
DEFORMAR A LA GORGONA: LA IMAGEN ANIMADA COMO ESTRATEGIA PARA DOCUMENTAR EL HORROR

Bruno Hachero Hernández
Universidad Pompeu Fabra

¿Qué nuevas relaciones con lo real propone el documental animado? ¿Qué nuevas configuraciones de lo visible y lo pensable plantea? Estudiar las características del documental animado a la luz del límite representativo que supone el horror es una oportunidad para reflexionar sobre la propia ontología de la imagen animada en su relación con lo real. Este artículo parte de *Vals con Bashir* para analizar cómo la animación se erige como imagen intermediaria frente a la no-imagen del horror. La imagen animada, al igual que el escudo de Perseo, permite abordar la realidad desde una determinada desfiguración, una distancia que plantea nuevas miradas y nuevos interrogantes para el cine.

What new relations are proposed between cinema and the real through the animated documentary genre? What new configurations of the visible and thinkable it poses? Analyzing the characteristics of the animated documentary under the scope of the representation limits of the horror, offers an opportunity to reflect on the ontology of the animated image in its relation to the real. This article starts with *Waltz with Bashir* to discuss how animation stands as an intermediate to face the non-image of the horror. The animated image, like Perseus' shield, allows watching the real from a certain distortion, a distance that raises new ways to look and new questions for film.

En su largometraje *Vals con Bashir* (*Vals im Bashir*, 2008), el israelí Ari Folman propone un viaje animado a la memoria, al trauma y al horror de la guerra del Líbano y las matanzas de Sabra y Chatila. La animación se revela en el film como un vehículo privilegiado para acceder a los recovecos de lo que se resiste a ser olvidado, a pesar de las dificultades que el propio Folman manifiesta para recordar. El iluminador trayecto por estos oscuros rincones de la memoria tiene al propio realizador como protagonista, tanto en un recuperado tiempo pasado como en un distanciado presente desde el que construir una perspectiva determinada sobre lo ocurrido, una mirada particular hacia el abismo que permite encuadrar al film en la tradición de otros tantos documentalistas que exploran la memoria y el horror desde formas cinematográficas que permitan —tomando la idea que nos propone Didi-Huberman¹— rasgar el velo de lo irrepresentable. ¿Qué aporta *Vals con Bashir* respecto a esta tradición? ¿Qué particularidades tiene la imagen animada para explorar el horror desde el cine?

A partir del análisis hermenéutico de las imágenes en determinadas secuencias clave de *Vals con Bashir*, la primera parte de este artículo se centra en los conceptos figurativos que dan forma al dispositivo fílmico que propone Ari Folman y que, en los siguientes apartados, se complementarán con el análisis de *La imagen perdida* (*L'image manquante*, Rithy Panh, 2013), explorando así propuestas documentales que, de una forma u otra, sirven para entender cómo la imagen animada nos ofrece otras vías posibles para explorar el horror.²

01

La animación como distancia expresiva frente al horror: *Vals con Bashir*

Ha transcurrido aproximadamente la mitad del metraje de *Vals con Bashir* cuando Ari Folman indaga en su experiencia en la guerra del Líbano gracias a los testimonios de los que estuvieron con él. Al ver que no recuerda hechos en los que participó, Folman acude a visitar a la Dra. Zahava Solomon, psiquiatra especialista en estrés postraumático. “¿Cómo es posible que no pueda recordar un suceso tan dramático”, cuestiona Folman. Solomon explica entonces el trastorno disociativo, ilustrándolo con la anécdota de un joven fotógrafo que la visitó una vez. El joven estuvo en la guerra. Cuando la doctora le preguntó cómo superó todo aquello, él le contó que se lo planteó como un largo viaje, en el que “veía todo lo que estaba pasando como si fuera a través de una cámara imaginaria”. La película ilustra la anécdota entonces con una serie de imágenes congeladas, emulando desde el dibujo la estética del fotoperiodismo. Imágenes de alto contraste, veladas en algunas partes, con destellos de luz propios del soporte fotoquímico. Son escenas que mezclan la cotidianidad con la guerra con encuadres pensados, con la densidad del grano de plata, con texturas fotográficas. Imágenes que muestran la destrucción de las ciudades y de la población extenuada.

