segunda “Hipótesis Abocular” formulada por Derrida, por la que el autorretrato también plantea una conjetura al espectador: el artista se ha retratado en el acto de mirarse en el espejo, o de estudiar a cualquier otro modelo, mirándolo a los ojos; y el *espectador* ocupa el lugar de ese espejo o modelo (1990: 60).

La escena animada comienza cuando McCay introduce en un marco el primer dibujo que va a ser filmado, mientras la cámara se aproxima en un movimiento de trávelin frontal.⁵ Si algunos autorretratos pintados incluían excéntricos efectos para demostrar el prestigio del pintor, este artificio cumple una función semejante: a partir de este momento, los ojos del público reemplazan hipotéticamente a la cámara, como una matriz que dota de movimiento a los dibujos como por arte de encantamiento.

Y esta escena de animación pertenece al reino de lo imposible: los personajes entran en campo de maneras genuinamente *animadas*, por ejemplo recomponiéndose a partir de piezas sueltas, o bien al unificarse una multitud de líneas flotantes —como el pequeño Nemo aparecerá en pantalla—. Nemo, a imagen de su autor, ejercerá cierto control sobre las otras criaturas animadas, provocando distorsiones sobre dos de ellos, como si se reflejaran sobre espejos de feria. Nemo, además, *se convierte en animador*, trayendo a la vida a su novia, la princesa de Slumberland, por el mero procedimiento de dibujarla sobre el espacio en blanco. Tras una breve secuencia cómica, la cámara se mueve hacia atrás y se detiene el movimiento animado, congelándose el último dibujo.

En esta meta-película, la animación se revela como una especie de Mundo Perdido, un terreno virgen que se puede explorar e inventar, un lugar secreto que sólo existe para la imaginación. Pero, en contra de lo que se presupone, el animador está lejos de ser dueño de lo que sucede en la pantalla. La animación de *Little Nemo* sólo existe por y para sí misma: los escasos segundos de animación dentro de la película no están dirigidos hacia una comprensión racional, sino más bien para sorprender al público, proporcionando un gozo sensorial, no narrativo, impermeable a la lógica. Como apreciaría Derrida, la animación es en sí la tercera “Hipótesis Abocular”: un objeto ciego que existe para ser visto, pero que no percibe nada (1990: 63).

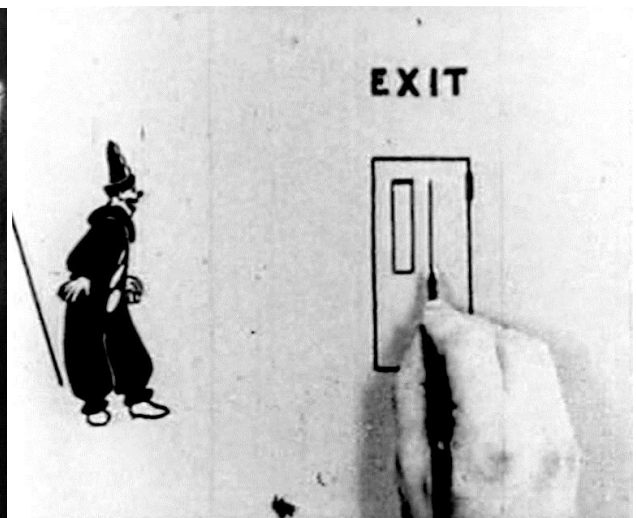
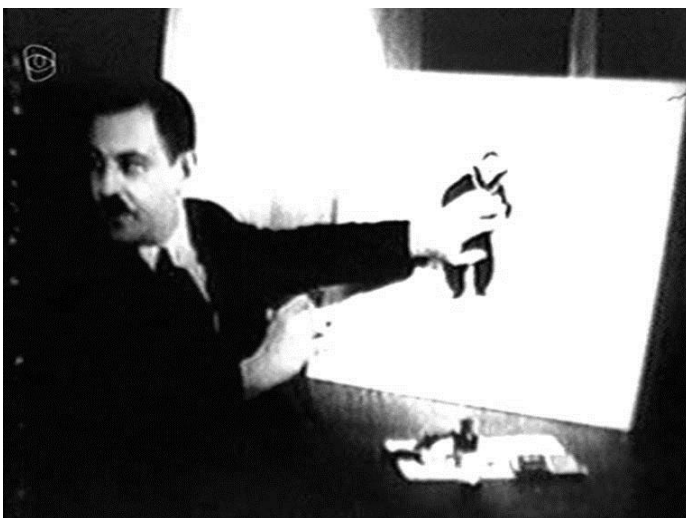
En *Little Nemo*, el proceso de realizar animación se nos muestra tan insondable y mágico como el mismo universo que describe. Estando aún tan lejos de la era digital, la máquina de lo hiperreal se pone en marcha cuando lo real —el universo al que el artista pertenece— se desvanece sobre la ficción que él mismo está creando. El resultado no puede categorizarse en una posición intermedia entre el documental y la ficción,

ya que se ha generado algo nuevo, nada menos que la “maligna” seducción de las imágenes descrita por Baudrillard: lo verdadero, al absorber la potencia de lo falso, da como resultado la *simulación* (1983: 7). Así obtenemos el *falso reportaje*, que no es sino una fábula documental, donde el simulacro es la única forma de acercarnos a lo real.

