

ENTRE LA INVENCION Y LA REALIDAD: ANIMACION COMO TECNICA DE EXPRESION DE LA MEMORIA

Alicia Fernández Sánchez¹

RESUMEN

La animación ofrece maneras visualmente diferentes de representar la memoria a las demás artes audiovisuales. Con sus propias normas de movimiento, múltiples posibilidades visuales y recursos, es una técnica capaz de crear memoria de la nada, de recogerla o de mostrar datos que no fueron recabados de otra manera y que solo se encuentran en la mente de quienes los recuerdan. El objetivo de este artículo es explorar las distintas formas en las que la memoria, la historia y el recuerdo se pueden presentar en animación técnica y conceptual, repasando ejemplos de obras que ayuden a comprender el concepto para analizar.

Palabras clave

Animación, *flashback*, *flashforward*, memoria, técnicas de presentación, tiempo.

BETWEEN INVENTION AND REALITY: ANIMATION AS A MEMORY EXPRESSION TECHNIQUE

Abstract

Animation provides a varied range of possibilities to represent the memory of other audiovisual arts. With its own movement rules, multiple visual possibilities, and resources,

¹ Estudiante doctorando en el programa de Historia y Artes de la Universidad de Granada. Máster oficial en Dibujo: Creación, Producción y Difusión por la Universidad de Granada y licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Correo electrónico: ali_mery3@hotmail.com

it is a technique that is able to create memory from nothing, it is also able to gather it, or provide some data that it would be impossible to get using a different resource, due to the fact that it is only found in the mind of those who have memory. The main objective of this article is to explore the varied ways memory, history, and recalling can be presented at conceptual and animation techniques, through a rehearsal of some artistic work that may help to understand the concept which is intended to be analyzed.

Keywords

Animation, *flashback*, *flashforward*, memory, presentation techniques, time.

INVENTIAPE I KUNAURAKAIPE: IMASA KAUACHINGAPA NUKANCHIPA IUIAI

Maillallachiska

Animacionka kauachimi imasa sugrigchakuna kauachingapa chi iuiiai sugkunata arte audiovisualkuna paipa propio kuiuriwa, Achka posibilidad kauaikuna i recursokuna, kam sug tecnica uñachingapa iuiiai ñimandakuna, tandachinga u kauachinga imakuna mana mirachiska sug rigcha i iukankuna paikunapa umape sugkuna iuairigkuna. Kai kilkaska kamne iachangapa imasa iuiiai, historia, i iuiariipi allikan kauachingapa animacionpe concetualpe, repasaspa sug ejemplo ruraskakuna aidanchukuna comprendengapa chi concepto analizangapa.

Rimangapa Ministidukuna:

Animación, flashback, flashforward, iuiiai, técnicas de presentacionpa, tiempo.

ENTRE L'INVENTION ET LA RÉALITÉ : L'IMAGE ANIMÉE COMME TECHNIQUE D'EXPRESSION DE LA MÉMOIRE

RÉSUMÉ

L'image animée offre manières visuellement différentes de représenter la mémoire en référence les autres arts audiovisuelles. Ayant règles propres de mouvement et plusieurs ressources indiquant que c'est une technique capable de tirer mémoire du néant, de la

ramasser et de montrer des choses que n'ont pas été obtenus que de ce moyen et qui ne sont que présent dans les mémoires de ceux qui s'en rappellent. Le but ici c'est d'explorer quelques formes dont la mémoire, l'histoire et le souvenir peuvent se présenter dans l'image animée au niveau technique et conceptuel en utilisant des œuvres permettant l'analyse du concept.

MOTS CLÉS

Image animée, flashback, flashforward, mémoire, techniques de représentation, temps.

ENTRE A INVENÇÃO E A REALIDADE: ANIMAÇÃO COMO TÉCNICA DE EXPRESSÃO DA MEMÓRIA

Resumo

A animação oferece maneiras visualmente diferentes de representar a memória às demais artes audiovisuais. Com suas próprias normas de movimento, múltiplas possibilidades visuais e recursos são uma técnica capaz de criar memória do nada, de pegá-la ou mostrar dados que não foram encontrados de outra maneira e que só se encontram na mente de quem os lembram. O objetivo deste artigo é explorar as diferentes formas nas que a memória, a história e a lembrança podem-se apresentar em animação técnica e conceitual, repassando exemplos de obras que ajudem a compreender o conceito para analisar.

Palavras-chave

Animação, *flashback*, *flashforward*, memória, técnicas de apresentação, tempo

Introducción

Son diversas las maneras en las que el paso de una vida y su memoria pueden estar representadas en animación. La forma en la que la animación utiliza la memoria del tiempo es compleja, debido a que no se acota a la grabación de un hecho real, esta técnica siempre aporta un paso más allá hacia las artes plásticas, al poseer sus propias normas y ser un lenguaje plástico único. La memoria y el paso de la vida a través de los supuestos recuerdos de los personajes pueden propiciarse con recursos narrativos como el *flashback* (recurso de la memoria por excelencia), pueden ser experiencias aisladas o ser el hilo conductor de la obra, pueden diferenciarse a través de variados estilos visuales, entre otros. El interés de este artículo reside en la necesidad de abordar y conocer a fondo una de las técnicas artísticas más completas y complejas en cuanto a técnica y a concepto. La animación, al ser una técnica artística que reúne el resto de artes en sí misma, ha sido comúnmente excluida del círculo de las artes, relegada al entretenimiento. Es necesario dar a conocer el gran potencial que esta técnica artística puede ofrecer, en este caso, investigando uno más de sus múltiples usos, como conductora y recolectora de la memoria. Es por ello que, en este artículo, nos disponemos a analizar una serie de obras clave que contienen los conceptos sobre memoria que pretendemos exponer, para así poder hallar los recursos técnicos y narrativos que han sido utilizados para desarrollar dicha presentación, a fin de acercar la técnica de animación al público como lo que es, un arte polifacético y rico en todas sus vertientes.