“Entonces, pasó algo. Su ‘cámara’ se rompió”, relata Solomon. La última imagen, un plano general de un espacio desolado y visiblemente arrasado, comienza a girar, como si se tratara del fotograma de una película detenido en el halo

de luz del proyector hasta que alguien lo vuelve a poner en marcha. Escuchamos el sonido del proyector y la imagen cobra vida, reflejando el movimiento del viento sobre el paisaje, el tenue parpadeo de la luz del proyector sobre la niebla, un lento travelling aproximándose levemente al tétrico lugar.

Solomon relata que la situación se volvió dura para él al llegar al hipódromo de Beirut —el lugar de la escena—, donde le impacta la visión de montones de caballos masacrados. Hay un cambio de plano y se nos muestran los cuerpos arrasados de los caballos en lentos trávelin (Fig. 1). “Había utilizado un mecanismo para permanecer al margen de los acontecimientos. Como si estuviera viendo una película de la guerra, en lugar de estar participando en ella”, relata Solomon. “Aquello le protegió. Una vez que se vio inmerso en los acontecimientos, no pudo seguir negando la realidad. El horror le rodeaba y enloqueció”. Pasamos entonces de la imagen de un caballo agonizante que respira con dificultad a un plano detalle de su ojo, rodeado de moscas, en el que se refleja como un espectro la sombra del que mira.

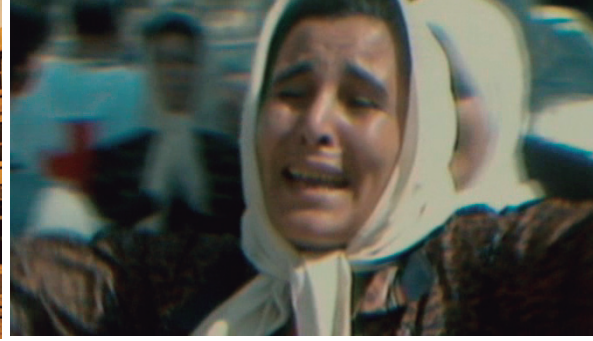
En esta pequeña anécdota, que ocupa apenas dos minutos del film, se resume todo el sentido del dispositivo que propone *Vals con Bashir*, de la experiencia frente al horror que ofrece al espectador. Esa “cámara imaginaria”, que mediante las imágenes Folman relaciona directamente con la imagen fotográfica, constituye una distancia frente al horror de la guerra. Una distancia que protege, que aísla al individuo del horror en el que está inmerso. La distancia se rompe cuando una experiencia interpela violentamente al observador. Entonces la imagen cobra vida, vuelve a moverse.

La anécdota refleja una distancia y su súbito acortamiento, el aislamiento y la toma de conciencia frente al horror. En el ojo de la víctima se refleja como una sombra el que mira, el que es testigo del horror. El horror “rodea” al observador, lo envuelve; entonces ocurre la toma de conciencia, más profunda gracias a la inmersión que permite el distanciamiento inicial frente a una realidad hostil. La imagen es habitada por el que observa, la empatía se hace posible entonces desde el reconocimiento.





2



3

En estos mismos términos funciona el dispositivo del film, que propone al espectador una distancia frente al horror de la guerra y de la masacre. A partir de testimonios filmados, Ari Folman emplea una técnica mixta de animación —utilizando dibujo animado, animación en flash, cut-out y 3D— que permite complementar lo relatado por los testigos con toda una reconstrucción animada en la que se difuminan las fronteras de la memoria y lo onírico. La animación deviene en una reinterpretación de lo percibido, de lo relatado y de lo soñado, erigiéndose como una técnica privilegiada para explorar el horror de la experiencia bélica desde un enfoque profundamente subjetivo tanto desde el punto de vista narrativo como desde el de la elaboración de las imágenes.

Si bien el estilo de la imagen animada varía sutilmente en cuanto a la utilización de colores y el diseño de la atmósfera, lo cierto es que el film mantiene un aspecto visual bastante uniforme en todo su desarrollo. A través de ello, tal y como analiza la Dra. Honess Roe en su tesis doctoral sobre documental animado³ (2009: 302), tanto la experiencia onírica como la perceptiva obtienen la misma importancia, el mismo peso epistemológico a la hora de explorar la realidad. Se puede afirmar que *Vals con Bashir* es un documental que no cuenta la guerra del Líbano o la matanza de Sabra y Chatila, sino la experiencia subjetiva y el recuerdo de esa guerra y esa matanza. Afirma Ehrlich (2011) que “the

non-mimetic imagery does not diminish the truth value of the film’s documentation because it refers to aspects of reality that cannot be directly indexed as they do not physically exist”.⁴ La animación, en definitiva, permite elaborar un documento de una realidad más allá de lo físico que sería difícilmente abordable mediante imagen de base fotográfica.