Y ese simulacro está en la raíz misma del autorretrato. La imagen que los animadores generan de sí mismos no debe confundirse nunca con el verdadero autor. Winsor McCay imita inconscientemente un modelo secular, que servirá para legitimar una profesión emergente, la de los animadores, dotándola de la misma dignidad que la de los artistas plásticos. Y aunque la película describe procesos y tecnologías que pertenecen a una época concreta, esta imagen del animador en cuyo escritorio se amontonan los dibujos sigue vigente incluso hoy en día, a pesar del inevitable protagonismo del ordenador en los procesos de producción actuales.

2. ¿Sueñan los cartoons con autores dibujados? El Animador Animado y la Muerte del Autor

Aunque McCay prefería dirigirse al público antes que a sus personajes, permaneciendo aparte de su universo animado —con la excepción de *Gertie the Dinosaur* (1914)—, la interacción entre creadores y criaturas animadas se convirtió muy pronto en un tema recurrente en el mundo de los cartoons, dando lugar a un conflicto estereotípico entre el animador y sus criaturas. Esta tesisura, donde la realidad se mezclaba con lo imaginario, dio lugar a numerosas películas y series, ya que las escenas de acción real —las que presentaban al personaje animador—, eran más económicas de producir que las de animación. Como resultado, las posibilidades de la autorreflexión en el autorretrato de los animadores se relegaron durante décadas a la comedia absurda.



Figs. 7 y 8: Max Fleischer como el autor ficcional de *Out of the Inkwell*, y su criatura burlona, Koko el Payaso.

A pesar de ello, esta cómica interactividad aparece a veces como una parodia de la relación entre Dios y los seres humanos, de la misma forma que leyendas como el Golem, o intentos pseudo-científicos como el homúnculo de Paracelso, son imágenes degradadas de la creación divina. Al igual que en estos mitos, los seres (re)animados, ya dibujos o pequeñas esculturas, inician de inmediato una rivalidad con su animador —por ejemplo, Ko-ko el Payaso burlándose de su creador, el director Max Fleischer (Figs. 7 y 8) en la serie *Out of the Inkwell* (1921-1927)—, que sugiere una especie de Metafísica por la comedia. No en vano, la fantasía del génesis, el principio, de la creación, de la reanimación, es inseparable de la noción de autoría.⁶

En el curso de estos conflictos prometeicos, el autorretrato del animador emerge desde el marco de la representación, y a la vez permanece dentro de él, sobrepasando su límite interior (1990: 92), como puede verse en los cortometrajes *La Sexilinea* (Osvaldo Cavaldoni, 1977) o *Manipulation* (Daniel Greaves, 1991). En estas ficciones, el autor, ya despersonalizado, sin rostro, aparece como una mano, poderosa y maligna, o condescendiente con los deseos de su criatura. El autorretrato animado no reivindica la supremacía de los creadores, sino más bien expone sus limitaciones. Así pues, la muerte del autor, su cuestionabilidad, es la irónica consecuencia de su propia representación.

Mucho antes del advenimiento de lo hiperreal, la presencia del autor en su ficción desdibuja los límites entre lo real y lo imaginado, dando lugar a un discurso existencial y relativista que dominará una perspectiva ofrecida por múltiples trabajos de animación 3D, desde finales del siglo pasado hasta la actualidad. *Red's Dream* (John Lasseter, 1987) o *The Truemoose Show* (Julio Robledo, 2003), son algunos de ellos, donde la incipiente animación 3D nos invita a cuestionar los límites de la representación, desvaneciéndose los bordes entre realidad, sueño y simulacro.

Aunque toda noción del inicio es utópica, en ciertos momentos puede apreciarse que se reactiva una situación existente, como la duda cartesiana que se revitaliza enormemente con el apogeo de la animación 3D. Pero, prestemos primeramente atención a un precedente literario que demuestra esta extraña correspondencia entre el comienzo del s. XX y su final. Décadas antes de que fueran filmadas *The Truman Show* (*El show de Truman*, Peter Weir, 1998) o *Stranger Than Fiction* (*Más extraño que la ficción*, Marc Foster, 2006), Miguel de Unamuno publicó su historia más revolucionaria: la meta-novela *Niebla* (1914) con la que intentó crear un nuevo género de estructura abierta, llamado *nivola*. En ella, la reflexión filosófica prevalece sobre la narración, evidenciando los límites de la ficción en vez de disimularlos. El libro cuenta la evolución del personaje principal, Augusto Pérez, que adquiere conciencia de sí mismo a través de una serie de infortunios. Cuando, después de un humillante desengaño, decide poner fin a su vida, emprende un viaje a Salamanca para conocer en persona a su escritor más admirado —no otro que Miguel de Unamuno—, y preguntarle a él qué razón debería animarle a seguir viviendo. El escritor le responde:

- Pues bien; la verdad es, querido Augusto —le dije con la más dulce de mis voces—, que no puedes matarte porque no estás vivo, y que no estás vivo, ni tampoco muerto, porque no existes...