La invención de una memoria. La animación como forma de creación y evolución de una vida imaginada

El primer modo en el que veremos la memoria en animación es desde la inexistencia real de los personajes, que habrán sido inventados para dar sentido a una historia y cuyos recuerdos y procesos mentales se verán supeditados a la narración. De otro modo, si los personajes fuesen reales, estaríamos ante una obra documental, semidocumental o basada en hechos reales. En el momento en que creamos una historia donde el hilo conductor es el paso de la

vida de los personajes estamos haciendo referencia a la memoria, sea real o inventada, pues supondríamos que esta está narrada desde el exterior de la animación, desde la mente de una persona real que reproduce la historia. Este paso de la vida y la memoria de personajes inventados es el más utilizado en las narraciones de animación, pues generalmente las historias que se cuentan no tienen una base bibliográfica real. Para comprender el proceso de creación del paso de la vida inventada, comentaremos la obra *Oh My Darling* (1978) de Borge Ring.

Primero, para poder relatar toda una vida en pocos minutos, debemos tener en cuenta que los recuerdos van a ser acotados, seleccionando las partes más relevantes para el sentido y el ritmo de la historia. Esto ocurrirá en la gran mayoría de los casos, el director y el guionista actúan como pérdida parcial de los recuerdos de estos personajes, cortando los que ellos consideran que son los más interesantes y ayudarán a comprender mejor a los personajes. Pero ¿Qué ocurre con los demás recuerdos de los personajes? ¿Los han olvidado? No, simplemente, nunca han existido. Esta selección de recuerdos, tanto en la narración de personajes inexistentes, como reales, se realiza siempre en técnicas audiovisuales, pues lo que se pretende es enganchar al público con vivencias que le sean interesantes. Si no se seleccionaran los recuerdos más atractivos y que más sentido tienen entre sí en el desarrollo de la narración, encontraríamos obras insípidas, en algunos casos carentes de sentido.

Volviendo a la obra que nos ocupa, *Oh My Darling*, narra la vida de una niña y sus padres, comenzando desde la niña como feto, creando una transparencia en las entrañas de la madre para que el espectador pueda ver cómo es este bebé, cosa que sería imposible en la realidad. Aquí encontramos la primera licencia narrativa del cortometraje, algo que en cine de acción real sería imposible de encontrar sin efectos especiales ni animación, pues es imposible grabar de esta manera el feto en el interior del útero materno. La animación nos permite, en este caso, representar la memoria desde el comienzo de la vida.

De la escena de la hija en el vientre de su madre pasa a otra donde la niña ya puede interactuar con los adultos, anda, come y bebe. Este salto temporal es imprescindible, como dijimos anteriormente, para eliminar contenido que puede entorpecer a la idea que se desea transmitir, seleccionando los recuerdos clave. Los saltos temporales para eliminar información de la vida de los protagonistas se realizan a través del recurso “elipsis”, saltos

en el tiempo que permiten avanzar hacia el futuro mucho más rápidamente. Así, han dado por hecho años de la vida de los protagonistas que el espectador podría suponer y se han centrado en el momento en que los niños comienzan a revelar su propia personalidad. Encontramos otro gran salto temporal, cuando la niña, que se mantiene durante varias escenas como tal, pasa a ser joven-adulta. Para ello, han creado un personaje de edad ambigua que podemos ver durante un muy breve periodo de tiempo. El personaje es la niña, va vestida y peinada como ella y tiene la misma cara, sin embargo, es algo más alta. Para crear la transformación ante nuestros ojos, se quita los lazos del pelo, dejando caer una larga melena que de repente la convierte en mujer. Desde este momento, y aunque el cuerpo de la joven sea muy parecido al de la niña, no volveremos a ver a la chica como una niña, aunque lleve lazos, su físico y sus facciones han cambiado en un segundo ante nuestros ojos con este recurso narrativo tan sencillo.

Otro salto temporal lo veremos en la siguiente escena, en la que utilizan la aceleración haciendo ver al espectador cómo crecen unos árboles para mostrar el paso de un periodo largo entre la última escena y la nueva. La chica se ha convertido en una mujer, con las formas de las caderas y el pecho más pronunciados.

Este cortometraje comienza y acaba de una manera cercana al bucle que es la vida. El director podría haber elegido comenzar y terminar la obra con el inicio y el final de la vida, sin embargo, corta estos recuerdos para comenzar y acabar con el inicio de otra vida, con el embarazo de la protagonista de la historia, que hemos visto crecer en unos minutos. Todo ello para ofrecernos una obra agradable, en la que los recuerdos crudos o dolorosos han sido descartados, y con la que cualquier persona puede sentirse identificada. Es curioso cómo este tipo de presentación de la memoria, una memoria irreal, inexistente más allá de la propia obra, es tan cautivadora como la presentación de la memoria real, cómo el público podrá sentirse tan identificado y absorbido por esta historia como por otra cuyo transcurrir haya sido sustraído de la realidad. Es por esta identificación con los personajes, que a los creadores les ha sido mucho más fácil poder cortar recuerdos que redundaran en el concepto por mostrar: el espectador puede suponer estos años que no se han expuesto e introducir sus propias vivencias y suposiciones. Estaríamos entonces ante una mezcla de los recuerdos del espectador y de los personajes. De este modo tendríamos una obra de memoria híbrida entre la realidad y la ficción, la memoria real del espectador y los

recuerdos inventados del cortometraje. Esta manera en la que la mente del espectador se puede introducir subconscientemente en la obra genera obras cambiantes, no físicamente, obteniendo cada espectador una percepción distinta, aunque la obra en sí misma se comporte igual para todo el público.