Hay una escena que se repite cuatro veces en el film y que constituye el único recuerdo que al principio Folman retiene de Beirut, el detonante de la búsqueda. En ella se ve a sí mismo incorporándose desnudo en el mar junto a dos compañeros, llegando a la playa, vistiéndose y avanzando por las calles desiertas de la ciudad. Los colores negros y anaranjados de la escena, así como la envolvente y omnipresente música de Max Richter, añaden un carácter profundamente emocional y onírico a la acción. Esta luz anaranjada, que después entenderemos que tiene que ver con el trauma provocado por las bengalas que hacen sentir culpable al protagonista —y por ende a los israelíes a los que representa—, cambia paulatinamente hacia tonos grisáceos y desaturados, más cercanos a la estética naturalista comúnmente asociada al documental, indicando el tránsito de lo onírico a lo memorístico (si es que ambos pueden separarse categóricamente). Entonces, los personajes, con Folman a la cabeza, comienzan a caminar por la ciudad hasta llegar a una calle donde una agitada multitud de mujeres se aproxima hacia ellos (Fig. 2).

La escena encuentra su ansiado final cuando acaba la película y el recuerdo es por fin liberado. Mientras el periodista Ron Ben-Yishai relata cómo ocurrió todo, qué procedimiento siguieron los perpetradores y cuál era el alcance de la masacre, la música desaparece para al final dejar paso al sonido de las mujeres palestinas gritando y lamentándose (Fig. 3). Llega entonces el final del sueño recurrente de Folman; la cámara virtual recorre la calle por la que las mujeres caminan presas del pánico y se detiene en el rostro del israelí, que las observa con manifiesta inquietud.

Justo en ese momento —y aquí está la clara relación con la escena del hipódromo en el sentido de acortamiento brusco de la distancia— la animación deja paso al vídeo, al contraplano esquivo que buscaba Folman. Vemos que los gritos que acompañaban a los últimos planos animados pertenecen a mujeres descubriendo los cuerpos y gritando presas del pánico y la impotencia. No son gritos creados para el film, son gritos recogidos en aquel aciago momento. Entonces se hace el silencio, y se nos muestran los explícitos y terribles planos de los cadáveres.

De aquí pueden surgir múltiples preguntas. Tras elaborar todo el largometraje mediante imagen animada, ¿por qué el paso a la imagen grabada? Atendiendo a la conexión entre la escena del hipódromo antes relatada y la escena final, se puede argumentar que ambas ponen en práctica un mismo mecanismo de acortamiento de distancia, de encuentro de miradas. Mientras aquel fotógrafo había vivido la guerra a través de un mecanismo de distanciamiento que le permitía soportar el horror que presenciaba, y que finalmente se desintegró cuando una experiencia realmente le golpeó y despertó su empatía —interpretado en las imágenes mediante una imagen congelada que cobra “vida”, que adquiere movimiento, tiempo—, aquí Folman culmina el documental animado con unas escenas que documentan en vídeo el sufrimiento, el terror y la impotencia de los familiares de los masacrados. En este caso la animación sería el distan-

ciamiento. El acortamiento de esa distancia lo compondrían las imágenes de archivo que golpean al final al espectador, que lo ponen en contexto, que recuperan el tiempo, el pasado contextualizado en el presente. El vídeo es la imagen viva, la imagen que ha recobrado la capacidad de impactar, de romper toda distancia para *rodear* al espectador, para implicarlo en el horror. La animación es la imagen contemplativa, distanciada, que permite una mayor inmersión pero que no es capaz de *dañar* de manera tan directa como puede hacerlo el vídeo. El propio Folman declara en el comentario del director:⁵ “those 50 seconds of live footage, it puts the whole film into proportion. It puts my personal story into proportion. It puts the animation into proportion. It shows you that it really happened”.⁶

En este sentido, el carácter de la imagen en vídeo parece testimoniar el terrible suceso con una legitimidad que la animación no puede alcanzar. En su brillante reseña sobre el film, el profesor e investigador Iván Pintor (2009: 27) destaca, incluso, su carácter probatorio en el marco del relato animado:

Frente al carácter onírico de la animación, los semblantes de las víctimas, como la imagen del superviviente Vladek en *Maus*, adquieren la categoría de pruebas de un proceso histórico sobre el que suena la respuesta atribuida por Ben-Yishai a Sharon: “¡Gracias por decírmelo y Feliz Año!”