- ¿Cómo que no existo? —exclamó.
- No, no existes más que como ente de ficción; no eres, pobre Augusto, más que un producto de mi fantasía y de las de aquellos de mis lectores que lean el relato que de tus fingidas aventuras y malandanzas he escrito yo; tú no eres más que un personaje de novela, o de *nivola*, o como quieras llamarle. Ya sabes pues, tu secreto. (1914: 216)

En el clímax, el personaje de ficción reclama ser dueño de su propio destino —en otras palabras, ser el *autor* de su propio final. Sin embargo, al volver a casa, muere absurdamente de indigestión, quedando en suspenso si su muerte fue accidental o voluntaria. Por otra parte, Unamuno no arroja luz sobre este misterio, por cuanto no es sino otro personaje que pertenece al universo del libro.

Anticipándose a las conclusiones de Roland Barthes en "Death of the Author" ("La muerte del autor", 1967), el diálogo entre Unamuno y Augusto apunta hacia un tercer creador: *los lectores* (1914: 261). Su fantasía es, para Unamuno, la que concede la vida a los entes de ficción —como Don Quijote y Sancho Panza—, cuando se incorporan al imaginario colectivo: "El sueño de uno solo es la ilusión, la apariencia; el sueño de dos es ya la verdad, la realidad "(ibídem, 210).

Cuando los autores no parecen más sólidos que sus propios personajes, no sólo comienza la deconstrucción del universo ficcional, sino también la de lo real. El autorretrato del autor en su obra crea un doble que cuestiona su autoridad, su autonomía, su autenticidad. El *animador animado* es otro Golem, un autómatas nacido de una hilarante inversión de los términos, semejante a la del "ladrón robado" de Henri Bergson (1900: 45), evidenciando esa mecanización de la vida —el comportamiento de lo viviente como un artefacto—, que Bergson apreciaba en el origen de lo cómico (ibídem, 47), pero también condiciona la estructura de la ficción. La *mecanización de la ficción* tiene lugar cuando se exponen visiblemente sus procedimientos, las huellas de la narración, los bordes del fotograma, invirtiendo sus límites como un espejo maléfico, dando como resultado la ficcionalización de la realidad.



Figs. 9 y 10: Criaturas animadas por ordenador en el filme *the end*, y la realidad (¿?) de su animador.

Por otra parte, la animación 3D ha motivado una extraordinaria *reanimación* de la animación. El mercado animado se ha expandido hacia nuevas áreas, usos y aplicaciones, gracias a su extraordinaria

capacidad para la simulación. La tecnología digital también implica una nueva forma de pensar, donde prevalecen la *multiplicidad* de interfaces, la *reversibilidad* de los acontecimientos, y la *interactividad* entre el usuario y el software. Pero, sobre todo, lo hiperreal —"más real que lo real" (Baudrillard, 1983: 9), y por tanto *false*— de la animación 3D ha reanimado esa ficcionalización de la realidad que Unamuno adivinaba en *Niebla*.

Así pues, en la película *the end* (Chris Landreth 1995), la interacción del animador con su ficción se convierte en el punto de inflexión narrativo. Este cortometraje, debut de su autor, se centra en la producción de la película en sí, desarrollando un sorprendente diálogo meta-fílmico entre dos criaturas CG (Computer Graphics) y la voz de su animador —que inicialmente confunden con Dios—. *the end*. se divide en dos partes: la primera tiene lugar en un espacio evidentemente virtual, un llamativo escenario donde dos bailarines cibernéticos interpretan una extraña coreografía (Fig. 9), mientras pronuncian un diálogo confuso y vacío, preñado de misteriosas metáforas. Esta parte es, en sí, una caricatura de ciertas tendencias postmodernas en el arte contemporáneo, y sobre todo de varias animaciones por ordenador realizadas en los años 80 y principios de los 90 que, según Chris Landreth, "were often very abstract and obtuse pieces of computer art" (Landreth, 2005).⁷ Repentinamente, la iluminación del escenario se apaga y la representación se detiene. Los personajes cibernéticos se miran mutuamente, preguntándose por lo que viene después, hasta que escuchan la voz del animador, llamando su atención. "¿Are we hallucinating or did we just invent God?",⁸ exclama uno de ellos, recordándonos al diálogo del pato Lucas con el animador invisible de *Duck Amuck* (Chuck Jones, 1955).