El paso de una vida desde el interior. Tratamiento de los recuerdos y su evolución en primera persona

En este caso estudiaremos la obra *Ticket* (2011) de Ferenc Rófusz, ejemplo práctico de cómo el paso de la vida y los recuerdos de los personajes no tienen por qué tratarse siempre desde un punto de vista exterior al personaje (aunque sea la forma más común de hacerlo por la facilidad y el ahorro en animación que esto supone). Este ahorro del que hablamos se debe a que las obras que están narradas visualmente desde el interior del personaje se crean en cámara subjetiva, dicho de otro modo, la cámara actúa como los ojos del personaje. Esto supone una animación mucho más compleja, costosa, con más movimiento y cambio del fondo, que ya no será estático, sino que cambiará a la vez que la posición de los ojos del personaje.

Para crear este tipo de obras no es imprescindible un comportamiento autorreferencial del autor, puede, como en el apartado anterior, ser una vida inventada. Sin embargo, aun no existiendo esta vida, podremos también crear lazos conceptuales entre la obra y nuestra propia vida, debido a que las imágenes que se mostrarán suelen ser familiares al espectador. *Ticket* comienza, al igual que *Oh My Darling*, desde la gestación del personaje protagonista, aunque en este caso no se omite el parto. Sería inviable mostrar esta información como autobiográfica del autor, ya que le sería imposible recordar esta información. La forma de presentar la gestación y el nacimiento dista mucho de cómo se introducía en *Oh My Darling*, gracias a la cámara subjetiva que nos muestra la suposición de lo que vería el embrión dentro del útero y durante el parto. Aunque esta obra se centra mucho más en relatar el paso de una vida, que la anterior (en *Oh My Darling*, además de este concepto, se centra en la relación de los padres con su hija), también necesita de los saltos temporales o “elipsis” para poder reproducir toda una vida en unos pocos minutos.

Así, podremos ver que, de estar en una cuna y ver unos brazos rechonchos de bebé, pasamos a una escena donde el personaje está sentado en un columpio y sus brazos y piernas pertenecen a un niño de entre 2 y 5 años. La introducción de los saltos temporales se produce de diversas maneras, por ejemplo, a través del parpadeo, por el cual el objetivo de la cámara se torna a negro, para abrir de nuevo los ojos y encontrarnos en una situación temporal mucho más avanzada. Los fundidos entre escenas de una edad y otra más avanzada no son creados digitalmente, se dibujan: por ejemplo, al apagarse una luz y volver a encenderse, o al fijarse en un folio en blanco que se convierte en un *flash* cegador y al reenfocar nos encontramos en una situación temporal y espacial distinta. Otra forma en la que nos introduce en nuevos recuerdos más lejanos en el tiempo es con objetos, como cámaras de fotos en las que al mirar al través del visor seguimos avanzando, y al dejar de mirar por esta, no volvemos a la escena donde se puso la cámara ante los ojos, ni al plano que se mostraba en el visor, sino que hemos avanzado un tanto más. Otro ejemplo de cómo pasa esta obra las edades rápidamente, pero sin cortes de cámara ni efectos digitales, lo veremos cuando el protagonista está mirando un álbum de fotografías: cada vez que levanta la vista, su hijo pasa por delante de una esquina a otra del plano, en una edad cada vez más avanzada. Estos recursos son propios de la animación, siendo recursos audiovisuales sería imposible o muy difícil realizar los cortes entre elipsis sin cortes de cámara ni efectos especiales en cine de acción real. Lo que, como vemos, le da un valor añadido a esta obra y a su forma de representar la memoria, primando ante todo la importancia de la técnica de animación y las aportaciones técnicas y estéticas que esta puede ofrecer en este tipo de narraciones.

Aunque en esta obra, generalmente, es difícil adivinar una edad concreta del personaje protagonista, en ocasiones nos dejan ver a qué edad estamos asistiendo, por ejemplo, mostrando un cumpleaños con tres velas encima de la tarta y unos niños de una edad cercana a tres años en el fondo. Otra forma en la que podremos adivinar la edad del personaje es con la comparación de su estatura con la del resto de los personajes, como por ejemplo su padre, o los acontecimientos que se producen, como su primer día de escuela. Mientras estamos presenciando *flashes* de los recuerdos más importantes del protagonista, propiciados por “elipsis”, también se nos exponen otros recuerdos del personaje gracias al visionado de fotografías, lo que genera una doble representación de la memoria, la de las

fotografías, memoria pasada del protagonista, y la de las propias escenas del cortometraje, escenas de un supuesto pasado. En sus últimos momentos de vida, antes del último suspiro, volveremos a ver sus recuerdos en el humo de un cigarro. Estos recuerdos pasarán ante nuestros ojos y los del protagonista de una manera regresiva, presenciando primero los recuerdos más cercanos y en último lugar los más lejanos.