Se puede argumentar, tal y como ha hecho parte de la crítica,⁷ que hay una subordinación de la estrategia del documental animado al mayor realismo que conlleva el vídeo. Sin embargo, analizando en conjunto la película se observa una necesaria relación de simbiosis, una estrategia de acercamiento a la realidad en base a una distancia y una ruptura final de esa distancia; una estrategia cuya esencia queda cristalizada ya en la mencionada escena del hipódromo, y que al final del film adquiere toda su fuerza median-

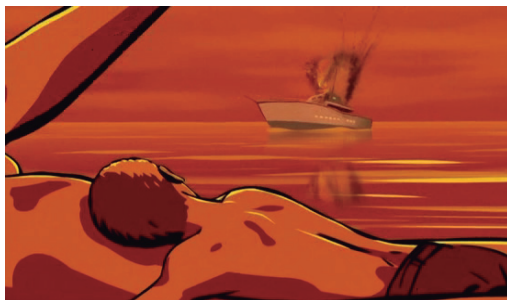
te el juego de distancias. Al igual que la imagen grabada pone en contexto a la animación, la animación pone en contexto esas imágenes que, de otra forma, serían una ínfima parte más de ese vasto archivo de imágenes descontextualizadas del horror que circula a diario en los medios masivos. Como bien apunta Honess Roe (2009: 308), “the television news images may reveal the truth of the event, but the truth of the experience is, for Folman, as much about its incomprehensibility as about what actually happened. [...] It is through the animated journey that we learn of the true meaning of the war for Folman”.⁸ El potencial desestabilizador de esas imágenes, más allá de su potencial para impactar, proviene de la profunda experiencia inmersiva que propone la imagen animada, de ese viaje animado por la memoria y la experiencia traumática que constituye a la vez distanciamiento e inmersión.

02

La animación como desfiguración: hacia el concepto de imagen intermediaria

Uno de los primeros testimonios que Folman recoge es el de Carmi Cna’an, precisamente uno de los dos personajes inventados para el film.⁹ Cna’an le cuenta cómo fue su llegada a Beirut, a bordo de un barco civil en el que todos los soldados celebraban una fiesta. Él, sin embargo, se marea, vomita y tiene que tumbarse. Así, cae en un profundo sueño en el que todo se vuelve tranquilo, silencioso, denso. Abre los ojos, tumbado en la cubierta, y ve a una nadadora aproximándose lentamente hasta que llega al barco y trepa a la cubierta. Es una mujer gigantesca, con un cuerpo precioso y desnudo. En un gesto profundamente maternal, se inclina ante él y le toma en sus brazos, lanzándose posteriormente de nuevo al mar. La siguiente imagen muestra a Cna’an tumbado sobre el cuerpo desnudo de

la misteriosa mujer gigante que nada apaciblemente, alejándose del barco. Justo entonces un avión cruza el cielo y deja caer una bomba, haciéndolo volar en pedazos. La escena pasa en ese momento del azul al naranja volviendo a hacer referencia a la luz de aquellas bengalas de las que surge el trauma (Fig. 4).



Podemos asociar la mirada de Carmi Cna'an en la última imagen con la mirada del espectador. La imagen animada —la nadadora— acoge al espectador y lo mantiene a una distancia protectora frente al horror, a una distancia que permite la contemplación. La animación propone una experiencia inmersiva a través de la cual poder mirar al horror, pero también protege gracias a la distancia expresiva. El mar, como extensión inabarcable de aguas que esconde una profundidad insondable, es un símbolo recurrente durante todo el film, un espacio presente en la mayoría de sueños y fantasías que se muestran, y que remite a ese lugar de transformación, de indeterminación, de renacimiento y, cómo no, de miedos.

¿Qué permite esta inmersión? Al emplear la imagen animada para recrear experiencias de la guerra, Folman consigue profundizar en lo subjetivo, aportando al documental una dimensión más íntima y un punto de vista que explora cómo cada personaje experimentó la guerra. Se profundiza en cómo se viven los hechos, en cómo la memoria los almacena y reinterpreta.¹⁰ Al fin y al cabo el detonante y el principal objeto —al menos, el explícito— del film es develar un trauma, encontrar el recuerdo perdido, explorar los entresijos de la memoria y ver cómo se proyecta en los sueños.