A partir de ese momento, los personajes cibernéticos cuestionarán la autoridad de esa voz que escuchan, reprochándole sucesivamente las limitaciones del diseño, la arbitrariedad de la puesta en escena, la vacuidad de sus símbolos, así como el sinsentido de su discurso —a lo que el animador responde: "I have to make these metaphors obscure so that the audience will spend lots of time analyzing them"—.⁹ Por último, en su diálogo con su autor, los personajes niegan su origen ficcional, declarando que poseen memoria y consciencia de sí mismos, e incluso sugieren la posibilidad de que fuera ese supuesto autor que les habla quien hubiese nacido de su imaginación —evocando la respuesta de Augusto Pérez a Unamuno cuando cuestiona su realidad.

La segunda parte de la película tiene lugar en el estudio del animador, a donde llegamos mediante un movimiento de cámara desde el storyboard que está terminando el animador (Fig. 10). El animador es también un personaje animado por ordenador, pero con un diseño mucho más realista y consistente que sus criaturas, al igual que su habitación —si bien sobria y poco iluminada, tan aislada como el espacio anterior—. Este animador ficcional es muy semejante a Landreth, no sólo en sus rasgos físicos, sino que también es zurdo; su voz está doblada por el animador en persona, y las botellas de Perry que se amontonan en su escritorio atestiguan que, como Landreth, es un bebedor empedernido de... agua (Fig. 11).



Figs. 11,12 y 13: Las mutaciones del animador animado, metáfora de la *muerte* barthesiana del autor.

El animador se encuentra hablando por teléfono, explicando su proyecto a otra persona —cuya voz apenas podemos discernir—, planteándole diferentes posibilidades para terminar su proyecto animado. Sin embargo, la voz al teléfono las rechaza todas. Es entonces cuando, en un giro similar al anterior, la voz toma la iniciativa y sugiere que el propio animador debe formar parte del final del film —aunque éste protesta, "That's a lame idea!"—. ¹⁰ Pero, quienquiera que sea que está hablando con el animador, sus palabras producen un efecto inmediato, haciendo evolucionar la apariencia física del animador: primeramente, transformando su pelo de manera irreal y excéntrica (Fig. 12); y después, alterando el color de su piel, edad y género, transfigurándolo en *muchos otros*, hasta que adquiere conciencia de sí mismo como *origen* de su propio final. Así, las aspiraciones del animador se concilian con las de sus propias criaturas CG. Si éstos habían inventado a Dios, las últimas palabras del animador, transformado en una joven de raza india (Fig. 13), son: "As a work of my own fiction, I can create my own ending". ¹¹

De un lado, la mutabilidad del animador animado, y del otro, la invisibilidad del auténtico Demiurgo, ilustran eficazmente las teorías de Barthes (1967): aunque que el autor ha existido como un constructo cultural, el producto de una época, de un género, de unas aspiraciones sociales, no es más que un médium que canaliza diversas voces y tradiciones, siendo su único poder el de mezclarlas. Es el *lenguaje* quien habla, y no el autor; es la *animación*, y no el animador, quien decide su propio final.

3. El autorretrato como confesión. El Retrato de las Ruinas en el documental animado contemporáneo

Como veíamos en el primer punto, la construcción de un paradigma profesional, así como su encarnación en sus películas —su "incartoonation", como destacaron Lindvall y Melton (1997: 214)—, ayudó a ensamblar una representación universal de artistas que compartían inquietudes creativas comunes, pero no sus problemas como individuos. La mayoría de aquellas imágenes autoconscientes responden a una imagen más bien estilizada y muy poco personal, dando como resultado un retrato sesgado. Por otra parte, la "Hipótesis Abocular" de Derrida sugiere la sorprendente posibilidad de que los artistas —*todos* los artistas visuales— son necesariamente ciegos, tanto para su obra como para sí mismos (1990: 44); no en vano, en las

películas autobiográficas, los autores seleccionan a propósito aquellos aspectos de su vida que prefieren contar, pero mantienen ocultos otros muchos.

Sin embargo, el autorretrato de los animadores también puede generarse mediante la participación de una segunda figura, que suple al espejo y al doble ficticio en sus funciones reduplicativas: un compañero, un interlocutor que cumpla la misma función que la matrona socrática, ayudando a los autores a sacar a la luz a sus propios recuerdos. Irónicamente, este reflejo indirecto de los autores sobre sus entrevistadores permite llevar la conversación al ámbito privado y a la confidencia, descubriendo las motivaciones más íntimas de los artistas, superando el paradigma de representación profesional. El aforismo de Rimbaud, "Yo es otro", nunca ha sido más pertinente.