Esta obra conserva un tono general blanco y negro con toques azulados o sepia en algunas ocasiones, colores asignados en el inconsciente colectivo a los recuerdos pasados, pero en otras introduce color, como en el móvil de la cuna, el rojo de las copas de vino, los faros de los coches y la sirena de la policía. Estos colores rompen la monotonía del blanco y negro y despiertan la visión del espectador, acostumbrada ya a los matices de gris. Cabría preguntarse si estos tonos de color están situados en escenas concretas con intención de hacer hincapié en ese recuerdo concreto o simplemente son toques de atención. Los colores aparecen en cinco etapas de su vida: en su infancia como bebé, en el momento en el que conoce a una mujer, en la infancia de su hijo, en su vejez y en su muerte. Estas cinco etapas de la vida son sumamente importantes para la persona, de modo que podríamos pensar que el momento elegido para colocar elementos de color no es arbitrario. Sin embargo, presenta color en una etapa que no parece tener más relevancia y en la que no se muestra claramente la edad del personaje (si bien podemos guiarnos por lo que hemos presenciado), en la máquina de peajes del metro, mientras pasa su ticket. Pero aunque no parezca tener ninguna importancia, este recuerdo está haciendo referencia directa al título de la película. Esta obra representa los recuerdos de una forma compleja, tanto conceptual como técnicamente, por los recursos utilizados. No solo nos muestra una visión de la vida con la que cualquier persona puede sentirse identificada; crea también una sucesión de recuerdos y a su vez nos muestra recuerdos dentro de estos recuerdos, lo que crea la paradoja de la memoria dentro de la memoria.

El paso de una vida desde el exterior documental. Fusión de realidad y suposición

Nos referiremos a un punto de vista exterior cuando la vida ha sido analizada desde la opinión pública y la situación general real de un territorio, es decir, a modo documental. Lo que diferencia el punto de vista exterior, y el interior de la vida y los recuerdos de los personajes no es simplemente el hecho de utilizar cámara subjetiva. No es necesario poner al espectador en los ojos del personaje para que se considere un punto de vista interno al personaje. En las obras donde los personajes aparecen actuando ante la cámara, estaríamos también ante un punto de vista interior, la vida transcurre tal cual, sin agentes externos reales que la tergiversen, salvo el equipo de animación, quienes habrán creado esa vida. El punto de vista externo documental, aunque se supone narrado de manera objetiva, puede estar tergiversado por las distintas versiones de la historia. Es en ese momento en el que la opinión real de la sociedad se ha introducido como vida del personaje real por presentar, es en el que nos hallaremos ante un punto de vista exterior documental: el animador no es el creador de la memoria, es el vehículo técnico de representación.

En este punto analizaremos la obra animada *Eva de la Argentina* (2011) de María Seoane, que traduce las leyendas y rumores que se conocen sobre la vida de la famosa figura de Eva Perón. Lo curioso de esta película es la mezcla del documental de imagen real, sonido y recortes de prensa (memoria real) y la recreación de los rumores sociales en animación (memoria imprecisa). Como apunta Jimena Cecili Trombetta sobre la película: “Si lo documental indica la veracidad de los testimonios fotográficos y filmicos, la animación, como bien dijimos plantea niveles simbólicos y alegóricos” (2014, p. 1252). La animación será la encargada de recrear, por ejemplo, la historia de amor entre Eva y Perón, de la cual no es tan fácil encontrar archivos documentales como de su faceta de actriz o política. Con lo cual, el recurso técnico y narrativo que se ha utilizado en la película ha sido la combinación de imagen y audio real de archivo y la recreación en animación de los rumores sobre los cuales no se contaba con apoyo físico real. Todo ello con la aportación del narrador omnisciente.

La película comienza con dos de los conceptos nexos importantes de la obra, la imagen del tren y los cuervos, que pocos minutos después comprenderemos que representan miedos del personaje protagonista desde que es una niña, unos cuervos que la persiguen, que durante la

película encarnan la metáfora de los enemigos del Estado y de ella misma, y un tren que le permitiría huir de ellos, pero que, por su velocidad, le es muy difícil alcanzar. Finalmente, la niña Eva es capaz de subir al tren gracias a la ayuda de la Eva adulta, fundiéndose dos recuerdos temporalmente distanciados, recurso narrativo inexistente que es posible gracias a la recreación de la animación. Por otro lado, los cuervos y el hecho de no ser lo suficientemente rápido como para alcanzar una meta, son imágenes del miedo recurrentes en todo el ser humano, por lo que encontraríamos de nuevo la facilidad del público para relacionarse con los recuerdos representados, adquiriéndolos como propios.