La escena del *vals* de Shmuel Frenkel, que da nombre a la película, es un buen ejemplo de esta focalización subjetiva. Su grupo de soldados está acorralado en una trinchera, siendo tiroteado desde múltiples ángulos. Bajo la desesperación del momento, Frenkel decide tomar una metralleta de otro soldado y salir de la trinchera para iniciar una ofensiva. Para evitar el fuego enemigo, el soldado se desplaza de manera circular realizando multitud de movimientos esquivos, de manera que parece bailar un vals —que suena durante esa parte de la escena—. Lo que consigue esta secuencia es destacar el carácter subjetivo de la percepción del tiempo, la intensidad con la que un suceso extremo es

vivido y recordado. El propio Folman, al relatarla, cuenta que no sabe si fue un minuto o una eternidad. La potencia del hecho en sí hace de la percepción, y del almacenamiento en la memoria, un relato deformado que no se atiene a la temporalidad normal. El punto de vista del film queda cristalizado en esta secuencia: se refleja la guerra desde el prisma del soldado a partir del posicionamiento profundamente subjetivo.

Toda esta dimensión onírica y subjetiva facilitada por el lenguaje animado provoca en el espectador una distancia con un doble efecto: por una parte deforma la imagen del horror, la hace soportable, permite sostener la mirada. Por otra, al permitir la mirada supone una inmersión más profunda en ese horror. A ello contribuye esa cualidad distanciadora del lenguaje animado —ilustrada por la nadadora que recoge a Cna'an— que el propio Yoni Goodman, director de animación del film, menciona en una entrevista realizada por Judith Kriger (2012: 11, 12):

Animation has a kind of “detaching” quality about it, so you can take the audience further. [...] We intentionally played with this —making people see all these horrible things that happened during the war. As a viewer, you accept it—you tell yourself, this is animation, so you open yourself up to it. [...] I think when you see something and your mind tells you: it's OK; it's not real, so you tend to open up. Then you think -wait a minute- this is real. It's something disturbing that I'm watching... but it already sunk in. You can open yourself up more to the subject.¹¹

La palabra exacta que usa Goodman es *detaching*, cuyo significado se acerca más a separar o desprender. El símbolo se desprende de la realidad a la que se refiere, pero la realidad sigue estando ahí. Se infiere, por tanto, que la distancia que la animación supone una deformación que hace soportable el horror, a la vez que hace

posible mantener la mirada. Profundizando en esa idea de deformación, la animación puede ser entendida como una *desfiguración*, una representación que huye de lo referencial para explorar las posibilidades expresivas de una imagen distanciada.

¿Cómo puede una imagen desvinculada del tiempo, distanciada de lo real, documentar el horror? La animación permite, precisamente, elaborar un documento desde un punto de partida imposible —no en vano el primer documental animado registrado como tal aborda un hecho que no pudo ser filmado¹²—. Las características de la imagen animada permiten a Folman concebir un documento que, lejos de reproducir la realidad, no pretende sino documentar cómo fue vivida cierta realidad, cómo fue filtrada a través de una determinada subjetividad. Siguiendo de nuevo a Iván Pin-tor (2009: 27):

Desde el lugar de indecibilidad en el que el Folman-narrador intenta remontar su amnesia, la palabra se convierte en *Vals con Bashir* en un ejercicio de negatividad: sólo sobre rostros que no son, sólo sobre fisonomías dibujadas, la palabra puede evocar el fantasma de lo sucedido y su connivencia con la muerte sin que se le anteponga la exigencia de la imagen fotográfica.