Una de las películas más audaces de esta década, *Ryan* (Chris Landreth, 2004), ilustra eficazmente esta idea. Chris Landreth desarrolla lo que él denomina "psycho-realism", una visión expresionista que ahonda en los aspectos psíquicos y espirituales mediante una espectacular distorsión de los personajes. Desde el preludio de la película, el director justifica esta inusual puesta en escena, haciéndonos penetrar con él al otro lado del espejo, donde el mundo de las apariencias se transforma. El autorretrato de Landreth, inicialmente realista, evoluciona para incrustarse en un mundo perturbador donde las heridas emocionales emergen a la superficie (Fig. 14). Y allí se reunirá con Ryan Larkin,¹² estrella de la National Film Board (NFB), que decidió dejar de animar décadas atrás, y que ahora divide su tiempo entre pedir cambio a la gente en la calle, beber, y descansar en un centro de acogida social de Toronto. Al contrario de Landreth, los rasgos de Larkin aparecen terriblemente erosionados: su cabeza está medio consumida, y sólo un ojo —que a duras penas soporta un par de gafas— puede devolverle la mirada (Fig. 15).



Figs. 14 y 15: A la izquierda: Chris Landreth, mostrándonos el mundo al otro lado del espejo de las apariencias. A la derecha: Ryan Larkin según el psicorrealismo de Chris Landreth.

La película se desarrolla como una serie de encuentros con el mito viviente, malogrado por la depresión y las drogas. En la película, Landreth también recoge testimonios de los amigos y conocidos de Larkin. Sin embargo, la película deja entrever la implicación personal de Landreth, cuyo más doloroso recuerdo se va revelando a medida que va descubriendo a Larkin, su inesperado alter ego.

Ryan contiene en verdad dos autorretratos: un dibujo a mano de Ryan Larkin cuando era joven — fotograma de su película *Walking* (1968)—, y obviamente la versión animada del propio Landreth. Como retrato biográfico y documental, *Ryan* incluye fragmentos de la filmografía de Larkin, destacando la estrecha relación entre su actitud rebelde y su estilo de vida poco convencional, y su lenguaje gráfico después de 1968. El autorretrato animado de Larkin, visionario pero melancólico, ejemplifica sus pasados deseos de innovación: su silueta parpadea con colores vibrantes, mientras que sus piernas se alargaban extrañamente, como en una alucinación. La figura caminante de Ryan Larkin aparece al comienzo y al final de su film *Walking*, como una firma, una declaración de principios dirigida a renovar el cine de animación (Fig. 16). En las animaciones de Larkin prevalecía el placer sensorial, una experiencia psicodélica, un gozo que se disfruta desligado de las exigencias de la narración: irónicamente, por cuanto ambas le proporcionaban algo esencialmente distinto de la vida, la animación y las drogas terminaron por parecerse.