Desde el principio nos sitúa espacio-temporalmente con mucha precisión, primero remitiéndonos a la juventud de Eva como niña, con una cartela que escribe “Los Toldos – Junín, Provincia de Buenos Aires, 1926”, o poco después “Comando del Ejército, Buenos Aires. Junio de 1976”. La precisión de las fechas y el espacio es posible gracias al carácter documental de esta película y será más detallada según los datos que los creadores hayan podido recaudar. En estas dos primeras cartelas ya podemos ver la diferencia entre la precisión de saber el mes en el que ocurrió lo que se nos está mostrando (junio) y el no mostrarlo por desconocimiento del dato, en un tiempo mucho anterior que pertenece a los recuerdos lejanos y no documentados, salvo por los testimonios que el personaje por presentar pudo dar en vida. Un ejemplo de situación espacio-temporal más precisa lo veremos en la manifestación, donde la cartela escribe “Plaza de Mayo, 17 de octubre, 1945”. La exactitud es posible por ser un dato recogido por los medios de comunicación. Los *flashback* de animación intercalada con imágenes de archivo se sucederán durante toda la película mientras se nos esté relatando la vida anterior a la imagen política de Eva Perón. Carteleros de cine, fotografías de su vida de actriz y grabaciones de su voz aparecerán para remitirnos a un recuerdo intermedio entre la realidad de la documentación y la reproducción supuesta de esta en la animación. Los *flashback* toman una tremenda importancia cuando Eva muere, después de relatar cómo su cuerpo no es devuelto al pueblo, un *flashback* vuelve a remitirnos al pasado, cuando Eva estaba viva e intentaba favorecer a la clase obrera.

El primer indicio documental de la película lo encontramos en las retransmisiones de la radio, hablando sobre la revolución que se estaba llevando a cabo. En esta escena también se nos introduce en el carácter documental de imagen real fotográfica de la película, en el periódico que se encuentra leyendo uno de los personajes, donde podemos ver una fotografía de archivo de cómo el Ejército combatió a unos rebeldes. Cuando este personaje, Rodolfo Walsh, pasa la página del periódico, muestra otras tantas fotografías de archivo relacionados con los titulares. Sobre la mesa de Walsh podemos ver la imagen real de Eva en su libro autobiográfico *La razón de mi vida*, en este caso se están recuperando recuerdos visuales de las memorias que escribió la autora, dentro de la película que se hace en homenaje a su vida, la imagen de la memoria física y exacta (libro) aparece dentro de la memoria que sería el conjunto de la película. El momento en que menos animación se usa viene cuando Perón toma el poder como presidente, los medios recogieron mucha información sobre los viajes de Eva y el presidente, sus discursos y sus promesas. Ya que se contaban con tantos datos reales no fue necesario hacer uso de la recreación en animación. En el caso de la relación entre Eva y Perón, la animación recrea, como hemos dicho, lo que popularmente se sabía de ella, sin embargo, también es acompañada por fotografías de archivo de los dos amantes, además de tomar fotogramas de la animación y convertirlos en supuestas fotografías inexistentes en la realidad. La animación no solo reproduce los acontecimientos por intuición o por datos imprecisos, hay ocasiones en las que el sonido de audio recogido por los medios de comunicación es el doblaje de los personajes.

Rodolfo Walsh, además de un importante personaje de la obra, es el narrador omnisciente, lo que le hace cobrar una gran significación para el espectador, debido a la forma en la que nos revela información esencial de una manera directa, hilvanando acontecimientos que de otra manera serían complejos de conectar para un espectador que no sabe sobre la historia de Argentina, en una película en la que los diálogos entre personajes son muy escasos. Su narración se introduce debido a la escritura del libro sobre la vida de Eva, que se está realizando en el momento en que el autor narra.

Autobiografía

La autobiografía se presenta en formato artístico, es la forma más próxima a la captura de la memoria del autor. Una obra autobiográfica emblemática es *Persépolis* (2007) de Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, cuya animación está basada en la novela gráfica homónima que escribió la autora. En ella vemos la crudeza de la guerra, la soledad y la incomprensión a la que la protagonista tuvo que enfrentarse al salir de su país, además de la historia, mucho más personal, de su crecimiento. Debemos tener en cuenta el contexto de la película, la cual nos va a narrar los recuerdos de una niña en Irán, que vivió la Revolución islámica (1979) y la guerra entre Irán e Irak (1980).

En la primera escena encontramos un recurso narrativo, la separación por color según el tramo de años que se esté presentando. Así, vemos los personajes y los fondos a color (debemos suponer que es el presente), a diferencia del resto de la obra, que se habrá realizado en blanco y negro, colores que, como vimos anteriormente, son más que utilizados para referirse al pasado. La bitonalidad pertenece a los recuerdos, a la memoria que la autora nos narra, dejando al espectador ser partícipe de su vida. De hecho, la bitonalidad en blanco y negro aparece con un fundido en el que el personaje presente a color, sentada en el aeropuerto, empieza a recordar lo que ocurrió en su pasado. De esta forma hace coexistir por un momento su yo del presente y del pasado.

Los colores, la estética y las formas de utilización son sumamente importantes para separar el tipo de recuerdos que estamos presenciando: En el momento en que se encuentra mostrando la vida y los acontecimientos donde Marjane es protagonista, incluso en sus imaginarias conversaciones con Dios y con Lenin; las figuras en blanco y negro sobre un fondo de línea rotulada, con degradados grises toman la escena. Esta será la estética general de la película, ya que el motivo de esta es mostrar la vida y los recuerdos de Marjane.