Esta visión subjetiva, esta explicitación de la mirada del cineasta contenida en el lenguaje animado, no distorsiona el valor de verdad del film, sino que lo complementa de alguna manera. Además de los testimonios recogidos que conforman una fuente documental clara, el valor epistemológico de las imágenes es innegable. La experiencia fílmica que ofrecen sirve para entender la (una) experiencia de la guerra de una manera especialmente profunda, tal y como afirman los que la vivieron.¹³ Sostiene Ehrlich (2011) que “although these animated images may not be visually realistic and/or physically

indexical, they are undoubtedly informative and possess a truth value that legitimises them”.¹⁴ El documental animado, tal y como lo propone Folman, deviene en una combinación de visiones subjetivas para elaborar un documento que desafía los cánones del documental, que aborda la realidad desde una posición liberada y que propone nuevos desafíos al espectador. La propuesta estética de *Vals con Bashir* formula nuevas herramientas para explorar, problematizar y cuestionar lo real que, de alguna forma, se reinterpretan en buena parte del cine documental contemporáneo. La animación se utiliza como un lenguaje distanciada, una propuesta formal que introduce diferentes capas de sentido cuyo valor documental reside precisamente, además de en los testimonios recogidos, en la experiencia fílmica que propone al espectador a través de su condición de *imagen intermediaria*.

03

La dialéctica entre imagen intermediaria y no-imagen: la imagen perdida

Toda imagen intermediaria esconde una *no-imagen* que no se puede (o no se quiere) mostrar, y que contiene en sí misma, en su carácter no mostrable, la esencia del horror. La dimensión de la no-imagen es, posiblemente, el motivo más recurrente en la filmografía de Rithy Panh, obstinado en explorar el horror del genocidio camboyano desde diferentes perspectivas documentales. El uso que Panh hace de las pinturas de Van Nath, uno de los pocos supervivientes del centro de tortura que da nombre a su célebre documental *S-21, la machine de mort Khmère rouge* (2003), alude a ese carácter de documento imposible y distanciada que la imagen animada adquiere en films como *Vals con Bashir*. La imagen pictórica se erige como contra-imagen capaz de documentar lo no mostrado en los archivos y enfrentarse a la mirada de los verdugos.

Es una imagen que, en definitiva, construye una mirada tan imposible como necesaria frente al archivo manipulado y al pasado enterrado, dando forma al horror, a la imagen que falta.

Diez años después Rithy Panh aborda su propia historia dentro de la Historia del genocidio camboyano: la trágica desaparición de su familia en el exterminio masivo perpetrado por los jemes rojos. Lo hace precisamente con un film titulado *La imagen perdida*, donde ahonda en el concepto de la contra-imagen frente a la no-imagen. Para construir una imagen que sea capaz de contener la historia robada, de reescribirla y de ser testigo del sufrimiento y de la resiliencia de un pueblo arrasado en contraposición al archivo manipulado del régimen, Panh recurre a las figuras de arcilla. Moldeando, pintando y distribuyendo las figuritas en completos escenarios, Panh filma mientras su voz —interpretada por Randal Douc, pero suya al fin y al cabo— relata la historia.

En sentido estricto, no hay animación en *La imagen perdida* y, sin embargo, en las figuritas estáticas y los cuidados movimientos de cámara combinados con una elaborada atmósfera sonora surge una suerte de movimiento mental, de dispositivo que remite al juego infantil, a la imaginación frente a lo inanimado. La animación se deja a la mente del espectador.

Esta imagen construida a partir de dioramas de figurillas inanimadas —y, a pesar de ello, animadas en cierta manera gracias al cine— permite al espectador vivir una experiencia fílmica similar a la que propone Folman, en la que la imagen complementa a la palabra y permite un posicionamiento subjetivo frente al horror facilitando la imaginación ante el relato. El horror aquí no reside en el archivo —como sí ocurre en *Vals con Bashir*, potenciado por el previo viaje animado— sino que es la voz y, sobre todo, la contra-imagen la que permite ofrecer una determinada experiencia con el horror que permanece oculto en las imágenes del régimen.

De esta forma Panh propone un uso de la imagen que recoge técnicas y rasgos de la animación para llevarlos a la frontera o la pura interacción con la imagen de base fotográfica. Más allá de discutir si *La imagen perdida* puede considerarse de animación, resulta ilustrativo observar cómo el dispositivo que propone se basa en la tensión entre una imagen intermediaria y una determinada no-imagen que emerge en la tensión entre lo visible y lo invisible; algo que, en definitiva, nos permite entender cómo la imagen animada —las figuritas de Panh, así como la animación elaborada de Folman— ofrece una determinada perspectiva documental para abordar el horror.