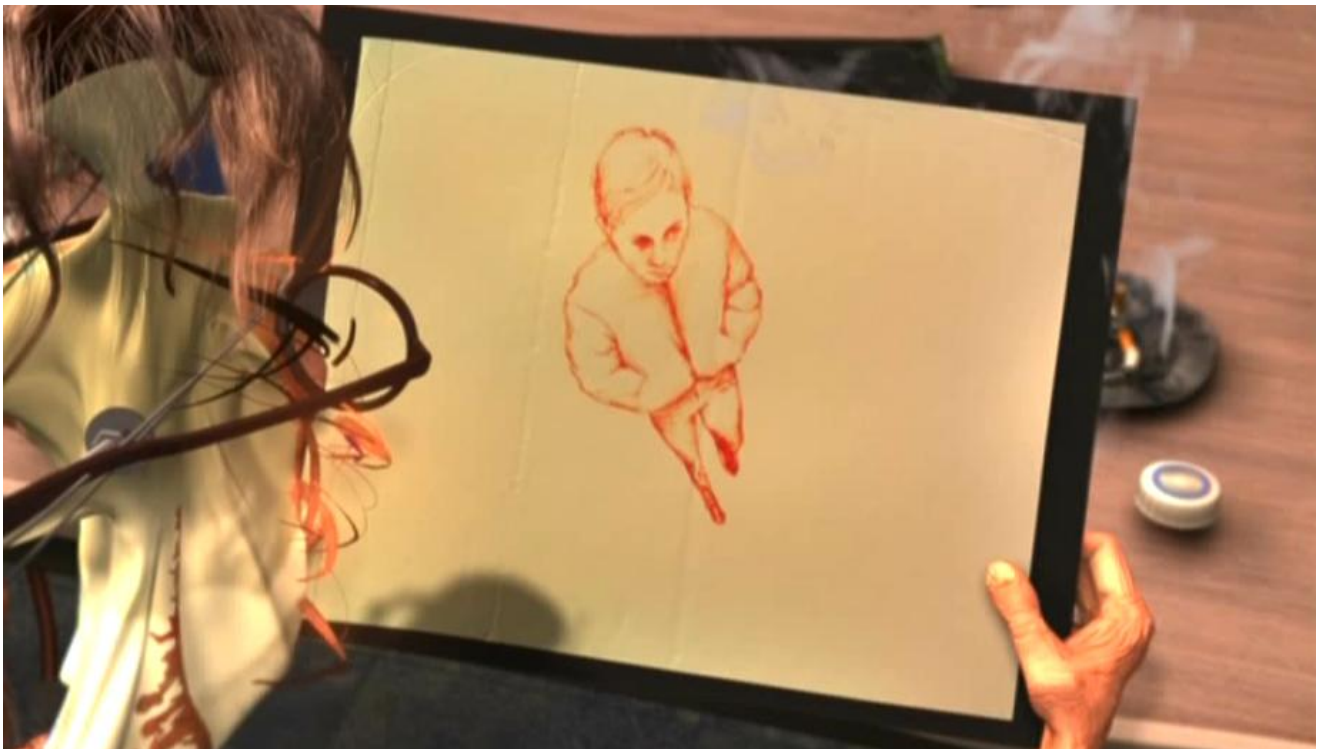


Fig. 16: Ryan Larkin y su autorretrato animado en *Walking*.

Podemos decir que la historia de Ryan Larkin recuerda notablemente a la de otro ángel caído, Iván Zulueta: cuando un cineasta se debate entre dos adicciones que le cuestan tanta energía, una de ellas termina por superar a la otra. En su obra de culto, *Arrebato* (1980) Zulueta sugería la posibilidad de que el cine, convertido en una gran pasión, llega a vampirizar a su creador, porque es una obra que le *cuesta sangre*. La pasión de Larkin por la animación, le absorbía de manera similar. Su productor en la NFB, Derek Lamb, declaró en su entrevista con Landreth: “From the first flush of addiction he produced some amazing work. A life can be spent really trying to get that moment back” (Landreth, 2004).¹³ La creatividad de Larkin, relacionada con

su talento innato, así como con su inspiración —estimulada por la cocaína—, brilló por última vez en el cortometraje *Street Music* (1972). Y después de aquello, no volvió a terminar ningún filme.

Ryan Larkin simboliza a todos aquellos artistas que un día renunciaron a seguir creando, autores que un día dijeron, "Preferiría no hacerlo", como en el célebre cuento de Herman Melville *Bartleby el escribiente* (1853). Si existe una culpabilidad inherente al proceso creativo, ésta es la de un Dios caprichoso y vulnerable, como sugiere Lars Von Trier en su autorretrato filmico *Epidemic* (1987): el autor desarrolla su trabajo a expensas del sufrimiento de otros, los personajes de ficción que experimentan los efectos de una plaga, la "epidemia" que terminará por aniquilar al propio autor. Por tanto, el acto de la creación permanece eternamente culpable: no es Adán, sino Dios, el responsable del pecado original. Y el artista sólo puede sublimar su culpa mediante su autorretrato, su (derrideano) Retrato de las Ruinas.

El film de Landreth alcanza un pico dramático cuando, durante una entrevista, Landreth reconviene a Larkin por su alto consumo de alcohol, recomendándole que deje de beber cerveza —uno de los pocos placeres que le quedan—, como consiguió hacer con la cocaína. Y continúa, "I want to see you thrive",¹⁴ como si Larkin hubiese expresado alguna vez su deseo de regresar a un estudio de animación! La desafortunada observación de Landreth inicia en Larkin una reacción en cadena que acaba en catarsis, expresión de su impotencia y su rabia, degradando todavía más su ya corroído aspecto físico.

Tras este embarazoso episodio, Landreth se atreve a delinear con más precisión su propio retrato, confesando al público el trauma que le empujó a decir aquellas palabras a Larkin: la muerte de su madre por alcoholismo cuando él tenía dos años. La confesión de Landreth, asumiendo su culpa al provocar a Larkin, parece evocar la observación de Derrida sobre los autorretratos: "In Christian culture there is no self-portrait without confession (...). The self-portraitist thus *does not lead one to knowledge*, he admits a fault and asks for forgiveness" (1990: 117).¹⁵ Sólo tras su enfrentamiento personal con Larkin puede verlo claramente: a pesar de su pobreza, nunca ha perdido la dignidad. Aunque Ryan Larkin sea el espejo donde nadie desea reflejarse, su actitud frente a la adversidad se convierte para Landreth en su modelo de crecimiento personal (Figs. 17 y 18).



Figs. 17 y 18: Misterioso encuentro en las calles de Toronto: Landreth acepta que nuestros errores nos definen tanto como nuestros logros.