Otra forma en la que la estética cambia según el contexto es cuando el padre está contando la verdadera historia de cómo el Shah llegó al poder, el color se comporta de la misma forma que en la película en general, sin embargo, el estilo de animación cambia, tomando la apariencia del movimiento de marionetas en dos dimensiones muy populares en Oriente Medio. Este recurso estético de animación volverá cada vez que los personajes estén

narrando hechos históricos. Un recurso más de cambio estético se utiliza para representar la revolución del pueblo y el contrataque del Ejército, las figuras se tornan siluetas negras en las que el único rasgo que podemos distinguir, en ciertas ocasiones, son detalles como las aberturas para los ojos de las máscaras de gas y los ojos en blanco, sin pupilas, del personaje que es asesinado; las siluetas estarán presentes en otras ocasiones cuando los guardias se preparan a atacar y oprimir al pueblo. Esta estética dota a la imagen de una fuerza visual superior al resto de las estéticas en la película: sin salir del canon general blanco y negro, crea una diferenciación pronunciada entre la estética general y la nueva. Las siluetas no solo se usan para representar acontecimientos represivos a manos del Ejército o los guardias, también se usarán cuando Marjane, avergonzada consigo misma por haber negado su procedencia, tiene una conversación imaginaria con su abuela, en la que se da cuenta de que no debe renegar de sus orígenes por miedo a ser prejuizada, sino que debe hacer entender a la gente su equivocación. Las siluetas utilizadas son sombras que se proyectan en la pared tras el paso de la protagonista.

Otro cambio estético se produce mientras la escena progresa con la estética general de la película, la línea que delimita los contornos de los personajes se vuelve blanca y el relleno negro, los colores se invierten para dar un cierto dramatismo o intensidad al último consejo que la abuela le dará a Marjane la noche anterior de su viaje a Viena. Otro recurso visual que aparece en la película es el desdoblamiento de la imagen del personaje, como un rastro que deja su movimiento sobre el tiempo. Este recurso temporal es utilizado cuando Marjane vuelve a su país y cae en una profunda depresión. El desdoblamiento del personaje representa su enfermedad mental y su desconcierto, y permite al espectador entender el confuso estado mental de la protagonista de una manera más directa.

Finalmente, el tono general blanco y negro se funde con el color cuando Marjane llega al aeropuerto de Francia y coge el taxi, presente y memoria se fusionan de manera en que unos recuerdos se han fundido con otros durante toda la película, sin cambios de planos, con movimientos de cámara que crean la transición virtual entre el nuevo recuerdo y el anterior, en este caso, último caso, con el presente.

De esta manera, por la diferenciación de los colores y estéticas, los recuerdos quedan fraccionados por tipos para generar distintas emociones y sensaciones visuales en el

espectador, y a su vez, para que le sea mucho más fácil de comprender y posicionarse en la clase de recuerdo que se le está mostrando, pues estamos presenciando el resumen de toda una vida en una hora y media, por ello es de gran ayuda para el entendimiento de la película. Es por esto que, en la película, los recursos para representar la memoria que priman no son técnicos ni narrativos, como pudimos ver en obras anteriores, sino que son recursos estéticos.

Aunque en la película no solo existen recursos estéticos para que la relación entre recuerdos sea lo más coherente posible, también encontraremos recursos narrativos. Por ejemplo, durante toda la obra la narradora omnisciente es la protagonista, desde el presente en color, comienza a contar su historia con las palabras “Recuerdo...”. En un principio pensamos que la historia está narrada desde este presente a color, sin embargo, cuando Marjane está hablando con un psicólogo (en su regreso a Irán), pasa de un plano anterior donde la voz en *off* estaba narrando la situación, a este nuevo plano en el que Marjane está tumbada en el diván. De repente esta Marjane en blanco y negro es la que parece que contaba la historia desde un principio, sin embargo, este es solo un recurso para encadenar los planos y la historia fluidamente. Otro recurso narrativo que encontramos son las cartelas, al igual que en la obra comentada anteriormente *Eva de la Argentina*, se utilizan para localizar temporal y espacialmente la acción, por ejemplo, cuando Marjane se encuentra en Viena, en la pantalla aparece el letrero “Vienne 1986” sobre un fondo negro. La espacialización temporal precisa se da gracias al carácter biográfico, memoria existente en la vida real, en la que los acontecimientos han ocurrido realmente en unas fechas muy concretas y, por supuesto, ayudan a comprender mejor las memorias de la protagonista, debido a que existirá una gran diferencia social dependiendo de la década y el lugar en el que nos encontremos: la experiencia no sería la misma en una narración ambientada en el 2000 que en 1960.

Para crear una narración en la que el espectador pueda comprender todo lo que está envolviendo a la protagonista, en ocasiones aparecen acciones, elementos o conversaciones que Marjane no pudo presenciar por encontrarse ausente. Un ejemplo lo veríamos cuando el tío Anouche está reunido con la familia de Marjane mientras cenar. La pequeña Marjane es

mandada a la cama. Cuando la protagonista desaparece, la escena sigue adelante con la conversación política entre Anouche y los padres de Marjane, algo que no representaría un recuerdo de la protagonista, sino una representación de lo que ella cree que pasó en la mesa cuando se marchó a su cuarto, una suposición.

Esta película muestra una memoria cruda que la autora deseaba contar para que el resto del mundo tuviese conciencia de lo que realmente pasó en Irán, ya que, cuando viajó fuera de su país se dio cuenta de que se pensaba en los iraníes como fanáticos religiosos y salvajes. Como superviviente de la guerra entre Irán e Iraq y conocedora de los cambios del país, de la represión que sus gentes sufrieron y de los asesinatos cometidos, su memoria ayuda a los occidentales a no errar en el pensamiento sobre una gente que poca culpa tenía de las circunstancias políticas que les acontecían (Quigley, 2008). Esta película abre los ojos al espectador desconocedor de la verdadera historia contemporánea de Irán y lo hace de una manera satírica y a su vez sobrecogedora, a través de los recuerdos de una persona con la que cualquiera, de nuevo, podría identificarse.