04

Conclusiones: trazar lo irrepresentable

Propone Honess Roe (2009: 323) que la animación “has the potential to expand the realm of documentary epistemology from the “world out there” of observable events to the “world in here” of subjective experience”.¹⁵ En este sentido, puntualiza (2009: 319) que “the convergence of animation and documentary is an expansive evolution of both forms”.¹⁶ Resulta revelador observar cómo esta evolución expansiva de la que habla Honess Roe se enfrenta al límite de la representación que constituye la documentación del horror, y ver cómo la imagen animada deviene en una imagen intermediaria en dialéctica siempre con una no-imagen, con una ausencia que se hace presente. ¿Qué nuevas relaciones con el horror devienen de esta combinación? La imagen animada invoca una determinada relación entre lo ausente —la no-imagen— y lo visible. La imagen intermediaria precisamente remite a la no-imagen, la inscribe de manera implícita en su propia ontología. Más allá de ser un mero vehículo para pensar en lo invisible, la imagen intermediaria pone en juego nuevas relaciones a partir de lo visible. Siguiendo a Rancière (2011: 138):

Lo irrepresentable expresa la ausencia de una relación estable entre mostración y significación. Pero esta desregulación implica no ya menos sino más representación: más posibilidades de construir equivalencias, de volver presente lo ausente y de hacer coincidir un reglaje particular de la relación entre sentido y sin-sentido con un reglaje particular de la relación entre presentación y retiro.

A la luz de estos conceptos, el cine documental animado —junto a propuestas híbridas como la de Panh— resulta un ámbito en plena ebullición creativa que, desde las pocas obras que aún acumula, ya propone un auténtico desafío ontológico para el espectador. Un ámbito híbrido y en diálogo constante con otras artes que nos propone nuevas maneras de explorar la realidad desde el cine, de desafiar lo irrepresentable desde las posibilidades expresivas de la imagen animada para documentar el horror.

Una mirada al siempre más libre e innovador panorama del cortometraje documental animado —con obras como *Silence* (Orly Yadin y Sylvie Bringas, 1998), *Everything was life* (Ellie Land, 2004) o *Reality 2.0* (Víctor Orozco, 2012)— permite comprobar cómo se pueden elaborar documentos desde una perspectiva profundamente subjetiva que lidien con el horror de manera novedosa, a partir de la dialéctica entre una determinada imagen intermediaria y una no-imagen. Una tendencia que tiene sus ecos en obras como *Vals con Bashir* o la más reciente *Crulic, camino al más allá* (Anca Damian, 2011). Propuestas, todas ellas, que enriquecen el panorama de la animación documental con perspectivas renovadoras para abordar la exploración cinematográfica del horror.



Biografía

Bruno Hachero (Huelva, 1988) es personal investigador en formación en la Universidad Pompeu Fabra, donde desarrolla su Doctorado en Comunicación y su labor investigadora en el grupo CINEMA. Es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla, y recientemente ha finalizado el Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos en la Universidad Pompeu Fabra con un trabajo de investigación sobre el horror en la animación documental.

E-mail

bruno.hachero@upf.edu

Notas

¹ Desarrollada en Didi-Huberman (2004).

² Este artículo es parte de una investigación más amplia sobre el horror en el documental animado realizada por el autor como tesina final del Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos de la Universidad Pompeu Fabra, consultable aquí: <http://repositori.upf.edu/handle/10230/22991> [acceso: diciembre 2014].

³ Trabajo que la Dra. Honess Roe ha ampliado y publicado recientemente en forma de libro: Honess Roe, Annabelle (2013). *Animated Documentary*. Londres: Palgrave Macmillan. Para este trabajo de investigación, sin embargo, se ha optado por consultar la tesis, citada en la bibliografía.

⁴ “Las imágenes no miméticas no disminuyen el valor de verdad de la documentación del film porque se refiere a aspectos de la realidad que no pueden ser directamente indexados debido a que no existen físicamente” (trad. a.)

⁵ El comentario aquí referido puede consultarse en el comentario del director incluido en los extras de la edición en Blu-ray inglesa de *Waltz with Bashir* editada por Sony Pictures Home Entertainment en 2009.

⁶ “Esos 50 segundos de imágenes filmadas ponen el film entero en proporción. Ponen mi historia personal en proporción. Ponen la animación en proporción. Te muestran lo que realmente pasó” (trad. a.)