La leyenda de Ryan Larkin desprende una irresistible fascinación, por haber persistido en la fatalidad después de haber conocido el éxito. El enigmático final de la película muestra a Larkin pidiendo cambio a los transeúntes, mientras Landreth le saluda desde el otro lado de la calle: pero ahora su rostro está casi tan erosionado como el de Larkin, como metáfora de su propio proceso de aprendizaje, del que se siente orgulloso. Landreth le mira con su único ojo, levantando la mano a Ryan, de alguna forma recordando las siguientes líneas de Derrida:

One can see with a single eye, at a single glance, whether one has one eye or two. One can lose or gouge out an eye without ceasing to see, and one can still wink with a single eye" (1990: 127).¹⁶

Incluso en la desgracia, podemos llevarnos sorpresas agradables de nosotros mismos.

Conclusiones

There is no self-portrait. It is the world which, through the image, produces its own self-portrait and we are allowed there only out of kindness (but the pleasure is shared).¹⁷

Jean Baudrillard, *The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact*, 2004: 102

El autorretrato animado es, en la actualidad, uno de los géneros más estimulantes y variados que existen en el ámbito del cortometraje, abierto a la experimentación y a la libre expresión. Una vez se ha consolidado la figura del animador como artista —así como la legitimación profesional de las mujeres como directoras de sus propios trabajos animados—, el autorretrato del artista explora nuevos intereses, incluso poniendo el acento lejos del propio animador, utilizando su presencia en el film como un medio de reforzar su mirada documental hacia otros temas y personajes.

Durante el s. XX, el autorretrato del animador ha evolucionado desde el *falso documental*, consecuencia de la verdad absorbiendo la potencia de lo falso, hacia la *ficción verdadera*: una metáfora de la realidad, donde la animación —como invención, ficcionalización, artilugio—, ha absorbido las propiedades de lo real, supliendo ese punto ciego del ojo que persiste en la autopercepción del artista. Así, *Ryan* presenta notables concomitancias con el film *Adaptation* (*Adaptation. El ladrón de orquídeas* Spike Jonze, 2002), donde el guionista Charlie Kaufman se autoincluye en la adaptación de una obra ajena que está redactando para el cine, representando a la vez el proceso de comprender la experiencia de las personas de que habla el relato, y el relato mismo.

Igualmente, en *Waltz with Bashir* (*Vals con Bashir*, Ari Folman, 2008), el autor recolecta testimonios de amigos y conocidos, para reconstruir de la única forma posible sus recuerdos, asolados por el trauma bélico. De esta manera, el autorretrato sólo puede tomar forma cuando el otro, lo colectivo, interviene para darle

forma y concreción. *Walz with Bashir*, así como *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007), son ejemplos de cómo el autorretrato y la autobiografía animada han trascendido el ámbito del cortometraje independiente, conociendo el éxito comercial en formato largometraje, gracias a su carácter trasgresor, y a la profunda implicación con el punto de vista elegido para narrar una crónica histórica.

Aunque la noción de autoría se funde con el nacimiento del cine de animación, la autorrepresentación de los autores también evoca su muerte, así como la crisis del medio artístico, anunciando un posterior renacimiento. En última instancia, los autorretratos de animadores utilizan la introspección de una manera que recuerda la clarividencia del oráculo Tiresias: en palabras de Derrida, una "ceguera que abre los ojos" (1990, p 126-127), que, en vez de oscurecer la visión, nos sumerge en lo interior.

Una versión resumida de este artículo se presentó en el congreso *Animation Unlimited - The 2008 Society for Animation Studies Conference*, The Arts Institute at Bournemouth; 18-20 de Julio, 2008. El artículo fue publicado por primera vez en inglés, en la revista *Animation Studies*, vol. 5, 2011.

Referencias

Barthes, Roland (1967) "Death of the Author", in *Aspen*, no. 5-6, 1967. ("La muerte del autor", trad. cast. Juan Murillo) Disponible en web: <http://maxicrespi-literat.blogspot.com/2005/04/roland-barthes-la-muerte-del-autor.html> [Consulta agosto de 2009].

Baudrillard, Jean (1983) *Les stratégies fatales*, París: Grasset & Fasquelle (*Las estrategias fatales*, trad. cast. Joaquín Jordá, Barcelona: Anagrama, 1984.)

Baudrillard, Jean (1990) *La transparence du Mal. Essai sur les phénomènes extrêmes*, París: Galilée (*La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*, trad. cast. Joaquín Jordá, Barcelona: Anagrama, 2001.)

Baudrillard, Jean (2004) *Le pacte de lucidité ou L'intelligence du mal*, París: Galilée (*The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact*, trad. inglés Chris Turner, Londres: Berg Publishers, 2005.)

Cholodenko, Alan (2000) "The Illusion of The Beginning: A Theory of Drawing and Animation", in *Afterimage*, vol. 28, no. 1, July/August, 2000, pp. 9-12.

Derrida, Jacques (1990) *Mémoires d'aveugle: L'autoportrait et autres ruines*, París: Éditions de la Réunion des musées nationaux (*Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins*, trad. inglés Pascale-Anne Brault, Michael Naas, Chicago: The University of Chicago Press, 1993, 1ª ed.)