Flashback

El *flashback* es uno de los recursos más utilizados y acertados para representar un recuerdo que acude inconscientemente a la mente del protagonista. Como cuando hace referencia al recuerdo de un personaje, es generado por algún tipo de contacto con un objeto, como fotografía, carta o simplemente una visión que nos trae reminiscencias de una época pasada. El *flashback* más común nos lleva a una porción de memoria que generalmente no confunde la información. El espectador es transportado al pasado del protagonista, haciendo un viaje desde su mente (lo que suele representarse a través de un fundido o por cortes de cámara). Este recurso narrativo se puede utilizar en un punto determinado de la obra o ser el hilo conductor.

Un ejemplo de la utilización del *flashback*-recuerdo que actúa como hilo conductor lo podemos ver en la obra *La maison en petits cubes* (2008) de Kunio Katô. En este cortometraje el personaje se va encontrando en su presente con objetos que le hacen

recordar y que propician la introducción en un recuerdo pasado. Utiliza fundidos para pasar suavemente del presente al pasado, salvo en el primer *flashback*, el cual se da con un corte de cámara algo brusco entre planos, debido a que el recuerdo ha saltado desde el inconsciente y nos llega de la misma forma inesperada que al protagonista. Se utiliza el paisaje y los objetos que existen en él para regresar al pasado, el fundido propicia que veamos ese mismo paisaje hogareño en otra época, menos desgastado y con colores vivos. Aunque el recurso *flashback* sea el factor más importante para transportarnos al recuerdo físico de la persona, en el presente también existen elementos que nos remiten a la vida pasada y la historia del protagonista, como una pared de la casa dedicada a antiguas fotografías y su pipa, que le acompaña, como veremos en los *flashback*, durante buena parte de su vida, y que es la desencadenante del viaje del anciano hasta las profundidades de su casa, y con ello, propicia la aparición de los *flashback* y la rememoración de la vida pasada.

Por otro lado, encontramos los *flashback* alterados, que se comportan técnicamente como *flashback* anteriores, son saltos temporales desde el presente al pasado, sin embargo, en el tipo de *flashback* que representa los recuerdos del personaje existe una variación en la que los recuerdos no son exactos, tienen confusiones o pérdidas de la información. El *flashback* con confusión de la información puede ser debido a diversos factores mentales del personaje, como su imaginación, el no haber prestado atención a la acción que intenta recordar en presente o a una enfermedad. Este último será el caso de la película *Arrugas* (2011) de Ignacio Ferreras. En ella se narra la historia de los últimos años del protagonista, Emilio, quien sufre alzhéimer y su familia se ve obligada a ingresarlo en una residencia. La película comienza con un *flashback* alterado, confusión entre pasado y presente producida por el alzhéimer. Emilio se encuentra sentado tras la mesa de su despacho, joven, hablándole a una pareja sobre su préstamo hipotecario. Pronto nos daremos cuenta de la confusión presente-pasado: la pareja son el hijo y la mujer del protagonista (en su imagen presente) y el protagonista está confundiendo su presente, en una cama por la vejez, y su pasado, con su trabajo como director de una sucursal de banco. La realidad vuelve cuando su hijo, enojado por las continuas confusiones de su padre, le regaña. En ese momento los papeles del préstamo se convierten en la comida que en realidad tiene delante el

protagonista. Este recurso de *flashback* puede parecerse mucho más chocante que el anterior, debido a las condiciones de enfermedad en las que se da, proporcionando al público una visión muy acercada de cómo viven su día a día las personas afligidas por esta enfermedad. La mente del protagonista no es la única que engaña a este y hace confundir su presente. Ya sea la mezcla entre presente y pasado, como en el caso de Emilio, o la de presente e imaginación, como la confusión de Rosario, quien cree en todo momento estar viajando en el Orient Express y vive su vida en su habitación, como si esta fuese un vagón de tren, mira por la ventana e imagina (lo que para ella es realidad) que está en su juventud, fumando y viendo pasar el paisaje, a la espera de llegar a Estambul para encontrarse con su marido. Sin embargo, no vive en una absoluta burbuja, pues el presente, es decir, la realidad, pueden inmiscuirse en su fantasía gracias a las personas que entran en la habitación. De estas no imagina los diálogos, aunque sí que podría imaginar sus vestimentas o papel que desempeñan en su fantasía.

No todos los recuerdos que se producen en la película son del tipo combinación de presente y pasado, *flashback* confusos o alterados, también podremos ver *flashback* no alterados. Un ejemplo lo encontramos cuando el protagonista ingresa en el asilo, de repente se siente nuevo, inseguro, y a su mente viene un recuerdo de este sentimiento a través de un *flashback* por corte brusco de cámara, su primer día de escuela. Sin embargo, aunque este recuerdo no sea una confusión, la realidad acaba con él, cuando uno de los enfermeros del asilo habla al personaje. El enfermero se introduce de repente en la escena de recuerdo, cortando el *flashback* y devolviendo al anciano al presente. Esta forma de introducción del presente en el pasado para acabar con el recuerdo es otra manera más en la que podremos encontrar confusiones entre presente y pasado.

En otra ocasión los recuerdos-*flashback* no son alterados, tampoco son confundidos con el presente, pero se ven borrados, eliminados por la nebulosa de la falta de información en la mente. Esta sería otra forma de mostrar el recurso *flashback* alterado. Esto lo podemos ver en la escena en la que Emilio tiene una ensoñación sobre un recuerdo de sus vacaciones, un día en la playa con su mujer y su hijo. El Emilio joven de la rememoración se dispone a tomar una fotografía de su familia, pero aparece una niebla muy espesa que esconde a los

demás personajes. Emilio grita entre la niebla, pero nadie le responde. Aparecerá tras esta, en su presente anciano, gritando en busca de sus recuerdos.