⁷ “The animation techniques used until that moment are lacking in seriousness: once the tragedy is directly broached, they must be abandoned” (Peter Bradshaw para *The Guardian*, consultable aquí: <http://www.theguardian.com/film/2008/nov/21/waltz-with-bashir-folman>). “La animación acaba desbordada y Folman sólo puede concluir su drama apelando a la imagen de los cuerpos muertos registrados en video” (Óscar Brox para *Miradas de cine*, consultable aquí: <http://miradas.net/2009/02/actualidad/criticas/vals-con-bashir-2.html>)

⁸ “Las imágenes del informativo televisivo pueden revelar la verdad del hecho, pero la verdad de la experiencia es, para Folman, tanto sobre su in-

comprensibilidad como sobre lo que realmente pasó. [...] Es a través del viaje animado como comprendemos el verdadero sentido de la guerra para Folman.” (trad. a.)

⁹ Carmi Cna'an y Boaz Rein-Buskila son personajes inventados para la película, precisamente los que permiten abordar un mayor nivel de onirismo. Para más información al respecto se puede consultar RENZI, Eugenio y SCHWEITZER, Ariel (2009). “A la realidad por la animación. Entrevista a Ari Folman”. En *Cahiers du Cinema España*, nº20, febrero 2009.

¹⁰ De hecho una de las críticas más certeras que se le hacen a *Vals con Bashir* es la falta de contextualización de los hechos que cuenta. «It provides almost no context for the war, does not explain Palestinian or Israeli presence in Lebanon in this period, and does not situate the history of conflict in that area of the world», escribe Hetrick (2010). Podría servir como respuesta —discutible cuanto menos— a esa crítica la afirmación que hace el propio Goodman en Kriger (2012): “This movie is not about politics. It’s not about the politics of war; it’s about a soldier’s experience in war. It’s about a regular person in an irregular situation”.

¹¹ “La animación tiene una especie de cualidad distanciadora que te permite llevar a la audiencia más lejos. [...] Jugamos intencionalmente con esto, haciendo ver a la gente todas esas cosas horribles que pasaron durante la guerra. Como espectador, lo aceptas —te dices a ti mismo que es animación, así que te abres más a ello. [...] Pienso que cuando ves algo y tu mente te dice: ‘está bien; no es real’, tiendes a abrirte. Entonces piensas: ‘espera un momento, esto es real’. Hay algo inquietante en lo que estoy viendo... pero estoy inmerso en ello. Puedes abrirte más al tema.” (trad. a.)

¹² Me refiero a *The Sinking of the Lusitania*, realizado en 1918 por Winsor McCay. Aunque hay usos previos de la animación en documentales, fue la primera obra estrenada comercialmente como animación de no ficción. En ella McCay aborda el ataque alemán al buque *Lusitania*, que provocó

su hundimiento y la muerte de casi 1000 pasajeros. Para más información consultar Honess Roe (2009: 36-53).

13 Véanse al respecto los testimonios recogidos por Ehrlich (2011) o los citados por Landesman y Bendor (2011: 9-10, 17).

14 “Aunque estas imágenes animadas pueden no ser visualmente realistas o físicamente indiciales, son indudablemente informativas y poseen un valor de verdad que las legitima” (trad. a.)

15 “Tiene el potencial de expandir el campo epistemológico del documental del ‘mundo exterior’ de hechos observables al ‘mundo interior’ de experiencia subjetiva” (trad. a.)

16 “La convergencia de animación y documental es una evolución expansiva de ambas formas” (trad. a.)

Referencias bibliográficas

DIDI-HUBERMAN, Georges, 2004. *Imágenes pese a todo. Memoria visual del holocausto*, Barcelona: Paidós.

EHRLICH, Nea, 2011. “Animated documentaries as masking”, en *Animation Studies*, Vol 6. (<http://journal.animationstudies.org/nea-ehrllich-animated-documentaries-as-masking/> [acceso: agosto 2014]).

FOLMAN, Ari, 2009. Comentarios del director en *Waltz with Bashir* (Blu-ray). Londres: Sony Home Entertainment.

KRIGER, Judith, 2012. “Finding pleasure in the imperfection: Yoni Goodman”, en *Ani-*

mated realism. A behind the scenes look at the animated documentary genre. Massachusetts: Elsevier Inc. (<http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240814391> [acceso: agosto 2014]).

PINTOR IRANZO, Iván, 2009. “Yo bombardeé Beirut...”. En *Cultura/s La Vanguardia*, 18 de febrero de 2009, pp. 26-27.

RANCIÈRE, Jacques, 2011. *El destino de las imágenes*. Pontevedra: Politopías.

ROE, Annabelle Honness, 2009. *Animating Documentary*. PhD dissertation, EEU: University of Southern California.