Landreth, Chris (2005) Comentarios de audio en *Ryan. Génie de l'animation* (DVD), Canadá: Les Films du Paradoxe, National Film Board, Copper Heart Entertainment.

Lindvall, Terrance, Melton, J. Matthew (1997) "Towards a post-modern animated discourse: Bakhtin, intertextuality and the cartoon carnival", en Pilling, J. (ed.) *A Reader in Animation Studies*, Sydney: John Libbey, 1997, pp. 203-220.

Unamuno, Miguel de (1914) *Niebla*, Madrid: Biblioteca Renacimiento (*Miguel de Unamuno*, vol. I, Barcelona: Círculo de Lectores, 1970, 1ª ed., pp. 139-326.)

West, Shearer (2004) *Portraiture*, Oxford: Oxford University Press.

Notas

¹ A pesar de que las imágenes animadas se adelantaron a la invención del cinematógrafo en 1892, con inventos desde el sencillo Taumatropo (John Ayrton Paris, 1824) hasta el sofisticado Teatro Óptico de Émile Reynaud (1888), la idea de *filmar* una secuencia correlativa de dibujos para crear la ilusión del movimiento no se llevó a cabo hasta que Émile Cohl realizó *Fantasmagorie* en 1908. Dos años antes, James Stuart Blackton había creado *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), la primera película de dibujos animados –borrando y redibujando con tiza sucesivamente sobre la pizarra–. Pero fue Émile Cohl el primero que llevó el dibujo sobre papel al cine, si bien su carácter estético estaba aún muy poco elaborado.

² “Standing in for and repeating the irrevocably lost beginning, every beginning (including this beginning) is always already itself a rebeginning of the beginning” (“Permaneciendo y repitiendo el comienzo perdido irrevocablemente, todos comienzo (incluido este comienzo) siempre es ya de por sí un re-comienzo del comienzo”, Cholodenko, 2000, p. 9, trad. a.).

³ “Winsor McCay se compromete a hacer cuatro mil dibujos a pluma que se moverán, en un mes a partir de la fecha” (trad. a.)

⁴ Otros realizadores llevaron al cine a los artistas plásticos que actuaban en el vodevil, como se puede observar en *El escultor exprés* (Segundo de Chomón, 1907). Sin embargo, esta forma de entretenimiento se ha actualizado mediante Internet, con la profusión de vídeos que muestran a artistas digitales realizando espectaculares *Speed Paintings* de estrellas mediáticas, como por ejemplo los realizados con tableta gráfica por Nico Di Mattia.

⁵ Es de destacar que ese marco de grabación, donde los dibujos se encajan uno a uno, siguiendo unas guías dibujadas en el papel, fue descartado tan pronto como se inventó el papel punchado y la regleta de animación, cuyos pivotes resultaban más fiables para prevenir cambios y temblores de un dibujo a otro. Asimismo, para filmar animación dibujada, muy pronto se perfeccionaría la truca, una mesa de grabación de grandes dimensiones, y con la cámara dispuesta verticalmente, mirando boca abajo.

⁶ “Insofar as animation has to do with endowing with life and with motion, it bears a privileged relation to the beginning” (“Por cuanto la animación tiene que ver con dotar de vida y movimiento, ésta mantiene una relación privilegiada con el origen”, Cholodenko, 2000: 9, trad. a.)

⁷ “A menudo eran piezas de arte digital muy abstractas y obtusas” (trad. a.)

⁸ “¿Estamos alucinando o acabamos de inventar a Dios?” (trad. a.)

⁹ “Tenía que hacer estas metáforas confusas, para que el público pasase mucho tiempo analizándolas” (trad. a.)

¹⁰ ¡Esa idea es muy poco convincente!” (trad. a.)

¹¹ “Como una obra de mi propia invención, puedo crear mi propio final” (trad. a.)

¹² Aunque Ryan Larkin murió en 2007, para los fines de este artículo es más adecuado referirnos a él en tiempo presente.

¹³ “Desde el primer indicio de adicción, produjo un trabajo sorprendente. Se puede perder una vida entera tratando hacer regresar ese momento” (trad. a.)

¹⁴ “Quiero verte brillar.” (trad. a.)

¹⁵ “En la cultura cristiana no existe autorretrato sin confesión (...). El autorretratista, por tanto, no nos lleva hacia el conocimiento, sino que admite una falta y pide perdón por ella.” (trad. a.)

¹⁶ “Uno puede ver con un solo ojo, en un solo vistazo, independientemente de tener un ojo o dos. Uno puede perder un ojo de la cuenca, sin dejar de ver, y uno todavía puede guiñar con un solo ojo” (trad. a.)

¹⁷ “No existe el autorretrato. Es el mundo el que, mediante la imagen, produce su propio autorretrato, y estamos permitidos ahí sólo por bondad (aunque el placer es compartido)” (trad. a.)