Los recuerdos cercanos del protagonista son eliminados o menos precisos a medida que avanza su enfermedad. Un ejemplo es la repetición de frases que dijo hace poco. El personaje olvida que ya dijo aquello y lo vuelve a repetir. Los demás personajes son conscientes de sus repeticiones, como cuando su compañero de habitación le enseñó el gimnasio y Emilio dijo que no había traído el chándal. Poco después, al despertarse, su compañero le dice que hoy toca gimnasia y vuelve a repetir que no ha traído el chándal. Según la película va progresando, la repetición de conceptos y frases va aumentando. A su vez, también comienza a olvidar dónde ha dejado sus cosas, qué comió o hizo el día anterior, o a no reconocer a algunos de sus familiares, lo que, como espectadores, es la propia representación de la enfermedad lo que nos hace involucrarnos aún más en la película.

En definitiva, *Arrugas* es sin duda una película que profundiza en el problema del alzhéimer y la pérdida de la memoria, enfermedad que sufre un gran porcentaje de la población anciana hoy en día, y lo hace muy eficazmente utilizando *flashback* y otros recursos expresivos que ayudan al espectador a entender el problema que esta enfermedad suscita, tanto para el paciente, como para las personas de su alrededor.

Conclusiones

Como introdujimos, encontramos diferentes formas en las que la animación puede ayudar a representar de una manera única los recuerdos y la memoria. Ya sea una memoria que haya existido en la realidad, es decir, biográfica, o una memoria que haya sido creada por los autores de la obra, existen algunos recursos artísticos, técnicos y narrativos que se repiten en diferentes obras para hacer llegar un concepto, o que ayudan a la relación de ideas en la obra. Ya sean técnicas y recursos narrativos, como es el caso de la utilización de *flashback* o de “elipsis”; de recursos visuales, como es el cambio de estilo artístico para diferenciar distintos tipos de recuerdos; o del intento de enganchar al público haciéndole partícipe de

los recuerdos y vivencias del personaje, relacionándolos con los suyos propios, en este artículo presentamos y analizamos variedad de recursos utilizados en diferentes cortometrajes y largometrajes, clave de animación, para así hacer llegar varios conceptos e ideas al lector. En primer lugar, la gran riqueza visual, narrativa y artística con la que cuenta la técnica de animación y la necesidad de ser considerada y reconocida un arte como tal y no un simple medio de entretenimiento, generalmente infantil. En segundo lugar, se pretende poner en conocimiento de los usuarios y creadores de animación, las diferentes técnicas y recursos que se podrían utilizar para representar la memoria y sus variados tipos, aportando la visión de qué puede generar la animación que ningún otro arte podría producir en este campo. Para este segundo punto es importante el análisis y descripción de obras que ya han sido finalizadas, ya que de otra manera la información quedaría en la teoría, sin embargo, de esta forma el lector puede remitirse a la obra analizada en cuestión para apreciar los recursos que aquí hemos expuesto.

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad de Granada, al Departamento de Dibujo y al profesor e investigador de dicha Universidad, don Jesús Pertíñez López.

Este artículo es posible gracias a la vinculación con la tesis doctoral que se está llevando a cabo por la autora Alicia Fernández, en relación con la técnica animación y el concepto tiempo.

Referencias

- Álvarez, E. (2011). De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasia*, 41, 93-111.
- Beck, J. (2004). *Animation Art*. Londres: Flame Tree Publishing.
- Bretones, D. E. (2010). La ilusión de continuidad y el eterno retorno. El retroceso mínimo-temporal y la repetición en el relato cinematográfico. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, 12, 36-42.
- Gionco, P. (2013). *La animación como discurso de lo real*. III Congreso de Artes en Cruce (pp. 0756-0769).

- Joule, A. (2011). La paradoja del tiempo en animación. Si lo inanimado también experimenta el tiempo real, ¿por qué parece vivo por un momento? *Con A de Animación, 1*, 55-62.
- Lotman, I. (2000). *La semiósfera III, semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Neira, M. (2003). *Introducción al discurso narrativo filmico*. Madrid: Arco/Libros S.L.
- Ortega, M. L., Pena, J. (2010). En torno a las nuevas tendencias expresivas en el cine documental contemporáneo. *Cine Documental, 1*.
- Quigley, M. (2008). Drawing on experience: Animation as history in Persepolis. *Screen Education, 51*, 62-66.
- Roca, P. (2008). *Arrugas*. Bilbao: Astiberri.
- Ruiz, M. (2009). *Intuición, la experiencia y el tiempo en el pensamiento de Bergson*. *ALPHA, 29*, 185-201.
- Trombetta, J. C. (2014). *La animación como herramienta para re-significar la historia: A propósito de Eva de Argentina* (pp. 1251-1256). IV Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual. Documental / Ficción. Buenos Aires ASAECA.
- Turin, M. (1989). *Flashbacks in film. Memory & history*. New York: Routledge.
- Warren, K. (2010). Persepolis: Animation, representation and the power of the personal story. *Screen Education, 58*, 117-23.
- Yébenes, P. (2013). Arrugas. Un Viaje al Extranjero desde el Comienzo hasta el Final. *Con A de Animación, 3*, 38-47.